VAMPIRO: A Máscara

Um Roleplaying Game de Horror Pessoal

Escrito por: Mark Rein.Hagen

Atenção: *Aconselhamos cautela ao leitor. Os temas e situações descritos neste jogo podem ser inquietantes para alguns e repulsivos para outros. Embora o propósito não tenha sido ofender, o uso que fizemos do mito do vampiro (como metáfora e canal para a narrativa) pode ser mal interpretado. Para ser claro, vampiros não são reais. Existem apenas como arquétipos que nos ensinam sobre a condição humana e a fragilidade e o esplendor daquilo a que chamamos vida.*

Agradecimentos especiais:

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

As empresas Adobe, Microsoft, Apple, Intel, 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.
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™**

Se você realmente gostou deste livro, procure compra-lo assim que possível. Preserve o direiro autoral. Esta é apenas uma cópia de demonstração.

Créditos

Projeto: Mark Rein.Hagen
Escrito por: Mark Rein.Hagen, Graeme Davis, Tom Dowd, Lisa Stevens, Stewart Wieck
Desenvolvimento: Mark Rein.Hagen, Andrew Greenberg, Stewart Wieck
Revisão do texto original: Robert Hatch

Dedicatória

Este jogo é dedicado a Vaclav Havel - poeta, dramaturgo e estadista - que foi sua inspiração.

"Continuamos sob o domínio da crença fútil e destrutiva de que o homem é o ápice da criação, e não apenas uma parte dela, e que, assim sendo, tudo lhe é permitido... Somos incapazes de compreender que o único sustentáculo genuíno de nossas ações - se elas forem morais - é a responsabilidade. A responsabilidade para com algo maior que a família, o país, a empresa ou o sucesso. A responsabilidade para com a própria essência do Ser, onde todas nossas ações estão indelevelmente gravadas e serão, apenas ali, corretamente julgadas."

Vaclav Havel, num discurso perante o Congresso dos Estados Unidos

©1992 por White Wolf. Todos os direitos reservados. A reprodução sem permissão por escrito do editor é expressamente negada, exceto por trechos curtos para o propósito de resenhas. Os jogadores podem reproduzir as fichas dos personagens apenas para uso pessoal.

Storyteller System, Vampire, Werewolf, Mage, Ghost, Faerie, A World of Darkness e Gothic-Punk são marcas registradas da White Wolf.

Qualquer menção ou referência a empresas ou produtos nestas páginas não representa um desafio para as marcas ou copyrights envolvidos.

Sumário

- **Prefácio: Os Amaldiçoados**

- **Livro Um: Antecedentes**
  - Capítulo Um: Introdução
  - Capítulo Dois: Cenário
  - Capítulo Três: Narrativa

- **Livro Dois: Gênese**
  - Capítulo Quatro: Regras
  - Capítulo Cinco: Personagens
  - Capítulo Seis: Crônica

- **Livro Três: Permutações**
  - Capítulo Sete: Características
  - Capítulo Oito: Sistemas
  - Capítulo Nove: Drama

- **Apêndice**

Monstros... Monstros por toda parte...

les povoam a nossa imaginação. Ocultam-se sob nossas camas. Rastejam nos obscuros recessos de nosso inconsciente primitivo. Não há fuga, não há refúgio a — coisa vai pegar você. A Besta, o aniquilador, o *Lusus Natura.* O que é? Por que o tememos?

Qual é o seu nome?

Sempre tivemos nossos demônios. Há muito inflamam a imaginação romântica de sacerdotes e poetas. Houve um tempo em que os denominamos Trolls; depois foram chamados de Diabos, e então vieram as Bruxas misturando poções maléficas em seus caldeirões. Ainda mais tarde, dizia-se que o Monstro era o Lobo Mau, o Bicho Papão, o Godzilla do terror da Guerra Fria. Por fim, alguns chamaram-no de intolerância e boçalidade. Durante algum tempo tentaram convencer-nos de que monstros não existem, que tudo no universo tinha, ou logo viria a ter, uma explicação racional.

Mas agora sabemos a verdade. Reatamos nossas relações com a Besta. Aprendemos o seu verdadeiro nome.

Agora compreendemos a dimensão da eternidade, sua infinitude inimaginável, sua estrutura caótica e a insignificância de nossa própria existência. Agora admitimos a magnitude dos problemas que enfrentamos e a nossa aparente incapacidade de gerar mudanças na escala necessária para salvar-nos

Tivemos um lampejo da realidade e enxergamos a verdade por trás do véu. Fechamos o círculo e redescobrimos o Demônio. Recuperamos nossa herança ancestral. Achamos aquilo a que concedemos tantos nomes — a fonte de nosso terror mortal.

Descobrimos o inimigo... e somos nós.

Somos caçadores, perseguindo eternamente a verdade inquietante de nossa condição humana, buscando em nosso íntimo por aquilo que é sujo, incerto, impuro — pelo que não tem nome. Ao olharmos os monstros que criamos, adquirimos um discernimento um pouco mais amplo de nossa "metade negra". Esses demônios expressam o que somos nos níveis mais profundos e inacessíveis do inconsciente. Desde tempos remotos, eles nos têm proporcionado uma conexão com nosso eu animal, a satisfação de uma necessidade emocional primitiva, e a promessa de uma justiça implacável.

O vampiro é o demônio quintessencial, nada mais sendo que um reflexo de nós mesmos. Os vampiros alimentam-se como nos alimentamos, matando, e causando morte podem sentir o mesmo terror, a mesma culpa, o mesmo anseio por fuga. Estão aprisionados no mesmo ciclo de necessidade, fartura e alívio. Como nós, buscam redenção, pureza e paz. O vampiro é a expressão poética de nossos temores mais recônditos, sombra de nossas necessidades primordiais.

Tal o herói da lenda, que desce ao poço do Purgatório para enfrentar o algoz, derrotar as fraquezas pessoais e finalmente ser purificado, retornando para casa com a dádiva do fogo, também nós precisamos descer às profundezas de nossas almas e renascer com os segredos conquistados. Essa é a verdadeira jornada de Prometeu, o significado do mito. Apenas embarcando nessa jornada podemos descobrir nossos eus verdadeiros e ver nossos reflexos no espelho.

O fascínio desta promessa de conexão espiritual é praticamente irresistível. Mas trata-se de uma aventura por demais perturbadora. É preciso manter-se vigilante e caminhar com cautela — toda jornada reserva seus perigos. Não olhe a própria alma, a menos que esteja preparado para enfrentar o que descobrir.

E, neste momento, lembre-se:

Monstros não existem...

Para W. H.

De teu servo mais devotado:

Já se vão muitos anos. Na esperança de haver o tempo entorpecido tuas memórias mais dolorosas, ouso enviar-te esta numa intenção de súplica, embora reconheça que implorar-te perdão e pedir muito. Ao menos rogo tua compreensão. Devo-te algum tipo de explicação para os eventos que despedaçaram tua vida inocente.

Embora tenha eu exibido algumas características surpreendentes diante de ti e de teus pares, a chama de Humanitas, ainda que errática, continua a arder em meu peito. O tempo e a natureza lutam para extingui-la, concluindo dessa forma minha descida ao Inferno da loucura e da bestialidade. Preciso, como qualquer sacerdote, guardar bem minh'alma, posto que o mais sutil lapso na vigilância deixa escapar a Besta, cujos atos viste com teus próprios olhos.

Admito ser impraticável qualquer tentativa de reconciliação: toda uma eternidade a demandar perdão seria muito pouco tempo. Contudo, em sinal de penitência, ofereço-te o documento anexo, ato que faz de mim um traidor de minha espécie. Reso para que encontres nessas páginas alguma coisa que te ajude a compreender o tormento que te foi infligido, e com isso, talvez dispersar um pouco da tua dor. O tom, receio, é um tanto seco; pouca necessidade nutre um soldado pelos agradáveis floreios de poesia que seduzem um leitor. Pus-me meramente a redigir, da melhor forma que pude, tanto quanto sei.

Tenho para contigo um débito que jamais poderá ser pago. Se em algum momento puder servir-te ou a tua família, estarei às ordens.

Semper Servus

V. T.

Os Amaldiçoados

Por onde começar? Do assunto que falaremos, os séculos já viram muita tinta ser derramada. Surpreende-me a regularidade com a qual os mortais esbarram em verdades e meias-verdades — algumas delas bastante profundas — pela mais casual e ardilosa das filosofias; e então, alheios ao que descobriram, prosseguem discutindo generalidades de natureza absolutamente equivocada.

Para vós, mortais, somos monstros, mas também heróis — a encarnação de metáforas sombrias e de desejos reprimidos, a aristocracia dos contos de fadas tão amados pelas crianças. Somos uma superstição infundada, um gênero artístico, uma condição psicológica, um anseio feito carne, uma exteriorização do complexo culpa-desejo-violência, e muitas outras coisas.

Nossa Verdadeira Natureza

Há aproximadamente dois séculos e meio, um padre francês de nome Calmet procurou coletar toda a informação existente sobre a natureza dos vampiros. Não é de admirar que seu tratado contenha muitas contradições e áreas de incerteza. Citando os relatórios das Comissões Papais enviadas para lidar com "pragas" de vampiros na Áustria, Hungria, Morávia e Silésia, Calmet relata que um vampiro pode ser destruído se trespassado por uma estaca de madeira, sendo que a esse ato deve seguir-se a decapitação e a incineração dos restos. Isto realmente irá destruir um vampiro, da mesma forma como decerto destruiria um mortal. Homem brilhante, esse Calmet.

Os filmes abreviaram um pouco esse tratamento, criando a falácia de que a estaca é suficiente. Não creias nessas fábulas. Transfixar seu coração com uma estaca imobilizará o vampiro, mas ainda existem outros procedimentos que são *terminus sit* indispensáveis. Sejam eles incineração ou luz solar, *ist egal*; jamais confies apenas na estaca. Nem ponhas tua fé unicamente em armas de metal, como fez teu amigo americano. Essas coisas machucam, mas os ferimentos saram depressa — do contrário não estaria a escrever-te agora.

A luz do sol, conforme é dito, representa a agonia final para os de minha espécie. Nos filmes, vemos vampiros caricatos, com seus mantos e maquilagem pesada, sendo reduzidos a poeira pelo afago do sol, ou explodindo em chamas, como os desafortunados que foram tragados pelo Fogo Grego. Infelizmente isso é verdade, ainda que tratada com certo exagero. A luz do sol, assim como a chama, queima-nos a pele, e apenas os mais velhos e fortes entre nós conseguem suportá-la por longos períodos.

Portanto precisamos dormir de dia e agir apenas à noite. Durante o dia somos letárgicos, sendo-nos difícil fazer qualquer coisa além de dormir. Apenas aqueles entre nós que ainda não deixaram a natureza humana muito para trás são capazes de agir enquanto o sol está alto no céu. Eu mesmo não vejo a luz do dia há muitos séculos, tendo praticamente esquecido o brilho de seus raios dourados. Mas não sinto a menor falta.

Crucifixos, água benta e outros símbolos religiosos devem ser ignorados — a Igreja sempre foi o primeiro refúgio dos mortais confrontados com coisas que lhes ultrapassam a compreensão — especialmente no passado. Contudo, cheguei a presenciar algumas raras ocasiões nas quais tais objetos foram capazes de causar um desconforto considerável. Nesses casos, seus portadores quase refulgiam de fé na Divindade, o que me leva a concluir que os objetos religiosos serviram de algum modo para canalizar o poder dessa fé. Ignores, todavia, os ardis do cinema, com seus candelabros cruzados e sombras de pás de moinhos.

As pretensas propriedades do alho, assim como do acônito e de outras ervas são, da mesma forma, mera superstição. Esses vegetais repelem os vampiros tanto quanto o fazem com a maioria dos mortais, a despeito da cantilena das mulheres que os vendiam. Como a Igreja, as curandeiras de aldeia eram muito requisitadas para usar sua "magia" contra vampiros, obtendo os mesmos resultados pífios.

Os cineastas familiarizaram o grande público com outras fraudes. Por exemplo, podemos ver nossos próprios reflexos no espelho, embora alguns de nós finjam o contrário em honra a essa grande tradição cinematográfica. Da mesma forma, podemos aparecer em película. Na verdade, alguns da minha espécie já protagonizaram filmes, e um deles foi até mesmo um diretor bastante conhecido.

É igualmente absurdo presumir que um vampiro não possa transitar da maneira que desejar. Nós Cainitas (um dos termos de nossa raça para designar a nós mesmos, cuja origem discutirei mais adiante) podemos entrar em qualquer casa e lar que quisermos a qualquer momento. Da mesma forma, é despropositado acreditar que um vampiro não seja capaz de cruzar água corrente. A água não exerce qualquer efeito sobre nós. Como não mais respiramos, não podemos ser afogados. Embora a submersão possa vir a ser uma experiência desagradável e resultar em algum grau de deterioração física caso seja prolongada, nenhum vampiro morreu unicamente devido a isso; entretanto, há rumores de que algumas linhagens são sensíveis a um contato *vis-a-vis* com a água. Aliás, foi provavelmente assim que muitas das crenças sobre nós se originaram, uma vez que várias linhagens sofrem de fraquezas que foram passadas sucessivamente pelo senhor à sua Prole.

Caso a forma humana não seja apropriada aos seus desígnios, o vampiro cinematográfico é capaz de assumir diversas formas: lobo, morcego, névoa — e, em algumas histórias, também o gato e alguns pássaros noturnos, como o mocho. Os Anciões desfrutam de poderes extraordinários, como testemunhei durante meu breve e indesejado envolvimento com

seu jogo de Jyhad, e não mais desdenho das histórias de mudança de forma. Porém, os indivíduos das gerações mais novas raramente os possuem. Assim, asseguro-te: um vampiro que possua forma plural pertencerá a uma raça rara, o clã Gangrel, ou será muito velho, sábio e poderoso. Rogo para que teu caminho jamais cruze com o de um deles.

Contudo, muitos de nós possuem habilidades que um mortal consideraria sobrenaturais. Como predadores, nossos sentidos são aguçados, e alguns desenvolveram outros talentos para ajudar na caçada. Um exemplo: a habilidade de inspirar medo, paralisia, obediência e outras reações emocionais é bastante útil, embora os escritores populares as tenham enfeitado em benefício de suas histórias.

Os Carniçais

Ocorre-me que parte da confusão quanto aos poderes sobrenaturais e as fraquezas do vampiro deva-se a um caso de confusão de identidades. Existe uma classe de criatura entre o mortal e o vampiro, que a Família (outra de nossas alcunhas auto-referentes, e a mais popular) denominou *carniçal*. Não se trata do lendário carniçal indiano comedor de cadáveres, o *ghûl*, embora alguns indivíduos possam demonstrar comportamento semelhante.

Os mortais que bebem o sangue da Família sem que antes tenham sido sugados tornam-se carniçais. Essas criaturas podem andar à luz do dia, como os outros mortais, mas não sofrem a Fome, nem envelhecem enquanto beberem regularmente de sangue vampírico. Podem até mesmo possuir força e reflexos sobre-humanos. Às vezes é vantajoso criar esses servos e comandar a sua lealdade através da promessa de vida eterna. Eles não precisam ser humanos — um cão que tenha bebido do sangue de um vampiro torna-se o guardião mais perfeito e fiel que se pode desejar. E assim surgem as lendas de cães infernais.

Embora os Carniçais demonstrem alguns dos poderes dos vampiros, retêm a maior parte das fraquezas dos mortais. Uma empalação matará um carniçal com a mesma eficiência com que mataria um mortal, e uma bala de chumbo será tão mortífera quanto uma de prata. Eles até mesmo desenvolvem um temor por símbolos religiosos, ou alho, entre outras bobagens. Trata-se, obviamente, de um fenômeno puramente neurótico, devido a *acreditarem* que essas coisas possam feri-los. A existência de carniçais em forma animal explica parcialmente a crença generalizada em vampiros metamorfos.

Alguns carniçais podem crer que sejam vampiros de verdade, tendo sido enganados a esse respeito por seus criadores. Podem até mesmo agir de acordo com essa idéia equivocada — ao ponto de beberem sangue — afinal, raramente compreendem a natureza dos vampiros mais que os mortais. Em sua maioria eles são traumatizados por experiências que sofreram — veja, por exemplo, o ex-patrão de teu marido — e muitos foram deliberadamente instruídos de forma errada por seus mestres, para melhor servi-los.

O Abraço

Os mortais supersticiosos ponderam muito sobre os meios segundo os quais um vampiro passa a existir. Tais considerações variam do religioso ao bizarro, podendo constituir, a quem agrade o gênero, uma leitura noturna aprazível. Fora o entretenimento, porém, servem para quase nada.

O primeiro e mais comum desses mitos é a lenda de que qualquer pessoa mordida por um vampiro tornar-se-á também um vampiro. Dessa forma, cada vez que um vampiro se alimentar, criará outro de sua espécie. É de admirar, portanto, que ainda haja mortais no mundo. Outra lenda reza que um cadáver pode tornar-se vampiro se houver cometido suicídio, tiver quebrado votos, integrado uma linhagem maldita, ou sido uma pessoa maligna *de tout*. Mais uma vez, o mundo estaria povoado apenas por vampiros — e posso garantir-te uma coisa: não vi esse exército de *nosferatus.*

Ademais, até onde sei, não existem muitos de nós neste mundo. Segundo minha experiência, existe apenas uma forma pela qual um mortal pode tornar-se um vampiro. A vergonha mais uma vez invade minh'alma quando recordo que planejei esta sina para ti, e exulto pela Providência haver-me impedido. Arrependo-me verdadeiramente de quase ter-te condenado a uma eternidade de sofrimento.

Há um grão de verdade na lenda do *de gustando.* Para tornar-se um vampiro, uma pessoa precisa perder todo seu sangue mortal — mas isso é apenas parte do horror. Se nada mais for feito, *mortui exsanguinati mortui veri*; as presas matarão de modo tão definitivo quanto a lâmina ou a bala.

À medida que a vida se aproxima da extinção, a carne morrendo lentamente, o vampiro agressor pode escolher poupar a vítima da morte ou negar-lhe a dádiva do Paraíso, afinal é ele quem dá as cartas. Substituindo o sangue mortal roubado por um pouco do seu próprio sangue, cria-se um progênito. Apenas uma simples gota de sangue sobre os lábios do moribundo anima-o o bastante para que beba do sangue de seu senhor.

Como posso expressar o horror do Abraço? O medo e a confusão? A repulsa e o terror? A dor? Mesmo a passagem dos séculos não obscureceu minhas dolorosas lembranças.

Compreende que não sou covarde. Como soldado, suportei as privações da vida militar, os perigos da batalha e a selvageria da vitória, na qual admito minha parcela de culpa. Mas mesmo a barbárie que presenciei como prisioneiro dos turcos não poderia ter-me preparado para a experiência de ser tragado para esta maldita meia-vida.

Quando meu sangue foi roubado, encontrava-me, *de gratia potestates descriptis,* num estado de espírito muito pacífico.

Quanto mais tipos de mortes conheço — e tenho presenciado vários — mais convenço-me que a minha foi a menos angustiante. Foi como se minha experiência fosse um sonho estranho, com um toque surreal. Nas pronfudezas sombrias e cálidas de minha mente moribunda, tornei-me cônscio de uma luz; sabia que ela marcava para onde eu deveria ir, e estava certo de que, uma vez lá, tudo estaria bem comigo. Comecei a flutuar em sua direção.

Abruptamente a luz foi apagada. Meu rosto sentiu o impacto, forte como o de uma bala de mosquete, e tentei gritar, a boca cheia de fogo líquido. Uma causticidade cauterizou-me a garganta e o estômago; a consciência retornou com tal violência que parecia arrancar-me os membros, um a um. Mil anzóis rasgaram minha carne, puxando-a em todas as direções.

Rezei pela morte — qualquer coisa para deter a dor — mas nem mesmo pude cair na inconsciência. *Nec turcos, nec Inquaesitores* sempre comandaram esse tipo de tormento. Multipliques por mil a ardência do vinagre num dedo cortado, e deixes essa sensação transbordar através de cada membro e de cada veia. Acrescentes a isto a dor contínua e torturante de uma marcha de cinco dias sem comida ou água. Negues sono, desfalecimento ou qualquer outra trégua à dor. E... não adianta! A minha habilidade em tecer palavras está aquém das exigências descritivas de tal sofrimento.

Sabia apenas que precisava beber, e ao fazê-lo pude abater um pouco minha dor. Minha visão clareou e então vi o que havia bebido.

Minha primeira reação foi de descrença. Isto não podia estar acontecendo. Mesmo no século quinze, homens de educação e berço escarneciam das supertições dos campônios. Quando criança, minhas amas assustavam-me para dormir com histórias do terrível *vrolok,* mas havia reconhecido que tais histórias não passavam de fábulas. Só podia ser um pesadelo, algum tipo de alucinação. Tentei concentrar meus pensamentos em carne, frutas, vinho — mas em vão. O sangue era vida. O sangue era realidade. Tudo empalidecia diante dele.

Posso apenas ser grato por naquela época encontrar-me em um lugar remoto. Tivesse sido abraçado numa cidade, com gente ao meu redor, imagino que devastação teria causado. A Fome embota completamente nossa razão. Caso meu próprio filho houvesse aparecido diante de mim, teria morrido para saciar-me a Fome. Estava completamente escravizado por ela. Nenhum viciado em ópio enfurnado num barraco de Shangai jamais foi um dependente tão indefeso e desventurado.

Gritei por misericórdia. A memória — e a recordação do que se seguiu — abala-me a ponto de impedir-me prosseguir a narrativa. Em seu lugar abordarei outro tópico, a ela relacionado.

Anatomia Vampírica

Embora nossa aparência externa permaneça muito semelhante à dos vivos, há aqueles dentre nós que insistem que a Mudança transforma o indivíduo em outra espécie — *Homo Sapiens Sanguineus, Homo Sapientissimus* e *Homo Vampiricus* foram nomes propostos para a raça, de acordo com a classificação sueca.

Em todo o caso, não há controvérsia de que a psiquê sofre uma mudança tão radical quanto a do corpo. Perceberás com facilidade que a maior parte do que se segue não passa de conjecturas — e não poderia ser de outra forma, visto que jamais foi possível dissecar um indivíduo de minha espécie.

As mudanças físicas mais evidentes estão de tal forma enraizadas na cultura popular que não tivemos escolha senão permitir que os ficcionistas as explorassem. Os dentes caninos são realmente longos e pontiagudos, para melhor sugarem sangue. Contudo, eles apenas alcançam sua extensão máxima no momento do ataque, permanecendo o resto do tempo retraídos em seus alvéolos pela contração de um tecido flexível na base. De outro modo, tanto a fala quanto a discrição seriam muito dificultadas. Alguns carecem dos meios para retrair seus dentes, mas esses são descobertos com facilidade, constituindo um clã em extinção.

Para nos alimentarmos, precisamos apenas morder, retirar os dentes da ferida e começar a sugar. Se após bebermos o sangue, lambermos o local, não restará qualquer sinal da nossa alimentação. Aliás, por esse meio somos capazes de curar completamente quaisquer ferimentos causados com nossas garras ou presas. Nossa pele, como a do vampiro cinematográfico, é invariavelmente pálida. Isso se deve,em parte, à nossa aversão à luz do sol, mas também a termos sido despertados em meio à nossa morte. *Darüber noch später.*

Nossa Fome é veículo para a nutrição. Não há dúvida. Considerando isso, e as experiências amargas pelas quais passei ao tentar ingerir meus alimentos prediletos dos dias em que ainda usava pulmões, concluí que as entranhas do vampiro perdem sua capacidade de digestão. Raramente se vê um vampiro robusto, e quase todos adquirem um corpo esguio após a Mudança. Presume-se que, não sendo mais necessários, os órgãos atrofiam.

O corpo do vampiro permanece como era no momento da morte. O cabelo e as unhas continuam a crescer, como acontece a um cadáver fresco mas isso é tudo. Se eu quiser encurtar meus cabelos ou unhas, preciso cortá-los a cada noite ao me levantar. Creio que o corpo do vampiro está realmente morto, sendo preservado da decomposição unicamente pela Mudança. A pele estica um pouco sobre os ossos, como acontece com os recém-falecidos.

Os pulmões de um vampiro não respiram mais, embora muitos tenham aprendido a simular a respiração enquanto estão junto a mortais. O sangue fresco da vítima fornece a pequena quantidade de oxigênio necessária para sustentar os tecidos mortos entorpecidos. Apenas um vampiro jovem ou tolo alimenta-se da veia jugular — ali o sangue está no fim da jornada e cheio de impurezas; o sangue da artéria carótida é limpo e puro, sendo muito mais recomendável.

Assim como os pulmões não mais respiram, o coração também pára de bater. O sangue da presa espalha-se através

de nosso corpo mediante um processo de osmose, ao invés de fluir pelas veias e artérias. Isto pode ser comprovado quando choramos — o que de fato fazemos, e com mais freqüência que um mortal suporia — porque vertemos lágrimas de sangue. Se cortares a garganta de um vampiro, encontrarás veias vazias. O desuso e a atrofia dos vasos próximos à pele é outra razão para a tez pálida que nos caracteriza, embora uma tonalidade rósea possa ser notada após nos alimentarmos.

O sangue da presa, mesclado ao sangue do senhor, parece possuir algumas propriedades notáveis. Somos capazes de curarmo-nos da maioria dos ferimentos com uma rapidez impressionante. Ainda sentimos dor, e um reflexo envia sangue para a área afligida. Assim como em vida, o sangue espalhar-se-á pelo tecido ferido, conferindo-lhe uma coloração arroxeada. A única exceção a esta regra é a estaca, tão apreciada por escritores e cineastas. Ela induzirá um tipo de paralisia ou transe, embora não seja capaz de matar por si só. O motivo exato pelo qual isso acontece me é desconhecido, já que o coração não bate mais, sendo portanto desnecessário para bombear o fluxo de sangue. Já ouvi várias explicações místicas deste fenômeno, mas devo confessar minha incapacidade em explicá-lo racionalmente.

O corpo não mais produz nem reabastece seu próprio sangue, dependendo inteiramente das vítimas para obter sangue fresco e os nutrientes que a ciência atesta serem transportados por ele. Alguma substância no corpo do senhor, transmitida durante a Mudança, espalha a fagulha de vida e impede a decomposição; contudo, infusões regulares de sangue fresco fazem-se necessárias para que a decomposição não recomece. E quando um vampiro é destruído, a decomposição opera-se de forma extraordinariamente rápida, como se o Tempo estivesse reclamando a dívida das décadas ou dos séculos. Nada sobra senão pó, motivo pelo qual o estudo anatômico é impossível e tanta coisa precise ser adivinhada.

Somos capazes de curar as nossas feridas usando o mesmo sangue do qual nos alimentamos. Com ele é-nos possível regenerar membros e órgãos inteiros, de acordo com a urgência e a necessidade. As regenerações sempre nos devolvem o estado físico que possuíamos quando morremos, incluindo comprimento do cabelo, formato do rosto, peso do corpo, tudo. Quando o corpo é ferido, ele se restaura seguindo o mesmo padrão, sempre. Já estamos mortos e portanto não podemos morrer, exceto pelas forças da vida — o sol eterno e a chama primordial.

Uma última questão permanece *in re corporis* — uma questão um tanto lúbrica, que procurarei responder com o máximo de delicadeza possível. Os entretenimentos populares retratam o vampiro como detentor de uma grande potência para o romance — e obviamente para mais que romance. Embora o ato do amor seja fisicamente possível para um vampiro de qualquer sexo, os impulsos associados, motivações e reações morreram juntamente com a carne — que, a propósito, é fria ao toque. Pela força de vontade podemos obrigar o sangue a percorrer nossos corpos até as áreas relevantes, da mesma forma como curamos um ferimento, mas isso é tudo. O êxtase do Abraço substitui todas as necessidades de nossos íntimos. O único objeto de desejo que nos resta é o sangue.

A Fome

Viver como um vampiro é viver com horror. Como o corvo de um feiticeiro, temos sempre a consciência da Fome pousada sobre os nossos ombros. E sempre, sempre, ela se aproxima — às vezes lenta e sorrateiramente, às vezes avassaladora, mas sempre com voracidade. A Fome jamais pode ser saciada.

Chamamos-na de Fome, mas o termo é terrivelmente inadequado. Os mortais conhecem a fome, e até mesmo a inanição, mas nada disso se compara ao que sentimos. A Fome substitui quase todas as necessidades,quase todos os impulsos conhecidos pelos viventes — comida, bebida, reprodução, ambição, segurança — e é mais compulsiva que todos eles juntos.

Mais do que um impulso, é como uma droga da qual somos dependentes desde o nascimento. Um vício incurável. Na ingestão de sangue não reside apenas a nossa sobrevivência, mas um prazer indescritível. A Fome é um êxtase físico, mental e espiritual que ofusca todos os prazeres da vida mortal.

Ser um vampiro é ser prisioneiro da Fome. Só se pode subjugar a Besta pela mais extraordinária força de vontade; porém, negar a Fome enfurece ainda mais a Besta, até que nada possa mantê-la reprimida. Portanto precisamos cometer atos monstruosos para impedir que nos tornemos monstros — eis o nosso Enigma: *Comportamo-nos como monstros, para que em verdadeiros monstros não nos tornemos.*

Esse paradoxo rege nossas vidas. Esta é a maldição da *minha* vida.

A Besta

A Besta luta constantemente para libertar-se, e apenas os mais fortes conseguirão impedi-la de escapar. De vez em quando ela rompe seus grilhões e foge amotinada até ser recapturada. A tensão do autocontrole e as memórias vergonhosas do fracasso em mantê-lo são difíceis de ser superadas. Pior ainda é a consciência, constante como a Fome, de que essas coisas decerto voltarão a ocorrer. Durante as décadas e os séculos, esta consciência rói-nos a mente como faz um rato numa amarra de navio.

Ser um vampiro é viver no limite da loucura. A devoção obsessiva a alguma tarefa auto-imposta pode ajudar a afastar o desespero da mente, e se a tarefa for de grande bondade, é

possível raciocinar que os fins justifiquem os meios. Alguns cultivam vícios, como jogar ou colecionar arte. Outros isolam-se e confinam sua caçada a uma área pequena e pouco povoada, dizendo a si mesmos que fazem isso para proteger o resto do mundo. Essas coisas talvez possam retardar a investida da loucura, mas podem também conceder-lhe sua primeira conquista estratégica.

No fim das contas, por maior que seja a força com a qual lutemos contra a loucura, ela sempre espreita. A chama de Humanidade avança e recua até finalmente extinguir-se. Nesse momento a Besta sai vitoriosa, e nos transformamos verdadeiramente em monstros. A Besta reside no coração e nos dirige para o mal, mas quando invade as galerias da alma, tornamo-nos *maus.*

Alguns falam da *Golconda,* a salvação do vampiro. Como bem o sabem os mortais e os membros da Família, a verdadeira dádiva do Paraíso é negada aos de minha espécie, mas na Golconda buscamos libertar-nos do Enigma. É uma condição de equilíbrio na qual a luta entre o Homem e a Besta não seja mais necessária. A queda para a loucura é interrompida, e embora o indivíduo não seja mais reconhecível como humano em seus pensamentos e atos, o que sobra de *Humanitas* permanece protegido em seu íntimo. Em quase cinco séculos, encontrei uns parcos Membros que alcançaram esse estado abençoado, mas todos o desejamos, como os mortais desejam o Paraíso.

Os Fardos da Imortalidade

Como qualquer estudante de folclore sabe, somos imortais e imunes ao envelhecimento. Neste aspecto, os eruditos e os tradicionalistas estão certos. Depois de criado, o vampiro vive até ser ativamente destruído, ou até que a Besta vença sobre o Homem ou, após incontáveis milênios, que o Sangue esteja fraco demais.

Através dos séculos os mortais têm sonhado com o segredo da imortalidade, pensando nela como uma grande fonte de poder. Desde os sacerdotes dos tempos primitivos, passando pelos alquimistas dos dias em que eu ainda respirava, até os médicos do presente. Os mortais têm gasto mais riquezas e esforços na guerra contra o envelhecimento e a morte, do que em causa de qualquer religião ou empreendimento.

Muitos vampiros recém-aceitos pela Família, depois de superarem o choque da Mudança e começarem a adaptar-se à nova situação, rejubilam-se ao perceberem que têm uma eternidade pela frente. Confesso eu mesmo ter esboçado tal reação. Trata-se contudo de mais uma faca de dois gumes —é outra porta pela qual a loucura pode entrar.

Considere, por exemplo, ter de presenciar seus entes queridos — até mesmo seus filhos e netos — envelhecerem e morrerem, enquanto você permanece forte e vigoroso. A imortalidade nos obriga a viver completamente fora da sociedade mortal, ou pelo menos a nos mudar uma vez a cada década, de modo que não descubram que não envelhecemos. A História passa por nós como um raio, deixando-nos intocados.

Quanto mais se vive como vampiro, maior é a sensação de distanciamento dos assuntos mortais. Pode ser uma vantagem no começo, pois ajuda a sufocar a culpa de matar e a dor de perder seus familiares para o Tempo inclemente. Mas, à medida que essa segregação aumenta e cresce, a chama de Humanitas míngua, e a Besta torna-se mais forte. No mundo dos mortais, os mais terríveis assassinos em série costumam segregar-se de sua espécie, *atrocitates tranquilliter gestandae.* Como diriam os turcos, o mesmo lado numa moeda diferente.

Mesmo se um indivíduo puder lutar contra esse *verschiedenskeit* desumanizador, o Tempo conferirá outras armas à loucura. Pois, sem segregação, a culpa e o remorso mantêm-se irrefreados, tragando os sentimentos como o ácido corrói o metal. Os soldados mortais retornam das guerras em terras distantes feridos pela violência que viram e cometeram, mas são obrigados a conviver com as suas memórias apenas durante algumas décadas. A culpa de um vampiro é eterna, e o tempo pode exaurir a força de vontade mais poderosa. Outra face do Enigma: podemos perder nossa humanidade para evitarmos perder nossa sanidade; porém, o que é a loucura senão a perda da *humanidade? Mais cedo ou mais tarde,* regozija a Besta, *tu serás meu.*

Mais um paradoxo — tornamo-nos mais fortes conforme enfraquecemos. Quanto mais velho é um vampiro, mais forte ele é — mais inteligente por haver vivido tanto tempo, mais versado e experimentado em certas artes e poderes, mais apto a suportar aquelas coisas que constituem um anátema para nós. Os velhos, talvez, também sejam os de vontade mais forte, não tendo se tornado monstros. E ainda assim, são os mais fracos, pois a Besta incessantemente força as barras de sua prisão, sabendo que com o tempo elas irão ceder. Os mais velhos isolam-se de sua raça, temendo o dia no qual poderão vir a tornar-se monstros e entretendo-se com jogos paranóides de gato e rato, nos quais usam os Membros mais jovens como peças.

Vita Sub Tenebras

Existem outras razões para mantermos uma vida noturna, além da necessidade em evitar os raios solares. É muito mais fácil espreitar e caçar durante a escuridão. *Imprimis,* nessas horas a caça costuma estar debilitada pela fadiga — e ocasionalmente pela bebida — e enxerga mal. O caçador, por sua vez, encontra-se completamente descansado, e pode enxergar tão bem quanto um mortal ao meio-dia. *Secundus,* as horas de escuridão são escassamente povoadas, garantindo interrupções menos freqüentes. O momento da alimentação é bastante delicado: a Besta está próxima da superfície, e pode tomar o controle do indivíduo no momento da matança. Essa foi a ruína de mais de um Neófito.

As Origens da Família

Como os mortais, temos nossa cultura,nossa própria história. Através dela procuramos explicar nossa existência e compreender a posição que ocupamos no mundo. Assim como a veracidade de suas lendas está perdida nos meandros da História, também a verdade em nossa doutrina é incerta. Não obstante, através de anos de estudo cuidadoso, consegui trazer à luz uma variedade de fontes diferentes, e acredito haver alcançado alguma semelhança entre fato e verdade.

A maior parte de nossa doutrina está contida num texto antigo chamado *Livro de Nod*. Nem eu, nem qualquer de meus conhecidos jamais viu ou ouviu falar de um exemplar completo, mas muitos fragmentos têm sido localizados através dos séculos, *multis linguis, multis causis.* Há muita confusão, contradição, e algumas das versões encontradas parecem ter sido deliberadamente falsificadas.

Durante os séculos tenho tido a sorte de examinar fragmentos em grego, turco, aramaico, latim e *Hebraica Quabalistica*, assim como traduções dos hieróglifos do Antigo Reinado e de escritas cuneiformes assírias. As inconsistências são freqüentes, mas a essência da lenda expressa que minha raça descende de Caim, a quem alguns chamam de "O Terceiro Mortal".

Banido da sociedade mortal pelo assassinato do irmão, Caim foi amaldiçoado com a vida eterna e uma dependência por sangue. Nós, seus filhos, somos os herdeiros dessa maldição, condenados a repetir seu crime pela eternidade.

Caim peregrinou pelos desertos até seu nome ser completamente esquecido. Voltou para o mundo dos mortais e conseguiu estabelecer-se como governante de uma cidade, com o nome de Enoque, Unieque ou Enquil (de acordo com a fonte). Muitos Membros chamam-na de a Primeira Cidade. Lá, Caim gerou três progênitos — aqueles aos quais chamamos *A Segunda Geração*. Eles por sua vez deram origem à Terceira Geração, estimada, dependendo da fonte, em nove indivíduos, vinte e sete, uma centena ou absolutamente nenhum. Caim proibiu a criação de qualquer outro Membro, talvez tendo obtido algum discernimento do que havia desencadeado sobre o mundo. Não existe nenhum registro sobre qualquer Membro instituindo as leis de Caim em outra parte, e se todos eles permaneceram na Primeira Cidade, seu número crescente pode ter vencido a população mortal.

Tudo manteve-se em paz no domínio de Caim até que um grande dilúvio devastou a cidade. Caim julgou-o uma punição divina por haver retornado ao mundo dos mortais, e prosseguiu suas peregrinações, deixando a progênie entregue à própria sorte. Embora as crias de Caim tenham sido proibidas de gerar outros vampiros, ignoraram a ordem de seu senhor. Cada Membro da progênie de Caim desejava sua própria descendência.

Nada mais é sabido de nosso ancestral, embora de tempos em tempos um vampiro que se autodenomine Caim apareça em alguma parte do mundo. Ocasionalmente revela-se um impostor; porém, mais freqüentemente, ele desaparece tão subitamente quanto surgiu. Alguns acreditam que Caim ainda viva, enquanto outros — entre os quais me incluo — vêem nisso mais um subterfúgio dos Anciões. Diz-se que Caim é atormentado pela mágoa de haver desencadeado tamanho sofrimento e terror no mundo.

Uma vez livre das restrições de Caim, a Segunda e a Terceira Gerações deram origem a um grande número de descendentes. Governaram a Terra durante algum tempo, mas nem tudo era paz entre eles. As Gerações mais jovens insurgiram-se e chacinaram seus senhores, bebendo-lhes o sangue. Esta Quarta Geração construiu outra grande cidade, a qual conhecemos como a Segunda Cidade (algumas fontes insinuam que tenha sido a Babilônia, enquanto outras sugerem que ela repousa em algum lugar sob as areias do Egito).

O reinado desses novos vampiros não foi sereno: vários Membros da Terceira Geração ainda viviam. De fato, há quem diga que estariam por trás da chacina de seus Anciões. Decretou-se que apenas a eles era reservado o direito de gerar progênitos, e que qualquer indivíduo da Quarta Geração que os desobedecesse devia ser caçado e eliminado, juntamente com seus senhores. Embora a Quarta Geração tenha vivido em público, os Membros da Terceira Geração, os quais conhecemos hoje como os Antediluvianos, viveram em segredo, não revelando a ninguém a localização de seus refúgios. Durante quase dois milênios (segundo alguns, 23 séculos), a Quarta Geração governou a cidade, enquanto era, por sua vez, governada pela Ter-

ceira. Finalmente, a cultura começou a decair cada vez mais e a cidade morreu. Foi um levante de proporções monumentais, no qual o povo rebelou-se e matou todos os Membros da Família que puderam ser encontrados.

Quando a Segunda Cidade caiu, seus governantes fugiram e espalharam-se pelo mundo. Sendo numerosos e estando distantes demais para que os Anciões ocultos da Terceira Geração pudessem ameaçá-los, originaram a Quinta Geração. A Família cresceu em número e estabeleceu-se em todas as partes do globo.

A História mortal registra uma Era, iniciada há dois mil anos, na qual impérios nasciam e combatiam uns aos outros — a Era dos persas, gregos e tártaros. Nessa época a Quinta Geração estabeleceu sua própria ordem. Durante esse tempo, os Antediluvianos permaneceram escondidos e engendraram seus próprios planos insanos. Esta Era de guerras pode até mesmo ter sido arquitetada por eles, o começo de seu grande Jogo de Jyhad. Seja qual for a verdade, não resta quase ninguém para falar sobre ela. Em toda minha existência como vampiro, apenas uma vez encontrei um indivíduo da Quinta Geração, e na época nem soube reconhecê-lo como tal.

Há quem diga que perto do fim desse período, os Antediluvianos emergiram de seus esconderijos e sugaram o sangue de todos os de minha espécie, tendo cada um deles deixado apenas um progênito de sua linhagem. Esta lenda expressa que ali se deu o fim do Segundo Ciclo, no qual o desejo dos Antediluvianos por sangue era tamanho que todos de minha raça foram usados como fontes.

Aqueles que crêem nas lendas do Ciclo predizem um Armagedon para o futuro próximo. Afirmam que os Antediluvianos estão adormecidos agora, mas que algum dia irão acordar e então alimentar-se. O Terceiro Ciclo estaria se aproximando do fim e, após sua conclusão, apenas a Terceira Geração permanecerá viva. Os crentes afirmam que cada ciclo dura 2300 anos e que muito em breve a hora chegará. Eles a chamam de Gehenna, e alguns preparam-se fervorosamente para ela. Como homem de ciência, essas crenças parecem-me exageradas; não creio , porém, que devam ser subestimadas por completo.

Seja qual for a verdade, sei que os Anciões da Terceira, Quarta e Quinta Gerações permanecem em reclusão absoluta. Aqueles entre os Inconnu nutrem um temor profundo uns pelos outros. Para terem vivido tanto tempo, precisam ser sábios e poderosos, e decerto souberam encobrir muitíssimo bem seus rastros. Isto deixa a minha Sexta Geração e seus descendentes como a maioria da Família visível. Já ouvi falar sobre a existência da Décima Terceira e da Décima Quarta Gerações, mas prefiro ignorar estes boatos. Tais criaturas seriam muito fracas e próximas à mortalidade, pois é dito que o Sangue afina à medida que é passado de uma geração para a seguinte.

A Máscara

Em 1435, fundou-se uma organização, uma causa, uma guerra, uma obsessão. Chames como preferires. A História a conhece como a Santa Inquisição. Além de queimar velhinhas inofensivas e excomungar os ratos franceses por comerem o trigo dos fazendeiros, esta Inquisição por vezes alcançou seus propósitos, varrendo do mundo não poucas bruxas, feiticeiros e monstros autênticos. Muitos desses monstros eram Membros, e os Inquisidores mais diligentes capturaram linhagens inteiras e condenaram todos seus prisioneiros às chamas.

Pela primeira vez nossa espécie corria sério risco de extinção. As crenças superticiosas, combinadas a um sadismo meticuloso, colocaram em mãos mortais os meios para livrar o mundo dos monstros. Foi um tempo terrível — tão insano para nós quanto o holocausto que os mortais impuseram uns aos outros na primeira metade deste século. Os Membros que sobreviveram portam até hoje as cicatrizes psíquicas da Inquisição: levam uma vida de reclusão paranóidee evitam, a todo custo, o contato com o mundo daqueles que respiram.

Antes desse tempo, vivemos mais ou menos à vista de todos, confiando na proteção exercida por nosso poder e posição. Embora não anunciássemos a nossa presença, também não nos esforçávamos para escondê-la. Crescemos orgulhosos de nosso poder e assim, a queda que se seguiu foi realmente terrível.

Os sobreviventes logo aprenderam o valor do sigilo e da dissimulação. Como ocorre com os mortais em tempos de crise, surgiram redes, conduzindo informações e indivíduos *sub rosa* para a segurança de todos. Foi o nascimento daquilo que podemos chamar de uma *Sociedade Vampírica*.

O nome *Camarilla,* conferido a essa organização, originou-se das salas pequenas e secretas usadas para reuniões e esconderijo. Os grupos fizeram contato entre si; a adversidade unindo-os pela primeira vez.

A primeira assembléia geral teve lugar em 1486. Muitos preferiram não comparecer,mas esta reunião concedeu a si mesma o poder de falar por todos os Membros existentes ou a serem ainda criados, e de impor leis para governar a todos. Os fundadores da Camarilla foram seus próprios legisladores. A primeira lei, e a mais sagrada, é a Lei da Máscara. É a lei que estou violando ao enviar-te estas páginas.

Os horrores das décadas anteriores haviam-nos ensinado a necessidade da circunspecção e nos mostrado que, afinal de contas, éramos vulneráveis. Era vital, portanto, que o mundo daqueles que respiram ficasse convencido de que os últimos de nós haviam sido mortos, ou melhor ainda, que nós jamais havíamos existido. Se queríamos sobre-

viver, precisávamos enfrentar organização com organização e causa com causa.

A Máscara definia duas premissas, cada qual com uma determinada quantidade de contingências e objetivos menores. *Imprimis simplicissimusque,* seria exigido cuidado e uma circunspecção razoável de todos os Membros da Família.

Não podíamos permitir que nada ameaçasse a continuidade de nossa existência; qualquer indivíduo que quebrasse o sigilo sobre ela seria banido e caçado como um perigo para todos.

Segundus, era preciso tomar providências efetivas para alterar a postura da sociedade mortal, e afastar as mentes dos pensamentos supersticiosos. Vários membros da Família haviam-se tornado eruditos para suportar o passar das décadas de solidão e, desse modo, acumulado muitas descobertas; decidiu-se então tornar os conhecimentos em diversas disciplinas nos campos da alquimia, literatura, arte, geografia, cosmologia, *und so weiter,* acessíveis aos *Taggänger.* Muitos mortais já haviam dado passos nessas direções, de modo que a tarefa não foi insuportavelmente árdua. Saltam-me à mente nomes como Bacon, Dee, Galileu, Copérnico, Ariosto, Michelangelo, da Vinci, Cellini e Colombo. Criamos uma Era admirável.

Com tantas descobertas novas a atrair sua atenção, os mortais perderam sua obsessão em caçar monstros. Um pouco mais tarde — principalmente devido a uma aliança com Matusaléns franceses —, influenciamos filosofias materiais e políticas. A ciência dera luz à Razão, e a Razão negava os monstros. Durante os séculos seguintes fomos capazes de esmagar a superstição, quase completamente. Ninguém, com algum grau de educação, acreditava mais que algum dia tivéssemos existido.

Nossas intervenções prosseguiram ao longo das décadas seguintes — uma guerra aqui, uma descoberta ali — tudo visando manter as mentes daqueles que respiram ocupadas e distantes de nós. Pusemos nossa mão em alguns dos eventos mais importantes da História. Contudo, não penses que toda vossa História foi forjada por nós. Marionetes não sois e jamais fostes. Marx pertencia à vossa espécie, e nenhum vampiro poderia ter formulado seus pensamentos. Algumas décadas depois ocorreram eventos monstruosos na Europa, mas ninguém de minha espécie esteve neles envolvido. Esses monstros pertenciam à vossa própria raça.

Não faz muito tempo, as mentes mortais voltaram-se mais uma vez para o misticismo — embora para mim o maior de todos os mistérios seja o apelo da música que nasceu nesses dias — e as susperstições esboçaram um retorno. Divulgamos o conhecimento de determinadas substâncias químicas e, em sua maioria, as mentes inquisitivas foram distraídas ou silenciadas para sempre. Durante todo este século foram tomadas providências para preservar a imagem do vampiro nos entretenimentos populares, de modo que ficasse nítido que somos fictícios. Sempre que o misticismo dos mortais aumenta, a Camarilla esforça-se para sufocar essa tendência acionando todos os recursos disponíveis para a reativação da Máscara. A evidência disto pode ser constatada no materialismo que cerca os mortais hoje em dia.

Jovens

Por cômico que pareça, existe entre os vampiros um conflito de gerações semelhante ao dos mortais. Os vampiros mais jovens — principalmente aqueles Abraçados na segunda metade deste século e os das gerações mais recentes — defendem ideais que se opõem às restrições da sociedade e às leis da Família. Como adolescentes rebeldes, esses auto-denominados "anarquistas" exigem sua liberdade e ignoram os efeitos de seus atos sobre o restante da espécie. Querem produzir novas Crias sem restrição, negar a autoridade dos Príncipes, quebrar as leis da Máscara e fazer uma centena de outras coisas que chamariam a atenção do mundo mortal para a nossa existência.

Os Anciões, e muitos outros Membros, não vêem essa postura com bons olhos e há,em alguns lugares, um verdadeiro estado de guerra entre eles. Alguns vêem o fato como um sinal do fim do Ciclo atual, e falam de nossa extinção iminente.

Esses anarquistas não acreditam no que os Anciões dizem, e sabem que não lhes é contado tudo sobre sua condição. Os anciões,em contrapartida, não confiam nos anarquistas por temerem que eles tentem eliminá-los.

O Mundo dos Mortos-vivos

Em um nível, o mundo dos vampiros é o mundo dos mortais. Um vampiro move-se no mundo dos mortais da mesma forma que um nobre move-se numa floresta de feras enquanto caça. No entanto, assim como o nobre possui seus castelos e cortes, o vampiro também possui um mundo dele próprio, no qual pode conviver com sua própria espécie.

Alguns vampiros evitam a sociedade de sua Família, mas ela existe, e é idêntica à sociedade mortal, tanto em função quanto em forma. Assim, nas grandes cidades do mundo, tanto existem governantes e sociedades mortais, como nobres e príncipes vampiros.

A maior parte dos Membros cobiça o principado: é o

único meio pelo qual um indivíduo pode gerar sua própria prole. Os príncipes não costumam permitir aos demais uma progênie própria, e quando o fazem, consentem na criação de apenas um. Um príncipe pode criar quantos progênitos desejar, e a lealdade destes aumenta seu poder.

Seria tolice relacionar e descrever cada clã, príncipe e feudo no mundo. Basta dizer que cada cidade mortal, de qualquer tamanho, possui uma população vampírica, e essas populações são organizadas numa variedade de formas diferentes. Algumas são governadas coletivamente, outras autocraticamente; todas, porém, possuem governos e não gostam de intrusos. À semelhança das organizações criminosas ou das agências de policiamento, elas estruturaram seus Domínios segundo seus próprios propósitos e reprimem o que quer que pertube sua paz.

Da mesma forma é exigido por *höflichkeit* que todo vampiro que entre numa cidade nova identifique-se aos governantes e assegure-lhes que suas leis não serão ameaçadas ou desafiadas. Ignorar tal cortesia é um convite à guerra. Nenhum caçador de bruxas jamais perseguiu sua presa com a diligência com que um Clã ou príncipe busca um *noveau arrivé*.

A maioria dos governantes contenta-se em manter a paz em seu Domínio e dar continuidade a seus próprios fins arcanos. Mas existem exceções. Uma é a liga de Clãs que se autodenomina Sabá, ou Mão Negra. Seu Domínio estende-se pela metade oriental da América do Norte, e eles são tudo o que os mortais esperam de vampiros monstruosos. Violentos, perversos e bestiais, são evitados por sua própria espécie e ai do vampiro incauto que for encontrado em seu território.

Acima dos clãs há a Camarilla. Todos os vampiros estão a par desta liga, e todos são convidados a juntarem-se a ela. Para fazer uma analogia com o *mundo vivantis* — se um Domínio é um governo regional ou nacional, então a Camarilla equivale às Nações Unidas, e ao meu ver, com igual eficácia —, mas alguns se queixam de que as assembléias são pouco freqüentes. Decerto os Anciões do Conselho não devem ser subestimados como poderes individuais — em sua maioria são muito velhos e todos muitíssimo poderosos. Seu objetivo principal é fortalecer as Tradições antigas, sendo a mais importante de todas a da Máscara, de modo que em breve posso vir a ser submetido ao seu julgamento e poder.

Todos os clãs possuem suas várias alianças e oposições, que mudam com a mesma freqüência dos países pequenos do mundo mortal. Já mencionei os protocolos que devem ser observados quando se é um estrangeiro num Domínio. Essas obrigações e estruturas nada mais são que protocolos, que podem ser quebrados ocasionalmente; existe porém um elo mais forte — ainda mais profundo que aquele que une os membros de uma mesma linhagem — cuja *auctoritas* é absoluta. É o elo místico que chamamos de Jura, ou Laço de Sangue.

Já comentei o poder do Sangue em criar novos membros e carniçais. Os efeitos que o Sangue exerce sobre a Família não são menos poderosos. Dizem que o sangue vampírico é o mais doce do mundo, mas que cria um vínculo poderoso entre quem o dôa e quem o bebe. Um vampiro que beba o sangue de outro em três ocasiões distintas torna-se prisioneiro de uma relação de sangue tão forte quanto a que existe entre senhor e vítima. Na verdade, muitos senhores impõem esse vínculo à vítima — sem que esta o saiba — no momento da criação, para melhor instigar-lhe lealdade. Entre a Família, a Jura é um vínculo muito poderoso; aceitar a Jura é dar a mente e o coração para outra pessoa e uma Jura voluntária jamais é conduzida levianamente. Se tudo o mais falhar e tu não tiveres meios de defesa contra um vampiro, uses o meu nome — a possibilidade é ínfima, mas se por acaso o teu atacante tiver um Laço de Sangue comigo, estarás em segurança.

Diablerie (Devassidão)

Nesta altura, se meus esforços tiverem igualado o meu intento, estará claro para ti que a sociedade da Família é tão variada quanto a dos vivos. Temos nossos príncipes e nossos mendigos, nossos sonhadores e nossos homens de ação, nossos heróis e nossos criminosos, nossos idealistas e nossos pervertidos. O assunto que vou expor agora é pouco mais que especulação, mas cada vez mais estou inclinado a acreditar nos rumores.

Disse-te que o sangue do senhor confere poder ao sangue da Caça, de modo que o corpo é sustentado em sua não-vida. Segundo os boatos, o sangue do senhor perderia seu poder com o passar dos séculos e milênios, o que obrigaria a um vampiro excepcionalmente velho beber sangue de membros da Família para sobreviver. Ainda que, cadáveres, sejamos poupados da decomposição, o tempo exige seu preço. O Sangue não é absolutamente imortal. Um vampiro jovem das primeiras gerações é capaz de subsistir do sangue de animais, mas à medida que os séculos passam — ou que o sangue afina com a transmissão — o sangue de animais, e em seguida o dos humanos mortais, perde sua capacidade de sustentação.

Dizem que os Antediluvianos caçam os Membros da mesma forma como caçamos os mortais, e não existe fim para as histórias de sua devassidão. Cada vez mais, porém, espalham-se rumores de Membros jovens fazendo o mesmo. A razão para isto não é clara. Talvez as gerações mais jovens portem tão pouco do Sangue, que ele lhes sirva apenas durante alguns séculos, ou talvez os jovens busquem os poderes dos Antediluvianos imitando seus hábitos. Já re-

fleti demoradamente se isso seria a causa da guerra entre os de minha espécie — a Jyhad que dura há tanto tempo. Os Antediluvianos escondem-se porque temem ser mortos por aqueles que buscam seu sangue e conseqüentemente seu poder. Os Anciões condenam os anarquistas porque temem ser devorados por eles. Os anarquistas temem a todos que sejam mais velhos que eles porque sabem que constituem a caça de um predador terrível. O conflito entre os de minha espécie é uma guerra horripilante e canibal.

Mencionei anteriormente que a Jura é realizada ao se beber do sangue de outro vampiro (normalmente o de um senhor ou príncipe). É sabido que beber o sangue de sua própria Vítima não gera esse vínculo, e parece também que os antediluvianos — e aqueles outros que habitualmente caçam os de sua própria espécie — estão aptos a fazer isso sem criar qualquer tipo de vínculo ou obrigação. Este fato, mais que qualquer outro, torna a Diablerie (como veio a ser conhecida) uma coisa chocante e pervertida para a Família, e o vampiro que seja identificado como Devasso pode ser eliminado por qualquer vampiro que o descubra. Ele deve caçar com cautela, uma vez que pratica o jogo mais perigoso do mundo. Com toda sinceridade, duvido que alguém considere a nossa existência muito divertida.

Os anciões, desnecessário dizer, negam completamente esses rumores. Admitir tais coisas incitaria uma revolução tão terrível quanto o levante da Quarta Geração. Ainda assim existem evidências que podem ser encontradas pelos mais persistentes, embora os antediluvianos cubram seus rastros com extrema cautela.

Um Apelo Final

eu discurso está no fim. Consumou-se minha traição. Agora espero que compreendas, ao menos até certo ponto, o que me impeliu àqueles atos dos quais sempre me arrependerei e que fizeram brotar em mim a necessidade de expor este documento aos teus olhos. Não posso implorar-te perdão — meus crimes são grandes demais. Mas se houver piedade em teu coração, ores por mim.

Sabes agora mais sobre a minha espécie que qualquer mortal vivo — sim, mais do que teu amigo, o professor, sabia quando tentou destruir-me. Deixo a cargo de tua consciência o uso que darás a este conhecimento.

Mudei muito desde a última vez em que nos encontramos. Durante muitos anos tenho buscado em meu íntimo por alguma coisa inexpressível. Agora, acredito tê-la encontrado, ou que esteja prestes a encontrá-la. Se a Golconda estiver verdadeiramente ao meu alcance, devo perserverar. Pois nas profundezas da introspecção que me inspira a escrita, encontrei um desejo por *quietus* a qualquer preço. Essa foi uma razão parcial para o meu discurso. Sei bastante bem que o conhecimento que transmiti poderia conduzir à minha própria destruição e à de meus pares. A vontade de viver — se isto é vida — é forte demais em qualquer vampiro para permitir um suicídio mais direto.

Qualquer que seja tua decisão, desejo bem a ti e a aos teus. Tenho acompanhado a carreira de teu filho Quincy com muito interesse, e também as vidas dos filhos dele. Agrada-me imensamente que o Destino tenha detido minha mão bestial e garantido o bem-estar de tua bela família. Que grande conforto devem ser eles para ti.

Por último, gostaria de oferecer minhas condolências pelo passamento de teu marido, do qual tive notícia pelo *Times* de Londres. Sei o quão grande é teu amor por ele. Se as orações de uma criatura como eu podem ser de algum conforto, saibas que tens as minhas.

Não mais ouvirás falar de mim, a menos que o desejes. Repito mais uma vez, meu serviço está a teu inteiro dispor. Poderás encontrar-me através dos classificados pessoais de qualquer grande jornal europeu. Apenas menciones o meu nome e o teu próprio, e meus servidores passar-me-ão tua mensagem.

Adieu.

Teu servo mais devotado e penitente,

V. T.

Agora, leitor, contei-te meu sonho;
Vejas se consegues interpretá-lo para mim
Ou para ti mesmo, ou para teu próximo. Mas acautela-te
Para não equivocar-te na interpretação; pois isso, em vez
De fazer-te bem, apenas prejudicar-te-á
Por interpretares errado assuntos malignos.
- John Bunyan, *The Pilgrim's Progress*

Livro Um: O Enigma

Aqueles olhos. Como os abismos do Inferno. Como esferas de metal negro. Eu os fito e ali me perco. Minha mente grita por libertação. Medo - pânico - Fuga! Meu corpo não responde. Não posso me mover. A sensação de seu toque permanece no meu rosto por um segundo. Os olhos dele, tão ternos... não me oferecem piedade.

Por que não posso gritar?

Como um lobo, ele ataca. Suas presas perfuram meu pescoço e rasgam minha pele. Uma onda de calor percorre meu corpo: êxtase. Prova de minha essência quando ela jorra do meu pescoço, e em seguida começa a sugar. Agarro-o como se eu fosse um marinheiro se afogando, ou um amante. Minha rocha. Meu desejo.

Meus sentidos rodopiam na noite, em busca de terra firme. Agarro a lapela de seu capote. Se houver um céu, rezo para chegar logo a ele. Mas se houver um Inferno, então sei onde estou agora.

Sinto minha vida se esvaindo. Meus olhos estão embaciados; deixo escapar um último lamento. Abandonando o mundo de escuridão e dor, elevo-me, deixando para trás meu corpo imperfeito e pesado. O último grão de areia atravessa a ampulheta. Aqui está calmo. Estou em paz.

Esta é a morte, a consumadora...

Calor! Dor! Confusão! Um cheiro pungente invade minhas narinas. A fragrância fria arranca a minha alma de seu descanso. Ele me estende o pulso. Vida pulsante, cujo brilho vermelho acena para mim. Sei apenas de uma coisa: Preciso beber para viver.

Oh, Deus! Tende piedade!

Sou conduzido, como um animal. Sedento, sugo de sua pele. O líquido quente acaricia a minha boca. Recebo com alegria sua calidez. Os músculos que cederam à morte voltam dolorosamente à atividade. Tento gritar. A corrente de vida continua a me preencher. A dor torna-se êxtase. Que agonia estranha e vital. Nós nos tornamos um.

Em que me transformei?

Com um grito, procuro selvagemente pela fonte de vida. Ela se foi. Caio ao chão. Um ruído de vidro partido ressoa ali perto. Estou só.

Com o dom da vida ainda pesando no meu estômago, afundo no reino dos pesadelos.

©91

Capítulo Um: Introdução

Portanto, com a mesma certeza pela qual a pedra cai para a terra, o lobo faminto enterra suas presas na carne de sua vítima, alheio ao fato de que ele próprio é tanto o destruidor como o destruído.

— Schopenhauer

Vampiro é um jogo de faz-de-conta, de mentirinha, de contar histórias. Embora **Vampiro** seja um jogo, seu objetivo está mais em contar histórias que em vencer. Se você nunca fez este tipo de coisa antes, deve estar confuso com o próprio conceito de um jogo de contar histórias. Porém, depois de compreender os conceitos básicos, descobrirá que a coisa não é tão estranha assim mas, na verdade, curiosamente familiar.

Você e seus amigos contarão histórias de loucura e de desejo. Histórias de coisas que duelam na noite. Contos de perigos, de paranóia, de um mal sinistro. Contos oriundos dos recessos mais sombrios de nossos inconscientes. E no âmago dessas histórias repousam os vampiros.

Essas histórias irão conquistar a sua imaginação muito mais prontamente que qualquer peça ou filme. Além disso, são de uma natureza mais sombria que os contos de fadas de nossa infância (os quais, aos revermos com olhos adultos, também parecem bem sinistros). Isto porque você é *parte* da história, e não um mero espectador. Você a está criando à medida que prossegue, e o resultado é sempre incerto.

Este jogo oferece uma forma de experimentar um horror de natureza por demais imediata: você o vive do *outro* lado do espelho. O horror de **Vampiro** é o legado de ser metade fera, aprisionado num mundo desprovido de valores absolutos, onde a moralidade não é imposta — é escolhida. O horror de **Vampiro** é o mal interno, a sede avassaladora por sangue quente.

Talvez o maior perigo de jogar **Vampiro** seja o de ver a si mesmo no espelho. Para jogar este jogo é preciso confrontar a loucura que se esconde em você, contra a qual luta para dominar e sobrepujar, mas que nunca ousa fitar.

A não ser que esteja disposto a ver o reflexo de *suas próprias* imperfeições, não siga adiante. Aqueles que ousam vislumbrar a eternidade não são recompensados apenas com a sabedoria, mas também com a loucura.

Contando Histórias

Há muito tempo atrás, antes dos filmes, da tevê, do rádio e dos livros, as pessoas costumavam contar histórias umas para as outras. Eram histórias de caçadas, lendas de deuses e de grandes heróis, ou fofocas sobre os vizinhos. Narravam essas histórias em voz alta, como parte de uma tradição oral que, lamentavelmente, foi posta de lado.

Não mais contamos histórias — nós as ouvimos. Sentamo-nos passivamente e deixamos que nos tomem no colo e nos levem para o mundo que nos é descrito, para a percepção de realidade adotada por outros narradores. Tornamo-nos escravos de nossos televisores permitindo que uma oligarquia de artistas nos descreva as nossas vidas, as nossas culturas, a nossa realidade. Através de histórias transmitidas diariamente, nossa imaginação é manipulada — com resultados por vezes positivos mas, na maior parte dos casos, negativos.

Mas existe outro caminho. O hábito de contar histórias está se tornando mais uma vez parte de nossa cultura. É

disso que trata este jogo: não são histórias contadas para você, são histórias que você conta para si mesmo. O propósito de **Vampiro** é tornar as lendas e mitos antigos uma parte mais substancial de sua vida.

Contar histórias nos permite entender a nós mesmos, oferecendo-nos uma ferramenta com a qual explicar nossos triunfos e derrotas. Olhando para a nossa cultura, nossa família e nós mesmos em novos contextos, podemos compreender coisas que nunca havíamos percebido. É divertido porque é revelador, e estimulante porque é realista. O papel que este hábito exerce em nossa cultura não pode ser acidental. As histórias são de algum modo fundamentais em nossa formação. Nossa obsessão por elas tem bons motivos: quanto a isso não há dúvida. Contar histórias faz parte de nossa natureza e exerce uma influência que não pode ser negada.

Interpretando

Vampiro não é apenas um jogo de contar histórias, mas também um jogo de personificação de papéis (ou roleplaying game). Você não apenas conta histórias, mas na verdade atua nelas, assumindo os papéis dos personagens centrais. Parece muito com representar, só que você mesmo inventa as falas.

Para entender a personificação de papéis, você precisa apenas retornar à infância e àquelas tardes maravilhosas que passava brincando de polícia e ladrão, cowboy e índio e de fantasiar-se. O que você estava fazendo era personificar um papel, um tipo de representação espontânea e natural que ocupava completamente a sua imaginação. Essa representação ajudava-o a aprender sobre a vida e o que pretendia ser quando crescesse. Foi uma parte essencial de sua infância, mas apenas porque você cresceu não significa que tenha de parar.

Em **Vampiro,** em vez de fingir, existem algumas regras para ajudá-lo a interpretar. Elas são usadas principalmente para evitar discussões do tipo — "Bang! Bang! Você está morto!" "Não, não tô não!" — e para acrescentar um sentido de realismo mais profundo à história. As regras dirigem e guiam o desenrolar da história, e ajudam a definir as capacidades e fraquezas dos personagens. As regras essenciais para **Vampiro** estão descritas no Capítulo Quatro.

A melhor forma de jogar **Vampiro** é com apenas alguns jogadores — cinco no máximo. Trata-se de um jogo pessoal demais para ser apreciado com um grupo grande. A maior parte de seu sabor e mistério perde-se quando os jogadores precisam competir por atenção. Na verdade, achamos que **Vampiro** funciona melhor com um contador de histórias (Narrador) e um grupo de apenas três intérpretes (jogadores).

O Narrador

A infância é o lugar onde ninguém morre,
Ninguém que importa, melhor dizendo.
— Edna St. Vincent Millay

Vampiro é estruturado de forma um pouco diferente dos jogos com os quais você está acostumado. Em primeiro lugar, não há tabuleiro ou cartas. Em segundo, um jogador precisa ser o Narrador — a pessoa que cria e conduz as histórias.

Ser o Narrador é parecido com ser o Banqueiro de *Banco Imobiliário*, só que é ainda mais importante. O Narrador descreve o que ocorre como resultado do que os jogadores dizem e fazem, cabendo-lhe também decidir se os personagens são bem-sucedidos ou se fracassam, sofrem ou prosperam, vivem ou morrem. É uma tarefa árdua, mas também muito gratificante: o Narrador é um tecelão de sonhos.

A tarefa básica do Narrador é garantir que os outros jogadores se divirtam. A forma de fazer isso é contar uma boa história. Mas ao contrário dos contadores de histórias tradicionais, o Narrador não se limita a *contar* a história. Ao invés disso, precisa edificar a estrutura de uma história e permitir que os jogadores a completem vivendo os papéis de seus personagens principais. Trata-se de um equilíbrio delicado entre narração e julgamento, entre história e jogo. De vez em quando o Narrador precisa montar um cenário ou descrever o que ocorre (como quando os personagens estão adormecidos), mas, acima de tudo,ele precisa decidir o que ocorre em reação às palavras e ações dos personagens — da forma mais realista, imparcial e criativa que for possível.

Na condição de Narrador, cabe-lhe interpretar e fazer cumprir as regras; além disso, também faz as honras de apresentador, na medida que precisa divertir os jogadores. Equilibrar os dois papéis requer bastante esforço. A maior parte deste livro foi escrita para ajudá-lo a fazer isso. As dicas que ofereceremos não farão com que as funções do Narrador tornem-se tarefas fáceis, porque elas nunca serão, mas ajudarão você a narrar com eficiência.

O papel do Narrador será explicado com muito mais detalhes no Capítulo Três.

Os Jogadores

A maior parte das pessoas que irão jogar **Vampiro** não serão Narradores, e sim jogadores, que assumem os papéis dos personagens centrais na história. Ser um jogador não requer tanta responsabilidade como ser o Narrador, mas exatamente o mesmo nível de esforço e concentração.

Na condição de jogador de uma crônica de **Vampiro**, você assumirá a persona e o papel de um vampiro, o criará e depois personificará no curso da história. A vida do seu personagem está nas suas mãos: é você quem decide quais riscos aceitar ou declinar. Tudo que disser e fizer enquanto estiver jogando com seu personagens surtirá efeito no mundo.

Você precisa ser, a um só tempo, ator e jogador. Como ator, fala pelo seu personagem e interpreta o que quiser que ele faça ou diga. O que você disser, o seu personagem diz, a não ser que você esteja especificamente respondendo a uma pergunta do Narrador ou descrevendo suas ações. Ao anunciar e descrever aos outros jogadores o que está fazendo, você se torna parte da história em andamento.

Como jogador, tenta fazer coisas que permitem ao seu personagem ser bem-sucedido, de modo a "vencer o jogo". Este elemento estratégico do jogo é essencial: é ele que cria a emoção e a excitação de um momento dramático.

Freqüentemente depois de descrever as ações que "você" quer executar, será preciso jogar dados para ver se é bem-sucedido em fazer o que ilustrou com palavras. As suas Características do Personagem, descrições de seus pontos fortes e fracos, ditam o grau de competência com o qual você pode fazer determinadas coisas. As ações são um elemento básico de **Vampiro** — elas descrevem como os personagens alteram o mundo e afetam o curso da história.

Os personagens são essenciais para uma história. Eles criam e dirigem a trama; sem personagens não se pode ter uma história. À medida que a história flui, *são eles* que dirigem e energizam o progresso da trama, e não as decisões do Narrador.

Até certo ponto, você é igualmente Narrador e jogador, e deve sentir-se à vontade para acrescentar idéias e elementos para a história, embora o Narrador possa aceitá-los ou rejeitá-los de acordo com seu julgamento. No fim, é a história, não o seu personagem, que importa mais. O personagem é uma ferramenta para contar uma boa história, não o contrário.

Personagens

Existem muitos elementos diferentes que constituem aquilo que gostamos de pensar como o "eu" — para sermos sinceros, eles são numerosos demais para serem realmente separados ou identificados. Na verdade, nós realmente não sabemos quem ou o que somos. Sabemos somente que contemos várias facetas — que somos ao mesmo tempo humanos e animais, anjos e demônios. Usamos muitas máscaras. É desta diversidade essencial do eu que se origina nosso desejo e capacidade de fingir ser alguma outra coisa.

Precisamos recriar a nós mesmos todas as manhãs e compor nossas identidades a partir de uma variedade de fontes diferentes — desde o que nossos amigos pensam de nós, o que nossos pais ou filhos esperam de nós, e como pensamos que nossas experiências devem nos afetar — tudo associado aos hábitos desenvolvidos durante toda uma vida. Cada dia equilibramos todos nossos eus contraditórios e os unimos num todo, apto a funcionar, falar e pensar. Fingimos ser um todo, e no ato do faz de conta, forjamos a realidade.

É por causa disso que, enquanto joga, é impossível deixar o seu próprio eu completamente de lado. Com certeza parte do seu personagem será diferente de você mesmo — de fato, com bastante freqüência você irá personificar alguém com características inteiramente diferentes das suas — mas sempre, de algum modo, o personagem refletirá al-

gum aspecto de você mesmo.

Os personagens são versões literárias de uma pessoa real. Eles não são reais, mas são capazes de capturar algum aspecto da realidade. Apenas quando você adentra o mundo que foi tecido pelo Narrador é que seus personagens tornam-se completos. Eles são reais apenas enquanto você lhes insufla vida — ou alma, se preferir. Nunca trate os seus personagens como projeções de si próprio (mesmo que eles não passem disso). Trate-os como indivíduos singulares, como obras de arte ou como expressões frágeis de sua sensibilidade poética. Valorize os personagens que criar.

Os personagens de **Vampiro** são fáceis de criar. Leva apenas alguns minutos para elaborar todas as suas características e sua personalidade básica e distribuir os números. Contudo será preciso algum esforço para fazer desta coleção de números um personagem vivo. Para produzir um personagem completo, você precisa encontrar no seu íntimo algo que seja bastante real e verdadeiro. O monstro de Frankestein foi montado com facilidade a partir das peças corporais que se encontravam disponíveis. Insuflar-lhe vida é que foi difícil.

A criação de personagens será discutida em maiores detalhes nos próximos capítulos.

Proles

Considera-se que todos os personagens serão aliados e que durante o jogo irão operar como um grupo. Isto não quer dizer que eles sempre estarão juntos, mas que terão de proteger-se uns aos outros e compartilhar algumas ambições comuns. Grupos de vampiros não são incomuns, e existem nomes para esse tipo de gangue. Embora o termo "prole" já tenha significado apenas a progênie de um único senhor, veio também a adquirir o significado de vampiros jovens que se juntam tendo como fim proteção mútua. Os anciões chamam as proles de "círculos", um termo arcaico que não é mais tão usado. Seja qual for o nome, é a esse grupo que todos os personagens irão proteger e pertencer.É a prole que une os personagens e possibilita que os jogadores trabalhem em conjunto durante a história.

Vencedores e Perdedores

O princípio dinâmico da fantasia é brincar.
-C.G. Jung

Em **Vampiro** jamais haverá um único "vencedor", uma vez que o objetivo do jogo não é derrotar os outros jogadores. Para vencer em todos os aspectos, é preciso cooperaração mútua . Sendo este um jogo de contar histórias, não há como uma pessoa clamar vitória. De fato, **Vampiro** é um jogo no qual é provável que você perca, considerando que é difícil fazer alguma coisa que impeça a inexorável sina de seu personagem de cair no abismo da loucura. A idéia geral é agüentar pelo tempo que for possível e extrair o máximo de drama de sua tragédia.

Em **Vampiro** a única medida real de sucesso é a sobrevivência. Mas se o personagem tiver alguma motivação avassaladora, como uma ânsia por vingança, consegui-la também se torna uma medida de sucesso. Além disso, as histórias também possuem conclusões que beneficiam ou prejudicam os personagens. Se os personagens descobrirem que um suposto assassino em série é na verdade um vampiro, e conseguirem deter sua fúria, então eles "vencem". Se nunca vierem a descobrir quem estava por trás dos assassinatos (e muito menos conseguir detê-lo), então perderão, embora possam não vir a saber antes que seja tarde demais.

Para alcançar ao menos uma vitória parcial, os personagens normalmente precisam tornar-se amigos. Cuidam uns dos outros e possuem um pouco de confiança entre si. O mundo da escuridão é tão perigoso que alianças baseadas na confiança mútua são essenciais. Trata-se de uma adaptação evolucionária.

Acessórios de Jogo

Em sua maior parte, **Vampiro** foi projetado para ser jogado em torno de uma mesa. Embora não exija um tabuleiro, há uma certa quantidade de acessórios que requerem uma mesa para serem usados adequadamente. Você irá precisar de dados, lápis e papel, assim como fotocópias das fichas dos personagens. São necessários dados de dez lados, que podem ser adquiridos nas lojas especializadas. O Narrador talvez queira ter papel e lápis à mão para poder esboçar um cenário (de modo a descrevê-lo com mais facilidade aos jogadores), assim como alguns outros recursos visuais para mostrar aos jogadores o que os personagens estão vendo (fotografias, fósforos, lenços qualquer coisa para tornar a experiência mais vívida).

Ao Vivo

Vampiro foi projetado para incluir jogo "ao vivo". Este livro contém instruções e dicas sobre como conduzir partes do jogo usando ação "ao vivo", na qual os personagens interpretam fisicamente as ações de seus jogadores da forma como um ator faria (embora sem usar armas ou qualquer tipo de simulação de combate). Esses episódios periódicos serão interpretados quando os personagens estiverem numa "base" ou envolvidos em situações nas quais a interação entre personagens for altamente valorizada.

Essencialmente, ao invés de ficar sentado descrevendo os atos e palavras de seu personagem, você se levanta e representa — você *age e fala* como *ele* o faria. Mais adiante sugerimos ao Narrador como encenar e dirigir esses episódios, com uma ênfase especial sobre o modo de apresentar elementos da trama que provoquem a interação entre os jogadores (desconfiança, debate, intriga e violência).

O Significado do Mito

Esqueci como me mover
Quando minha boca está seca assim
E os meus olhos são corações flamejantes
Num céu manchado de sangue
Oh, foi doce e selvagem.
— The Cure, "Homesick"

Para compreender **Vampiro,** é preciso ser capaz de saborear seu clima. É violento e melancólico, mas com uma sensualidade subjacente. É um pesadelo exótico e grandiloqüente no qual a razão nem sempre impera. É uma visão neogótica que, impregnada de romantismo, ainda assim está mesclada ao atual e hipercinético mundo da MTV.

O romantismo é evocado pela piedade que a situação como um todo provoca. Em **Vampiro,** é quase certo que os personagens tornem-se amaldiçoados desde o momento em que são Abraçados. Embora detenham um poder inimaginável, também são condenados. Não importa o que façam, permanecem monstros, com uma sede horrível e insaciável. As histórias em **Vampiro** são incomparáveis porque possuem todos estes elementos de tragédia. A tragédia tradicional do teatro, a tragédia de Ésquilo e Shakespeare, envolve um herói que chega a um grande e terrível desenlace trágico, como estava destinado desde o início. Devido a quem e o que o herói é, devido às próprias virtudes do herói, a tragédia é inevitável desde o primeiríssimo ato — e a platéia sabe disso. Os personagens de **Vampiro** são quase certamente amaldiçoados desde o primeiro momento em que bebem do sangue de sua primeira vítima — e os jogadores devem saber disso.

Paradoxalmente, esses personagens, que são arquétipos do mal trágico, possuem o potencial para se tornarem heróis de valor incomum. São o mal, não devido a quem são, mas devido ao que são. Como bebedores de sangue, possuem a marca do mal. São trágicos porque se preocupam sobre sua natureza má, mas não podem fazer nada quanto a isso. Espera-se que os personagens de **Vampiro** ajam como heróis — eles precisam importar-se com o que se tornaram e com aquilo em que poderão se transformar em breve.

A justiça somente é alcançada se o bem sobrepujar o mal — os monstros precisam perder. Portanto, para que os personagens vampiros encontrem alguma forma de "vencer", precisam tornar-se de algum modo heróicos. Precisam derrotar o monstro interno reprimindo-se, nutrindo os impulsos da virtude humana, e demonstrando coragem genuína. Algumas vezes a tragédia da Morte Final é a única esperança de fuga heróica para um vampiro.

Existe uma vaga possibilidade de que os personagens encontrem uma forma de fugir da maldição e tornar-se mortais novamente. Nem todos os personagens tentarão isso, mas para uma maioria essa será a motivação suprema, especialmente à medida que a perda constante de sua humanidade se agrava.

Os outros vampiros buscarão pelo Golconda, o ponto de equilíbrio que alguns Membros da Família conseguem alcançar, no qual as motivações e instintos básicos não os controlam com tanta força. Isto é ainda mais difícil de conseguir que escapar da maldição dos mortos-vivos, mas é tentado pelo menos com a mesma constância.

Os personagens dedicam grande parte de seu tempo a combater o mal, mas em vez de lutar contra adoradores do Diabo ou cientistas loucos, combatem o mal que se esconde neles mesmos, os impulsos bestiais que os tornam malignos. Esses conflitos em **Vampiro** são absolutamente internos; estão dentro de você.

Filhotes

Ainda era cedo para terminar, já era tarde para começar
Preciso ser um adulto — sou de menor no coração
— Minor Threat. "Minor Threat"

A Besta é forte dentro de você. Embora você vá lamentar o que é e as coisas que precisa fazer, não poderá negá-las ou expulsá-las da sua alma. Porém, para não cair na degeneração e no caos absolutos, você precisa resistir.

É difícil ser bom quando tantas das suas necessidades o impelem ao pecado, mas se cair em tentação, irá perder a sua humanidade ainda mais rápido. Será dominado pela Besta dentro de você se não lutar continuamente para manter algum verniz de cultura e civilização. Você precisa dominar a Besta, senão ela o dominará. O mal tende a oferecer suas próprias recompensas.

Você é um filhote, liberado apenas recentemente pelo seu senhor. Precisa lutar para sobreviver, e começa a compreender o mundo estranho no qual foi jogado — muito provavelmente contra a sua vontade. No fim, poderá perseverar, mas apenas alguns indivíduos de rara sorte serão capazes de escapar da maldição e retornar à vida humana. Você busca o Golconda para encontrar a estabilidade e o poder como um vampiro, mas a maioria dos vampiros nem mesmo se apercebe que isso existe.

A Gênese

Parado no portão à beira do jardim
Observando-os passar como nuvens no céu
Tenta gritar no calor do momento
Possuído por uma fúria que queima por dentro
— Joy Division, "The Eternal"

O momento em que um humano se torna um vampiro jamais é esquecido: a transformação costuma ser dolorosa e traumática. Um vampiro nasce quando um vampiro já existente suga todo o sangue de um mortal, matando-o. Contudo, imediatamente antes do humano ser arrebatado pela morte final e absoluta, o senhor rasga a própria pele e libera uma pequena quantidade de sangue na boca da vítima. Isto a anima um pouco, e ela começa a beber do ferimento aberto do senhor. Tudo o que é necessário para que a transformação ocorra é a ausência de sangue na vítima e uma ínfima porção de sangue vampírico.

O personagem assume a linhagem de seu senhor, sendo

portanto, do mesmo clã. O clã a que se pertence dita quais poderes o personagem pode ter no início do jogo; também delineia uma fraqueza especial do personagem. É comum que os personagens do mesmo clã tornem-se aliados e procurem ajudar uns aos outros, mas nem sempre a história é bem essa.

Durante os meses, anos ou décadas seguintes, o discípulo recém-criado permanece com o seu senhor. A ele pode ser ensinado tudo ou nada, pode ser amado ou pode sofrer abusos, pode ser mantido prisioneiro ou desfrutar de total liberdade. Mas até que seja libertado pelo seu senhor e apresentado ao príncipe da cidade, ele não será aceito na sociedade vampírica.

A Fome

Os vampiros precisam alimentar-se. Este fato é o mínimo denominador comum de sua existência. A Fome não é meramente uma necessidade, é uma paixão arrebatadora. A sede por sangue é um instinto primitivo de sobrevivência, pois apenas pelo sangue o vampiro pode sobreviver. O sangue não precisa ser humano e a morte do veículo não é obrigatória. Porém, o anseio por sangue costuma levar os vampiros mais velhos a perderem o controle quando começam a alimentar-se, drenando assim toda a vida de suas vítimas. Os dentes dos vampiros deixam apenas um pequeno ferimento, e mesmo este desaparece se for lambido pelo vampiro.

Como o senhor jamais retribui ao discípulo *todo* o sangue que sugou, o jovem vampiro é logo consumido por uma fome voraz por sangue. Como o discípulo não tem qualquer experiência com esta necessidade avassaladora, ela é tão absoluta, como imediata. O novato não pode lutar contra a fome, a não ser através de um exercício constante de força de vontade, e mesmo então poderá ser tomado de um frenesi caso haja sangue fresco ao alcance de seu olfato. Os vampiros precisam alimentar-se regularmente, uma ou duas vezes por semana.

A Natureza da Besta

Disse a mim mesmo que não iria
Embora estivesse dirigindo para lá.
— Big Black, "Bad Houses"

O que significa ser um vampiro? A despeito de sua aparência, eles não são humanos — eles possuem uma natureza estranha, diferindo dos mortais de muitas formas. Para imaginar um vampiro, pode-se começar com a imagem de um humano, mas é um erro mortal pensar que eles são como nós.

Ainda assim, são suficientemente parecidos conosco para que possam ser comparados e contrastados à Humanidade. Comparando os vampiros aos humanos, é possível descobrir quais são suas capacidades e limitações.

É importante ter em mente que, devido às necessidades básicas de um vampiro diferirem tão completamente, outros desejos também variam. Não é necessário nenhum outro alimento além do sangue — mas infelizmente, não se pode simplesmente comprar sangue na *delicatessen* do seu bairro. Da mesma forma, o poder mortal representa um prazer vazio. Embora o tráfico de poder seja um passatempo popular entre os vampiros, particularmente no clã Ventrue, nunca mantém o interesse de um Membro da Família por muito tempo. Os vampiros são predadores, e procuram superar a si mesmos como caçadores, não como governantes.

Capítulo Dois: Cenário

O Senhor, porém, lhe disse: "Portanto, quem matar a Caim, sete vezes sobre ele cairá a vingança." E pôs o Senhor um sinal em Caim, para que não o ferisse quem quer que o encontrasse."
— A Bíblia, Gênesis 4:15

O mundo de **Vampiro** não é o nosso — pelo menos não completamente. É uma visão Punk-Gótica do nosso mundo, uma região de extremos — monolítica, majestosa e deturpada. O governo é corrupto, a cultura está falida e os mortais decadentes festejam em meio às chamas dos últimos dias. É um mundo no qual as forças do mal e a entropia exercem um poder ainda maior que em nosso mundo. É um mundo de trevas.

À primeira vista esse mundo não difere muito do nosso — o CD é "*in*", o vinil é "*out*"; a camada de ozônio está sendo exaurida e as emissoras exibem as mesmas novelas. Os mesmos rostos estão esculpidos no Monte Rushmore e a Estátua da Liberdade ainda guarda orgulhosamente o porto da cidade de Nova York. Mas nesse mundo os vampiros existem, e já há algum tempo têm dirigido e influenciado o curso dos assuntos humanos. Na verdade, as diferenças entre o mundo Punk-Gótico e o nosso devem-se, em sua maior parte, aos vampiros.

Este capítulo descreve com detalhes o universo ficcional deste jogo: a cultura e a sociedade dos humanos e dos senhores vampiros que os caçam.

Punk-Gótico

Punk-Gótico é uma forma sucinta de descrever este "universo". É uma metáfora para o nosso próprio mundo, um aviso do que podemos nos tornar e uma sombra da doença que nos infecta agora. É um mundo com problemas como os nossos, mas no qual a maior parte das culpa cabe aos vampiros.

O aspecto Gótico descreve o ambiente e as instituições da sociedade mortal. A Igreja é mais forte porque as pessoas sempre a procuram em tempos de crise, e o número de pessoas que já teve contato com a Família é suficiente para que isso faça diferença. As instituições tendem a ser ainda mais conservadoras e resistentes à mudança que as de nosso mundo. A arquitetura demonstra uma pronunciada influência gótica, e muitos arranha-céus deste mundo são guarnecidos por gárgulas.

O Punk descreve a forma como as pessoas vivem — as gangues governam as ruas e o crime organizado domina o submundo (que por sua vez é dominado pela Família). O rock, o punk e o rap configuram-se ainda mais como uma forma de fuga e libertação, e a rebelião é identificada pelos modos de vestir e falar. No todo, o mundo é mais corrupto, mais decadente e menos humano do que qualquer suburbano gostaria de acreditar.

No fim das contas, caberá a você mesmo decidir como é o mundo Punk-Gótico. As diferenças são tantas, ainda que sutis, que seria impossível fazer uma descrição completa neste livro. Cabe a você transmitir o clima do universo Punk-Gótico nas histórias que irá contar. Você pode fazer isto através de suas descrições, dos personagens com os quais jogar e das histórias que contar. Qualquer coisa que você desejar poderá ser acrescentada ao ambiente Punk-Gótico.

Ruas de Sangue

Mas tendo retornado ao mundo como um vampiro
Teu corpo deverá da tumba erguer-se
Assombrar o lugar em que nascestes
E sugar o sangue de toda tua raça
— Lorde Byron

Como é viver num mundo de noite perpétua? Dançar sob a lua escarlate? O desejo pelo sangue de caças sencientes?

A vida noturna é tão agitada quanto o próprio Cainita. Períodos longos de paz podem, sem qualquer aviso, explodir em espasmos de violência e desordem. O vampiro é um animal de emoções e instintos deturpados. As obsessões e perversões de um Membro podem colocá-lo subitamente em conflito com outro. Embora os Membros possam conviver em paz durante anos, um dia o armistício acaba e a guerra canibal recomeça. A Jyhad nunca acaba de fato — ela apenas projeta uma sombra menor durante algum tempo.

Normalmente é possível alcançar um equilíbrio entre os Membros de uma cidade, seja por acordo formal ou tácito. São feitos esforços para minimizar o conflito, embora ele costume ser inevitável. Quando o conflito finalmente ocorre, quase sempre esconde-se sob a Máscara, e raramente é percebido pelos mortais da cidade. Assim, é possível travar uma guerra sem que os anciões precisem temer o retorno da Santa Inquisição.

Alguns Membros não integram a sociedade dos Amaldiçoados e não mantêm qualquer ligação com outros de sua espécie. Eles são conhecidos como Desgarrados, ou Caitiff. As cidades são lugares amplos, não sendo difícil para um indivíduo isolar-se de seus pares. De fato, costuma-se dizer que os Membros que se encontram com outros são aqueles que o desejam. Contudo, às vezes mesmo os vampiros mais solitários podem ser arrastados pela política corrente — em tempos de necessidade, os Caitiff são impiedosamente caçados e inquiridos. É sabido que os Justicars, executores da lei da Família, costumam usar vampiros solitários como bodes expiatórios de crimes cometidos por outros.

Criaturas da Cidade

Por escolha própria — alguns diriam que por natureza — o vampiro é uma criatura urbana. Os desertos e florestas cabem aos lobisomens e seus semelhantes. Isto agrada muitos Membros. Por que perambular sem destino em busca de alimento quando uns poucos quarteirões da menor das cidades podem fornecer fontes mais que suficientes?

Os Membros mais jovens às vezes sentem a necessidade de uma vida nômade, mas esse desejo normalmente desaparece com a idade. Os Cainitas mais velhos costumam habituar-sea um determinado local e ali fazer seu refúgio. Aqueles que escolherem vagar pelo país quase invariavelmente entram em contato com os Lupinos, e o ódio entre

lobisomens e Membros é profundo.

Assim, a cidade tornou-se uma prisão dourada para os Membros. Embora as cidades sejam o centro da civilização, e atualmente costumem cobrir extensões enormes de terreno, ainda assim constituem celas das quais os Membros são incapazes de sair. Eles estão aprisionados tanto em corpo quanto em espírito. O aprisionamento apenas aumenta a tensão entre os vampiros, e, mais cedo ou mais tarde, animais enjaulados voltam-se uns contra os outros.

Superpopulação

Vamos fazer uma guerra — precisamos de espaço
Vamos fazer uma guerra — para limpar esse pedaço.
— Fear, "Let's Have a War"

Os vampiros constituem, da mesma forma que os humanos, uma espécie animal única. Eles devem obedecer às leis da evolução, assim como os ditames do ambiente. Ocupam uma posição na cadeia alimentar, e há até mesmo quem especule que exercem uma função no equilíbrio ecológico. Existem limites definidos para quantos de sua espécie podem coexistir numa determinada área. Quando ultrapassam o limite, fenômenos naturais reduzem a população vampírica de volta aos seus níveis toleráveis, exatamente como ocorre com outros predadores.

A Família é uma espécie única entre as criaturas do mundo, uma vez que os Membros não são ameaçados por qualquer outra espécie. São seus próprios predadores e presas, e controlam seu número através da competição intensa. Os anciões já sentiram na carne que se seus números crescerem demais, eles irão atrair a atenção dos mortais. Embora os vampiros sejam individualmente muito mais poderosos que os mortais, uma Humanidade ciente de sua presença seria capaz de esmagá-los pela força de sua superioridade numérica.

Há um número determinado de caçadores para cada rebanho. No passado, vivia apenas um Membro em cada cidade e a reclamava como seu domínio. Quando as cidades eram menores, ser uma raça de solitários era uma tática de sobrevivência razoável. Mas à medida que as cidades cresceram, o mesmo ocorreu com a população de caçadores. Hoje em dia não é raro que muitos vivam no mesmo domínio.

Uma cidade grande, como São Francisco ou Hamburgo, suporta normalmente uma população vampírica de 15 a 30 mortos-vivos. As cidades maiores como Nova York ou a grande Londres possuem uma população proporcionalmente maior, e as menores abrigam menos.

Como regra geral, considere que existe um vampiro para cada 100.000 mortais. Portanto, a área metropolitana da grande Chicago, uma região de sete milhões de mortais, pode sustentar razoavelmente cerca de 70 vampiros. Ocasionalmente um príncipe irá regular artificialmente a quantidade de Membros residentes em uma cidade, assegurando desta forma a inviolabilidade da Máscara.

As cidades poderiam certamente sustentar mais Membros, mas eles nutrem um temor justificado de serem descobertos. A Máscara é a maior preocupação dos anciões — eles acham melhor que morram alguns dos anarquistas, do que a raça inteira ser extinta por outra Inquisição. Todo cuidado é tomado para garantir que a existência dos vampiros seja mantida em segredo ante a população mortal. Mantém-se um controle rigoroso sobre a geração de novas Crianças da Noite, pois um excedente de vampiros aumenta a probabilidade de uma descoberta dramática. A população também é restringida pelo simples fato de que poucos vampiros potenciais sobrevivem à sua Gênese: muitos enloquecem e são sacrificados por seus senhores.

A despeito disso, existem atualmente Membros demais para serem suportados pela população mortal; as legiões de anarquistas aumentaram a níveis sem precedentes. Gradualmente aproxima-se o momento do "Pastio" — o tempo temido e sussurrado nas lendas da Família, chamado Gehenna.

Normalidade

Ele chega desapercebido
Envolto em seu manto negro.
Não caminha à luz do dia
Ao cantar do galo, já sumiu.
— The Rolling Stones, "Midnight Rambler"

A maioria dos vampiros luta desesperadamente para atingir uma aparência de normalidade em suas vidas e, assim fazendo, escapar da verdade sórdida de suas existências. Criam um mundo artificial em torno deles mesmos, que está fadado a esvanecer com o passar dos anos, mas que no presente momento lhes é satisfatório. Alguns eruditos entre os Membros postulam que um vampiro precisa desta fachada para conservar sua sanidade. Cair no clichê de vida de vampiro popularizado pelo cinema e pela literatura resulta, inevitavelmente, em desespero e desestabilização mental, mas durante o período da farsa pode-se obter certa paz de espírito.

Os estudiosos têm averiguado que uma boa parte da psiquê mortal sobrevive à Gênese. Essa psiquê, contudo, é sobrecarregada pelas motivações, desejos e obsessões sobrenaturais da Besta. Para que o indivíduo mantenha sua sanidade precisa aprender a enganar a si mesmo.

Distinções Sociais

Tentam fazer pouco da gente
Só porque estamos por ai.
Suas vidas parecem tão sem sentido
Tomara que eu morra antes de envelhecer.
Falo da minha geração.
— The Who, "My generation"

Existem várias castas sociais diferentes entre os Membros. Em sua maioria, os Cainitas distinguem-se por uma combinação de idade e geração (quantos passos se está dis-

tante de Caim, o primeiro vampiro, em termos de ancestralidade). Embora haja um grau de mobilidade social, os anciões confiam apenas naqueles que provaram seu valor, e a melhor forma de faze-lo é sobrevivendo durante algumas centenas de anos. Os anciões detêm o poder, de modo que determinam a quem deve ser atribuído respeito e posição. Evidentemente, sempre se pode lançar mão da *diablerie*, reduzindo dessa forma a distância entre gerações, mas estes "exterminadores" raramente são bem aceitos entre os anciões.

A posição mais elevada é a atribuída aos Antediluvianos — os Cainitas da terceira geração. A posição mais baixa é atribuída às crianças da noite e aos Desgarrados, que geralmente pertencem à 13º geração ou a gerações posteriores e que apenas recentemente tenham sido Abraçadas.

• **Caitiff:** Ainda que muitos Caitiff sejam Desgarrados, mas sob todos os outros aspectos vampiros "normais", outros tornaram-se tão degenerados que se alimentam apenas dos fracos e moribundos. Alguns Caitiffs vivem isolados da sociedade vampírica propositalmente, mas muitos foram banidos. Alguns Caitiffs já integraram a sociedade da Família, mas perderam tanto de sua humanidade que estão incapacitados a manter relações com quaisquer outras criaturas. Conhecem apenas a sobrevivência, e vivem de noite para noite em busca de alimento. Cedo ou tarde,todos irão morrer, mas isso pode levar muitos anos.

• **Crianças da Noite:** Os vampiros desta classe ainda não foram apresentados ao príncipe, nem libertados por seus Senhores. Eles não são totalmente reconhecidos como Membros da sociedade vampírica e portanto não lhes é demonstrado nenhum respeito. São, em suma, tratados como crianças. O termo algumas vezes é usado em outro contexto. Os Membros que tenham cometido atos especialmente estúpidos podem ser denominados e considerados Crianças da Noite.

• **Neófitos:** Esses vampiros foram liberados recentemente e apresentados ao príncipe, embora ainda não tenham deixado sua marca na sociedade. Os neófitos constituem a casta dos vampiros jovens que foram liberados por seus Senhores. Se eles se comportarem e não se juntarem aos anarquistas, virão a tornar-se ancillae, normalmente depois de 50 a 100 anos.

• **Anarquistas:** Os anarquitas possuem posição porque são respeitados pelo pequeno poder que conseguiram adquirir. São reconhecidos por sua energia, motivação e coerência. Embora sejam inimigos dos anciões e especialmente do príncipe, ainda assim são respeitados, mesmo que não abertamente, por terem obtido, graças à sua atitude rebelde, uma identidade própria.

• **Ancillae:** Esses membros ainda são jovens, mas provaram seu valor aos anciões. Os ancillae são candidatos a Cainitas, aqueles que jogam segundo as regras (ao menos na maioria das vezes) para alcançar um poder maior. Esta é a classe entre neófito e ancião, na qual o vampiro obtém repeito e poder cada vez maiores. A maioria já existe há um ou dois séculos em sua forma vampírica.

• **Anciões:** Quando os vampiros alcançam uma certa idade, há poucos acima deles que detenham algum poder na sociedade vampírica. Os anciões são os Membros que comandam e que tentam dominar todos os outros. Os anciões normalmente possuem entre 200 e 1000 anos, mas como tudo o que diz respeito aos mortos-vivos, isto pode variar imensamente. Na Europa, um vampiro precisa ser bem mais velho e poderoso para ser considerado um ancião do que no Novo Mundo.

• **Matusalém:** Quando um vampiro alcança uma determinada idade, mais ou menos entre 1000 e 2000 anos imortais, passa invariavelmente por uma profunda alteração. Há muito se discute se essa mudança é mística, biológica ou, na verdade, social, conseqüência de uma modificação das necessidades e desejos. Certamente, quando um vampiro alcança esta idade, um tédio e uma melancolia o invadem, assim como um estado de paranóia crescente. Aqueles que são fracos, correm riscos ou desejam inconscientemente o suicídio não sobrevivem a este estágio. Apenas os muitíssimos fortes alcançam a condição de Matusalém.

Como medida de autopreservação, os Matusaléns afastam-se do mundo e dos mais jovens. O constante esforço de enfrentar os jovens impetuosos que buscam poder através do sangue de seus anciões torna-se cada vez mais debilitante. Em algum momento um dos anarquistas terá sorte e conseguirá eliminar o ancestral. Assim, a única opção é segregar-se inteiramente da sociedade, e entrar em torpor. Alguns Matusaléns permanecem envolvidos em lutas de poder e na Jyhad da Família, mas o fazem em total anonimato.

• **Antediluviano:** Esses são os vampiros mais velhos, e provavelmente as criaturas mais poderosas do mundo. Geralmente são considerados netos de Caim e pertencem à Terceira Geração. Quando se envolvem nos assuntos da Família, raramente deixam de exercer sua influência. A mera menção de um Antediluviano basta para provocar agitação e conflitos entre os Membros. Sua guerra eterna, a Jyhad, afeta todos os Membros da Família.

O Príncipe

A Idade Moderna (o úlimo milênio, segundo o calendário da Família) tem visto nascer uma nova ordem social entre os mortos-vivos. Houve uma época na qual os Cainitas viveram sozinhos ou com suas proles; cada um era senhor de sua própria cidade, e foi nessa Era que surgiram as Tradições. Alguns concederam-se títulos e honras. Mas esta prática não era importante, porque não havia ninguém para impressionar além dos mortais.

Mas quando as cidades cresceram e se tornaram metrópoles, e havia fontes suficientes para abastecer muitos Membros, a sociedade vampírica começou a mudar. Iniciava-se a era dos príncipes.

O termo príncipe, embora algumas vezes usado pejorativamente, costuma ser aplicado ao ancião que retém o domínio sobre uma área metropolitana específica. Em ter-

mos formais, um príncipe, ou princesa, retém o poder de domínio. Ele, ou ela, faz as leis e é responsável por manter a ordem. Em termos práticos, o príncipe é apenas aquele que está mais apto a refrear os impulsos anarquistas. No princípio, o vampiro mais forte em cada cidade simplesmente exigia o domínio. Com o tempo, porém, surgiram e desenvolveram-se certas tradições envolvendo os requisitos para a reivindicação e manutenção dos principados. A Camarilla codificou essas tradições e obrigou ao seu cumprimento.

Depois da Inquisição, a importância da Máscara ficou marcada nas mentes dos anciões, e eles passaram a confiar cada vez menos nos vampiros mais jovens, a quem chamavam anarquistas. A revolta da seita conhecida como Sabá foi a causa da maior parte de sua desconfiança, pois temiam que tudo aquilo pudesse acontecer novamente. Os neófitos criados durante o século XVIII foram as crianças da idade moderna, alheias à filosofia dos anciões. Depois de um incidente em Londres em 1743, no qual a Máscara foi quebrada por um anarquista, a Camarilla decidiu reconhecer formalmente o que já era um fato há muitos séculos — o poder do príncipe.

O termo "príncipe" é exatamente isso: um termo. Não é um título adquirido por direito , nem uma posição hereditária de qualquer espécie — e, por isso, muitos dos Membros fazem objeção ao seu uso. É simplesmente um nome e um conjunto de direitos que um vampiro poderoso pode alcançar. Nem todas as cidades têm príncipes; de fato, algumas são regidas por conselhos, enquanto outras não possuem qualquer espécie de governo. O uso moderno para "príncipe" é uma referência à época na qual cada Membro era o regente secreto da cidade onde vivia, uma prática que foi comum na Itália medieval. Em alguns lugares, títulos como Duque, Barão ou Conde (em suas formas culturalmente corretas) são usados.

O príncipe não reina inteiramente sobre uma cidade; sua posição assemelha-se mais à de um supervisor. Acima de tudo, o príncipe é o árbitro final das disputas entre os Membros de sua cidade, sendo responsável por garantir que a Máscara seja preservada. Na interpretação dos anciões, isto geralmente significa que o príncipe deve reprimir e perseguir os anarquistas.

Os Membros que vivem numa cidade não devem ao seu príncipe nenhum voto de fidelidade, obdecendo-o apenas na medida de sua covardia. Quando sua lei é questionada ou contrariada, o príncipe usa a força para manter o controle. Mas se o seu poder não for suficiente para tal, então sua regência chegou ao fim. Existem alguns príncipes que não compreendem a informalidade de sua posição; acreditam ser reis e seus reinados são caracterizados por envolver muito protocolo e ritual. Eles mantêm uma corte e, quando precisam proceder a algum julgamento, exigem o comparecimento de todos os Cainitas de seu domínio. A arrogância desses príncipes costuma exceder os limites da tolerância, mas é compreensível — quem, senão os insanos ou verdadeiramente egocêntricos, desejaria uma posição tão perigosa?

Muitos Membros ignoram o príncipe, da mesma forma que ignoram todos os indivíduos de sua própria espécie. Os seres poderosos que, unidos, constituem o Inconnu, e muitos dos anciões, não se deixam impressionar por essas fúteis exibições de poder. Para eles, o título representa a arrogância de um indivíduo ainda jovem o bastante para desejar o poder. O príncipe não é uma autoridade perante a qual se prostrariam. Quando visitam uma cidade, seu príncipe, se for sábio, é quem deve prestar reverência a eles.

Assumindo o Comando

Tradicionalmente, o príncipe é o mais velho dos Membros de uma cidade, embora isto não seja mais uma regra geral. O método de "coroação" varia de cidade para cidade e de príncipe para príncipe. Normalmente é uma violenta usurpação de poder, pois apenas aqueles com poder e ambição são capazes de impedir que suas reinvidicações sejam desafiadas. Normalmente o apoio dos anciões da cidade é requerido. Os anciões mais poderosos são conhecidos coletivamente como *A Primigênie,* e costumam constituir um conselho. O príncipe precisa de sua sanção para reger.

Qualquer um pode reivindicar a posição de príncipe, mas apenas quando ninguém se opõe ao pretendente é que este pode adquirir domínio sobre a cidade. Se houver um desafio, os competidores precisam lutar uns contra os outros até que a soberania seja determinada.

Este conflito não é simplesmente um duelo, ou mesmo qualquer espécie de combate direto. É, como todos os conflitos entre vampiros, parte da grande Jyhad, sendo uma progressão de jogos e manobras, truques e ameaças, violência e derramamento de sangue. Os diversos anciões, proles e círculos aliam-se a um lado ou ao outro — quer influenciados por crenças pessoais fortes, promessas de grandes recompensas ou ameaças de retaliação. Freqüentemente as instituições mortais que estejam sob o controle do vampiro, como a polícia, os bancos ou os meios de comunicação, podem ser empregados na guerra. Quase sempre o processo termina com a morte de um dos combatentes. É raro que o vencedor seja magnânimo, e mesmo se for, a Primigênie não o permitirá.

É muito difícil dar golpes de Estado: o príncipe costuma ser pessoalmente muito poderoso e quase sempre gera uma prole para protegê-lo. Outra consideração a fazer, antes de qualquer tentativa de insurgência, é que opor-se ao príncipe normalmente significa opor-se aos anciões da cidade. Os anciões, quando unidos, possuem poder suficiente para enfrentar todos os desafiantes.

Uma tentativa de usurpação significa um período de grande instabilidade, pois o conflito pode vazar para o reino mortal e ameaçar a Máscara. O temor de que isso aconteça impede muitos anciões de mudarem de lado ou dividir seu apoio entre dois ou mais adversários.

Muitos anciões apóiam o príncipe porque não querem correr o risco de tumultos. Eles têm-se tornado cada vez mais protecionistas ao longo de suas vidas, e fazem tudo

que podem para garantir um ambiente estável. São extremamente conservadores em tudo que fazem, pois buscam apenas sobreviver,e não promover mudanças.

É quase impossível desafiar com sucesso a um príncipe que conte com o apoio da Primigênie, pois esses anciões irão direcionar sua influência, seus seguidores e mesmo seus poderes pessoais para o benefício dele. Embora muitos tentem desafiar o príncipe, a maioria é destruída antes mesmo de começar.

Portanto, é possível governar os Amaldiçoados. Sabe-se de príncipes que abdicaram voluntariamente de suas posições, embora isso raramente ocorra.

Vantagens do Principado

"El Presidente" fuma charutos
Qualquer um de quem não goste
Mata ou manda para trás das grades.
— Circle Jerks, "Coup D'Etat"

Muitos vampiros ambicionam a posição de príncipe simplesmente pela glória. O título, na verdade, possui algumas vantagens que podem não ser aparentes à primeira vista.

• Direito a progênies: O príncipe é o único vampiro com total liberdade para gerar progênies. Nenhum outro possui essa liberdade, a não ser que lhe seja concedida por ele. O príncipe portanto mantém um contole poderoso sobre os outros vampiros, dado que a maioria, em algum momento, deseja gerar uma criança da noite.

• Proteção dos anciões: A Primigênie geralmente irá apoiar o príncipe enquanto este mantiver a Máscara e reprimir os distúrbios causados pelos anarquistas.

• Poder político dentro da Camarilla: O príncipe adquire um status elevado e é ouvido pela maioria dos anciões.

• Supremacia sobre aqueles que entram em seu domínio: É um direito tradicional do príncipe exercer controle sobre os Membros que entram em sua área de influência, e os recém-chegados têm o dever de paresentar-se a ele. Caso não o façam, é direito do príncipe puni-los.

• Liberdade para alimentar-se: O príncipe também está apto a limitar (para o bem da cidade) a alimentação dos súditos. Em nome da proteção da Máscara, ele pode impor restrições a alguns ou todos os Membros que viverem na cidade. Elas normalmente dizem respeito aos locais e presas permitidos. Se desobedecerem, o príncipe pode acusá-los de violar a Máscara e puni-los de acordo.

• Poder sobre os inimigos: O príncipe tem a autoridade de convocar uma Caça ao Sangue, o que lhe concede poder de vida e morte sobre aqueles que cruzarem seu caminho. Não lhe é permitido matar à vontade, mas se o príncipe determinar que alguém quebrou as Tradições, pode punir esses indivíduos de acordo. Isto está sujeito a muito abuso, e portanto proporciona uma grande quantidade de poder.

Intriga

A política de poder que gira em torno de um príncipe pode ser bastante dinâmica, especialmente quando mais de um ancião está presente e tentando controlar as suas decisões. Cada um pode tentar ameaçar, adular e até mesmo levar o príncipe a fazer as coisas de um certo modo, fingindo o tempo todo um total desinteresse pelos meandros doentios da política. Os anciões não ousam forçar as coisas até o ponto em que o príncipe seja destronado, mas eles arriscarão até bem perto das últimas conseqüências. A Jyhad existe em mais de um nível, e muitas gerações diferentes participam deste jogo.

Habitando uma cidade supervisionada por um príncipe, um vampiro precisa aceitar certas obrigações. A cidade proporciona uma certa segurança da qual todos se beneficiam, e para mantê-la é preciso seguir determinadas regras de comportamento. De uma forma ou de outra, a maioria dessas regras é praticamente universal. Elas são conhecidas como as Seis Tradições. São as leis mais antigas da Família e cabe ao príncipe garantir o seu cumprimento. Os Membros que se mudem de São Francisco para Moscou têm plena consciência de que essas Tradições também serão válidas na nova cidade. Ignorância não é desculpa.

Os anarquistas rebelam-se contra todas as restrições impostas pelos anciões (seus odiados inimigos), que são representadas pelo poder do príncipe. Esses filhotes acreditam que existe pouco a temer no mundo moderno, e que as velhas superstições e Tradições devem ser abandonadas. Alguns acreditam que a Máscara não é nada mais que a materialização do terror dos Membros que ficaram muito velhos e amedrontados. O príncipe precisa trabalhar constantemente para conter os anarquistas e impedi-los de abrir qualquer brecha na Máscara. Algumas vezes, ameaças não bastam.

A maioria dos anarquistas não acredita que a Gehenna seja uma ameaça, e muitos duvidam que o vampiro original tenha sido Caim. Eles simplesmente não acreditam nessas lendas e as tratam da mesma forma que tratam as histórias sobre o Jardim do Éden ou a Torre de Babel.Os anarquistas suspeitam que os anciões usam essas histórias para impor medo aos ancillae e desta forma controlá-los melhor. Entre os anarquistas, é considerado de mau gosto admitir qualquer fé nesses mitos. Eles se irritam com as restrições impostas pelos anciões, e não adquiriram a sabedoria da idade. Os filhotes são bem menos poderosos dentro da sociedade vampírica, de modo que não é surpresa que se rebelem.

A idade moderna provocou muitas mudanças nas almas da Humanidade, e foi a partir desses humanos que os novos vampiros foram criados. Com as mudanças operando cada vez mais rápido na cultura moderna, muitos Membros prevêem um surto de anarquistas rebeldes. Alguns dentro da Camarilla exigiram uma interrupção na criação de todos os novos vampiros, mas é improvável que algum tipo de interdição possa ser colocado em prática. Muitos anciões simplesmente acreditam que os fatores naturais seguirão seu rumo e que os anarquistas mais radicais serão varridos da Terra antes que possam abalar a comunidade vampírica.

A Primigênie

Muitos príncipes são "aconselhados" por um grupo de anciões que são conhecidos coletivamente como *A Primigênie*. Juntos, esses anciões podem ser considerados os Membros mais poderosos da cidade; individualmente não são tão poderosos quanto o príncipe, nem desejam se expor ao risco ou ao tédio dos deveres do cargo.

A Primigênie é extremamente influente, cabendo-lhe o papel de moderadora dos poderes ditatoriais do príncipe. Ao mesmo tempo, seus integrantes possuem seus próprios objetivos, não sendo incomum que seus bate-bocas e brigas internas causem tantos problemas quanto os comandos ditatoriais de qualquer príncipe.

O Elísio

Um príncipe costuma decretar que certas porções de seu domínio devem permanecer livres de toda e qualquer violência. Esses locais são conhecidos como Elísios, e tendem a ser os lugares nos quais os anciões da cidade passam a maior parte de seu tempo. Os Elísios são a parte da cidade onde os acordos são fechados, e também onde ocorre a maioria das intrigas e debates. Embora em ocasiões raras a santidade do Elísio seja violada, normalmente a "Pax Vampirica" é mantida.

Certos edifícios costumam ser designados como parte do Elísio, mais comumente locais devotados às belas artes ou que sejam de algum modo estimulantes do ponto de vista artístico ou intelectual. Assim, os Elísios costumam ser lugares como teatros, museus e galerias de arte. Ocasionalmente, porém, os refúgios de certos Cainitas ou até mesmo clubes noturnos podem ser designados Elísios.

As regras do Elísio costumam ser muito simples. Primeiro e mais importante, em seus arredores não é permitida nenhuma violência contra Membros, o "rebanho, ou objetos físicos. Na dor da Morte Final nenhuma obra de arte deve ser destruída (o que torna os integrantes do clã *Toreador*, os mais ardorosos defensores do costume do Elísio). O Elísio é considerado território neutro, não sendo admitido qualquer tipo de conflito entre Membros em seus arredores. Assim, embora nos Elísios possam haver intrigas e troca de insultos furiosos, raramente as discussões tornam-se violentas. Finalmente, muitos consideram de mau gosto atrair atenção ao entrar ou sair do Elísio. Algumas áreas são fechadas à noite, e por isso foram tomadas algumas providências para permitir o livre acesso dos Membros.

A Primeira Tradição: A Máscara

Não revelarás tua verdadeira natureza àqueles que não sejam do Sangue. Ao fazer isto, renunciarás aos teus direitos de Sangue.

A Segunda Tradição: O Domínio

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

A Terceira Tradição: A Progênie

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

A Quarta Tradição: A Responsabilidade

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

A Quinta Tradição: A Hospitalidade

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

A Sexta Tradição: A Destruição

Tu és proibido de destruir outro de tua espécie. O direito de destruição pertence apenas ao teu Ancião. Apenas os mais Antigos entre vós convocarão a Caçada de Sangue.

As Tradições

Esta é a Lei da Selva —
tão antiga e verdadeira como o céu;
E o Lobo que a seguir poderá prosperar,
mas o Lobo que a quebrar deverá morrer.
— Rudyard Kipling "A Lei da Selva"

As Seis Tradições do antigo códice da Família foram instituídas em tempos remotos, após o massacre que originou o segundo ciclo. As Tradições não são leis escritas, formais, mas a despeito disso são conhecidas por todos os Membros. Existem muitas variações, mas embora as palavras possam variar, a intenção permanece.

Tornou-se uma espécie de ritual que um senhor as recitasse para sua progênie imediatamente antes de sua apresentação ao príncipe. Embora o filhote possa já conhecer as tradições, as palavras ainda assim são proferidas. É um elemento vital da Gênese.

Alguns Membros defendem que esses códigos foram concebidos orginalmente pelo próprio Caim, quando ele gerou a segunda geração de Membros. Portanto é possível que essas palavras sejam as do próprio Ancestral, proferidas à sua progênie. No entanto, é muito mais provável que as Tradições tenham sido criadas pelos Antediluvianos, em sua tentativa de restringir sua própria progênie. A tradição da Máscara provavelmente já existia, embora de forma muito mais diluída. Não foi senão depois da Santa Inquisição que ela foi reafirmada e seu significado fortalecido.

As leis são expressas em termos bastante formais. Essas são palavras e frases dos anciões, e não necessariamente a forma como os anarquistas as expressariam. Muitos Membros jovens vêem as Tradições sob uma luz inteiramente diferente.

A página ao lado mostra as Tradições conforme são mais comumente formuladas.

A Tradição da Máscara

A primeira tradição é o coração do que se tornou conhecido como A Máscara. Esta lei ancestral exige que o conhecimento da existência de vampiros reais seja proibido ao Homem. A revelação desses detalhes colocaria a Família em sério risco.

A violação desta tradição é a ofensa mais grave que pode ser cometida por um vampiro. Os poderes e recursos da humanidade na era moderna são tais que, se os humanos e os Membros entrassem em guerra, a sobrevivência dos vampiros estaria ameaçada. Em tempos mais supersticiosos esta tradição foi menos reverenciada.

Violar esta tradição é arriscar não apenas a própria destruição, mas também a destruição da Família.

A Tradição do Domínio

Esta tradição diminuiu em importância quando a população das cidades aumentou dramaticamente. Individualmente, os vampiros não mais requisitam domínio, mas

deixam esse direito para o príncipe.

Atualmente, apenas os vampiros mais poderosos de uma cidade podem requisitar domínio sobre ela. Eles o fazem de acordo com a tradição, e fingem que todos os demais vivem na cidade apenas sob a permissão do príncipe. Os príncipes gabam-se de possuir as cidades e, sob vários aspectos, realmente as possuem. Esta tradição é usada por eles para obter apoio às suas reivindicações. É ela que concede ao vampiro o direito de reclamar o principado.

Existe uma concepção equivocada que prevalece entre os anarquistas, de que os príncipes conferem aos associados porções diferentes de seus domínios sob o nome de "territórios". Embora um príncipe permita que apenas certos Membros de confiança guardem porções da cidade, esta prática só serviu para aumentar as exigências de direitos de domínio. Um número cada vez maior de Membros está exigindo "territórios" dentro da cidade e tratando-os como seus campos particulares de caça. Proles, ou até mesmo Membros solitários, requisitam certas áreas menos nobres (como as favelas e os bairros pobres) e tentam impedir que outros Membros alimentem-se lá. Embora a cidade seja suficientemente vasta para que essas requisições tenham pouco valor, elas parecem possuir um significado especial para aqueles anarquistas oprimidos. Poucos príncipes, ou talvez nenhum, realmente cedem territórios, mas isso não impede que os anarquistas os tomem para si.

Alguns dos Membros mais jovens já fizeram tentativas de reviver a tradição do domínio, vendo nela uma similaridade com a mecânica do crime organizado. As pequenas gangues irão freqüentemente tentar estabelecer territórios dentro de uma cidade, normalmente em oposição a outros Membros da cidade. Isto costuma criar uma situação difícil, com uma constante possibilidade de conflito pairando no ar. Devido a isto, os problemas com gangues dentro de uma cidade podem facilmente colocar a Máscara em risco. Se a gangue apoiar o príncipe, seus Membros serão tolerados, ou eles poderão ter poder para resistir a todas as tentativas para expulsá-los. Os anciões não gostam de enfrentar gangues de anarquistas. Embora possuam poderes superiores, ainda correm risco de morte.

Para conseguir um território, os anarquistas primeiro lutam entre si, e depois que o conseguem não costumam tentar impedir que os anciões alimentem-se lá. Suas atividades são desaprovadas pelo príncipe, mas enquanto não constituírem ameaça para a Máscara e não escaparem ao controle, é permitido aos anarquistas continuarem suas disputas. De fato, muitos Príncipes encaram isso como uma forma de usar os anarquistas para refrearem seu próprio crescimento, e procurarão provocar conflitos internos.

Nas cidades sobre as quais o príncipe não possui uma influência poderosa, certos anciões poderão requisitar domínio sobre uma área. Seu poder pode ser reconhecido por outros primígenos, e eles podem ser tolerados pelo príncipe se o apoiarem. O estabelecimento de um ou mais domínios dentro da cidade pode gerar uma forte turbulência política, na medida em que esses domínios, intencionalmente ou não, criam bases de poder rivais. De fato, ocasionalmente um príncipe é apenas o primeiro entre um grupo

de iguais, o presidente de um conselho de anciões no qual cada um faz sua própria requisição para um domínio.

A despeito de haver requisitado um domínio ou não, cada Membro é até certo ponto responsável pela área em torno de seu refúgio ou pela área que freqüenta. Embora os Membros raramente se envolvam em assuntos dos mortais, as questões sobrenaturais são outra história.

É dever dos Membros informar ao príncipe detalhes sobre eventos estranhos que ocorram nos arredores de seu território.

A Tradição da Progênie

Embora na maior parte da história vampírica o "ancião" citado nesta tradição tenha sido o senhor do indivíduo, ultimamente tem-se desenvolvido uma interpretação mais livre. Muitos Príncipes estipularam que eles são os anciões referidos nesta tradição e recusam a todos em seu domínio o direito de abraçar sem permissão. Eles insistem na obrigatoriedade de sua aprovação antes que qualquer mortal seja Abraçado e freqüentemente eliminam aqueles que desobedecem. A maioria dos Membros acata essas ordens, muito mais por medo que por respeito. No casos em que um neófito já foi criado, o príncipe pode apropriar-se dele, pode banir o neófito e seu senhor, ou mesmo sentenciá-los à morte. Oficialmente, a Camarilla apóia o direito de um príncipe em restringir a criação de novos vampiros, compreendendo que essa é a única forma de controlar a população de anarquistas.

Os vampiros do Velho Mundo, os europeus, são ainda mais rigorosos neste aspecto que os americanos. O Senhor do vampiro precisa ser consultado, e se um príncipe tiver requisitado domínio sobre uma área na qual o vampiro possua seu refúgio, a permissão precisa ser pedida também a ele. Não será concedido nenhum grau de tolerância aos que não fizerem isso.

A Tradição da Responsabilidade

Aquele que gerar uma Criança da Noite assume total responsabilidade por sua existência. Se a Criança for incapaz de suportar o fardo de sua nova condição, cabe a ele a responsabilidade de cuidar do assunto. Se a Criança tentar trair a Família e ameaçar a Máscara, cabe ao senhor impedi-la. Enquanto ainda for uma Criança da Noite, sob os cuidados diretos de seu senhor, um vampiro não possui direitos.

Caso uma Criança pratique ações que ameacem a segurança dos outros Membros, a responsabilidade caberá ao seu senhor. Ele deve avaliar com cuidado a sua maturidade. Não quer ser eternamente reponsável por ela, mas também não quer liberá-la antes que esteja pronta (embora se conheça casos de tutelas extremamente prolongadas).

Há muito tempo atrás a liberação consistia em apresentar a criança ao senhor do seu criador, mas isso mudou. Agora a criança é apresentada ao príncipe em cujo domínio habitem. Até esse momento, o príncipe não tem qualquer obrigação, a não ser que tenha optado por reconhecê-la como pertencente ao Sangue. Se o senhor não proteger a criança, qualquer um poderá matá-la ou alimentar-se dela.

Após a liberação, o recém-emancipado pode continuar morando na cidade, com todos os seus direitos assegurados. Este processo de apresentação é semelhante ao da Tradição da Hospitalidade, descrita a seguir. Se o príncipe não reconhecer a Criança, ela deverá partir e procurar outro lugar para morar.

A liberação é um grande rito de passagem, pois o tutor não retém mais qualquer responsabilidade pela criança. É o comportamento do emancipado que irá determinar se ele será aceito como um verdadeiro Membro da comunidade e considerado um neófito. Se ele continuar a ser rude e tolaopermanecerá uma criança aos olhos de todos. Se demonstrar a sabedoria que a sua nova condição exige, os outros lhe concederão o respeito devido a um "adulto".

A Tradição da Hospitalidade

Embora os vampiros odeiem viajar (os riscos são tremendos), eles ocasionalmente o fazem. Os costumes antigos ditam que ao entrar em um novo domínio (uma cidade reclamada por um ancião) o forasteiro deve apresentar-se ao ancião. Isto ocorria antes mesmo de haver príncipes, numa época na qual havia apenas um Membro em cada cidade. Era simplesmente uma tradição de gentileza; batia-se antes de entrar.

O procedimento varia em formalidade de lugar para lugar, e até mesmo de príncipe para príncipe. Alguns exigem uma apresentação formal e a recitação da linhagem do forasteiro. Outros ficam satisfeitos se for travado um simples contato com um subalterno. É melhor, para o bem daqueles que não se apresentarem, que possuam poder para resistir à fúria do príncipe.

Um príncipe tem o direito de recusar-se a aceitar em seu domínio quem quer que seja. Isto raramente ocorre, exceto quando o forasteiro possui uma reputação ruim ou muitos inimigos. Mesmo aqueles que não se apresentam, mas que mais tarde são descobertos, não costumam ser caçados e expulsos da cidade. Eles são levados ao príncipe,ouvem um bom sermão e são mandados novamente para as ruas.

Com o tempo esta tradição tem-se tornado sobretudo uma forma do príncipe manter seu poder, pois isso lhe concede o direito de interrogar todos aqueles que entrarem em seu domínio. Ele pode não possuir poder para banir os intrusos mais formidáveis, mas seu direito em examinar a todos jamais é questionado.

Alguns Membros arrepiam-se ao pensamento de ter de se "apresentar" para serem aceitos. Muitos são orgulhosos demais e possuem um forte sentimento de independência. Os anarquistas possuem pouco respeito pelas tradições, enquanto os Matusaléns vêem-se como semideuses muito acima dos mortais e Membros, não tendo de prestar reverência a ninguém. Para eles é inconcebível humilharem-se diante de outro. Eles já existiam muito antes dos príncipes

governarem e sua sabedoria excede a deles, pois sabem quem manipula as cordas.

Muitos Membros jamais se apresentam, escolhendo ao invés disso viver na mais completa obscuridade. Eles se escondem em lugares frios e silenciosos e raramente abandonam seus refúgios. São tolerados enquanto permanecerem comedidos. Os Nosferatu são excelentes nisso: seus poderes favorecem tais costumes. Esses Membros reclusos são conhecidos como autarcas por se recusarem a integrar a comunidade vampírica.

A Tradição da Destruição

Esta tradição causou mais controvérsia que qualquer outra, e novas reinterpretações continuam sendo discutidas. Ela parece significar que o direito de destruição é limitado à linhagem do próprio indivíduo. Apenas o senhor tem o direito de destruir sua progênie.

Contudo, a mudança de significado na palavra "ancião" levou os príncipes a mais uma vez exigirem seu direito sobre todos aqueles que residem em seus domínios. Alegam que apenas eles possuem o poder de vida e morte, interpretação que quase sempre tem sido apoiada pela Camarilla. A veracidade desta afirmação é a fonte de grande parte dos conflitos entre vampiros antigos e jovens.

A maioria dos príncipes exige o monopólio da tradição da extinção. Todos os demais são proibidos de destruir outros Membros. Se um vampiro for flagrado num ato de "assassinato", nenhuma punição será considerada severa demais. Freqüentemente o perpetrador de um ato dessa natureza será ele próprio destruído. Para descobrir o assassino, o príncipe investigará as mortes daqueles que foram destruídos. Obviamente, quanto mais alta for a posição que o vampiro destruído ocupava na sociedade vampírica, mais rigorosa será a investigação sobre sua morte.

Apenas em tempos de grande conflito os vampiros jovens ousam eliminar uns aos outros, embora alguns digam que os anciões fazem isso o tempo todo. Um vampiro com intenções assassinas deve olhar onde pisa.

Na maioria das vezes o príncipe aplica seu direito de destruição convocando uma Caçada de Sangue, que será discutida adiante. Um príncipe apenas poderá matar um dos Membros se convocar oficialmente uma Caçada de Sangue.

Lextalionis — A Lei de Talião

Alquebrado e consumido por chamas
Serás expulso do céu etéreo
No abismo da perdição reinarás
Algemado em correntes adamantinas
Envolto em fogo punidor
— John Milton, *Paraíso Perdido*

As tradições não se sustentam sozinhas: existe e sempre existiu um sistema de punição para aqueles que as transgridem. O sistema é simples: o vampiro que quebrar as regras é eliminado. Aquele que violar as Tradições e portanto despertar a ira dos anciões deverá ser caçado e extinto por todos aqueles que ouvirem o chamado. Este tipo de justiça primitiva, que crê em uma "retribuição à altura", é conhecido formalmente como Lextalionis, e mais comumente como Caçada de Sangue.

A tradição exige que a Lextalionis possa ser convocada apenas pelo Cainita mais velho de uma cidade. Nos tempos modernos, este indivíduo é considerado o príncipe. Outros anciões ou mesmo ancillae poderiam convocar uma Caçada, mas a maioria dos Membros não atenderia porque correria o risco de despertar a ira do príncipe. Normalmente um príncipe apenas convocará uma Caçada quando uma das Seis Tradições for rompida. Se um príncipe convocar uma caçada unicamente para seus própósitos, poucos se juntarão a ele e a sua influência cairá consideravelmente.

Proteger um indivíduo contra quem tenha sido decretada uma caçada é considerado um insulto sério ao príncipe. Ocasionalmente um príncipe irá sentir-se insultado se um determinado Cainita não participar quando requisitado. Se o príncipe for poderoso o bastante, e o crime suficientemente grave ele pode ter a autoridade para insistir que todos os Membros que habitam a cidade participem.

Cabe aqui um esclarecimento: a Caçada de Sangue não é uma caçada formal. Os vampiros não se reúnem num parque com matilhas de cães infernais farejadores, e iniciam uma busca desenfreada pela cidade ao toque de uma trombreta. A situação é a um só tempo mais informal e séria que isso. Os caçadores espalham-se pela cidade e vasculham as ruas pelo indivíduo que devem perseguir, chamando os outros assim que tenham encontrado sua pista. Segundo a tradição autêntica da Família, procede-se à caçada da forma mais dissimulada possível. Os mortais raramente percebem que alguma coisa está errada; normalmente sentem apenas que é uma noite estranha, cheia de acontecimentos bizarros. Se a polícia for controlada pelo príncipe ou por um de seus lacaios, ela será afastada das ruas ou convocada para colaborar na caçada (sem perceber realmente a quem estão caçando).

A Caçada pode ser vista como uma forma violenta de excomunhão. Algumas vezes o fugitivo não é morto, mas apenas mutilado e em seguida expulso do perímetro da cidade. O Membro contra o qual deflagrou-se a caçada é considerado *persona non grata.* Qualquer um que encontre o infrator tem o direito de, em nome do príncipe, aplicar justiça sumária ao foragido. Eles podem também beber do sangue do infrator. Este é o motivo pelo qual os Membros mais jovens são os mais ávidos perseguidores.

A Lextalionis não é convocada à toa. A maioria dos Membros pode contar numa das mãos o número de Caçadas de Sangue das quais participaram, ou mesmo de quantas ouviram falar. A Camarilla reserva-se o direito de abrir um inquérito informal, na maioria das vezes depois do fato. São apresentadas ao Conclave provas contra e a favor do infrator, e a decisão do príncipe é ratificada ou repudiada. O príncipe que tenha suas atitudes desaprovadas não sofre punição formal, mas sua influência costuma cair conside-

ravelmente.

Às vezes o infrator sobrevive à caçada (talvez sob a proteção de um inimigo do príncipe) e pode advogar seu próprio caso. Normalmente a ameaça do Conclave e o início de seus procedimentos bastam para dissuadir um príncipe de convocar uma Caçada. A tradição dita, contudo, que uma vez que a Caçada de Sangue seja convocada, nada poderá detê-la.

Um foragido pode tentar escapar da cidade na qual está e encontrar refúgio em outra parte. Muitos príncipes irão oferecer esta alternativa ao infrator. Mesmo que o foragido consiga escapar, a Caçada, para todos os efeitos, prossegue permanentemente naquela cidade, a despeito de quem ascender ao poder no futuro.

Normalmente a Caçada costuma ser um assunto pessoal dos Membros de uma determinada cidade, e as notícias sobre ela raramente chegam muito longe. Em alguns casos, contudo, os crimes do foragido são tão hediondos que são enviados emissários aos príncipes de outras cidades de modo que uma Caçada possa ser realizada nelastambém. O exemplo mais famoso deste caso foi o tumulto gerado pelos assassinatos cometidos em Whitechapel, Inglaterra, durante o século 19. A caçada contra o infrator foi convocada por toda a Europa e grande parte da América do Norte. Porém, o criminoso (o autoproclamado Lorde Fianna) ainda permance à solta.

As Seitas

Veja, o vermelho não chega lá —
Em alguns lugares o vermelho é tudo que eles conhecem.
— Ice T, "Midnight"

Durante os últimos séculos, grupos conhecidos como seitas têm surgido entre a comunidade da Família. Muitos antigos vêem a existência e o conceito das seitas como "*...tolices modernas. O sangue é tudo que importa.*" Ainda assim, o poder e a influência dessas organizações não páram de crescer. Mais da metade dos Membros existentes pertence a alguma seita; o restante ou mantém sua independencia ou se dedica exclusivamente às suas linhagens. A seita maior e mais dominante é a Camarilla, embora a pequena Sabá compita com ela em todos os aspectos. Embora os Inconnu afirmem não formar uma seita, eles parecem possuir uma espécie de organização e permanecem bem distantes das outras seitas.

A Camarilla

A Camarilla é a maior seita de vampiros, assim como a mais aberta; teoricamente qualquer vampiro, independentemente da linhagem, pode requerer sua filiação como membro. Na verdade, a Camarilla considera que todos os vampiros são membros de sua seita — queiram ou não. Os seus fundadores vêem-na como a Grande Sociedade dos Mortos-vivos e sentem-se ofendidos com qualquer sugestão em contrário.

A principal preocupação da Camarilla é a manutenção e a preservação da Máscara. A seita foi organizada durante o século XIV em resposta à influência crescente da Inquisição. Historicamente, houve muitas tentativas dos líderes da Camarilla em assegurar mais autoridade sobre os outros aspectos da existência vampírica. Eles têm fracassado em todas as tentativas, que terminaram invariavelmente em carnificina. Os príncipes não toleram qualquer espécie de interferência no que consideram seus direitos e privilégios históricos, nem os Matusaléns desejam um competidor que possa frustrar seus objetivos. Portanto, a Camarilla permanece uma seita dividida, de influência apenas moderada. Os anciões que a controlam usam-na como outra forma de oprimir e manipular os anarquistas.

Acredita-se que os Ventrue desempenharam um papel essencial na união dos sete clãs fundadores da Camarilla. Seus esforços e imaginação decerto residem por trás de sua origem improvável. Embora a Camarilla mantenha-se aberta a todas as linhagens, seus integrantes representam apenas um pouco mais que metade dos clãs conhecidos. Apenas sete dos treze clãs estavam entre seus fundadores, e apenas esses clãs comparecem regularmente às reuniões do Círculo Interno. Os indivíduos dos outros clãs podem fazer parte da Camarilla, mas o mesmo não ocorre a nenhum clã como um todo.

A Camarilla não reconhece abertamente a existência dos Antediluvianos. Os relatos sobre eles são ridicularizados. Segundo a concepção da Camarilla, os antediluvianos não passam de um mito.

O Conclave

Na Camarilla, os conclaves são eventos políticos importantes e potencialmente perigosos. Abertos a todos, são os meios mediante os quais a Camarilla funciona como uma seita. Toma-se um cuidado extremo para garantir o sigilo da localização do Conclave antes da reunião, assim como com a segurança física enquanto ela se realiza; um inimigo da Camarilla poderia aproveitar um evento como esse como uma oportunidade para um genocídio. A duração da reunião do Conclave varia de algumas horas a muitas semanas.

Normalmente os Conclaves só são convocados quando são necessários, sendo realizados na região geográfica mais afetada pelo problema em questão. A tradição dita que os Conclaves podem ser convocados apenas por um Justicar. Aqueles que se reúnem para assisitir a um Conclave constituem o que é conhecido como uma Assembléia. Os Membros da Assembléia possuem o direito de dirigir-se ao Conclave se apoiados por pelo menos dois outros participantes. Todo vampiro que comparecer ao Conclave tem direito a um voto — um Justicar serve como presidente.

A função básica do Conclave é fazer recomendações em assuntos que lhes são submetidos. Qualquer Membro pode submeter um assunto ao Conclave, e a maioria concerne ao julgamento de conflitos entre os Membros. As reclamações contra os príncipes costumam ser ali proferidas, assim como as petições da parte de príncipes para lidarem de forma especialmente dura com os anarquistas de suas cidades. Essencialmente, qualquer medida que possa ser considerada uma mácula na tradição precisa ser discutida e decidida por um Conclave a fim de evitar punição futura pela Camarilla.

O Conclave interpreta as Seis Tradições e, em alguns casos, pode até mesmo estabelecer tradições novas. Pode também convocar Caçadas de Sangue, mesmo contra príncipes, que sob todos os outros aspectos estão a salvo delas. No passado os Conclaves eram conduzidos com o único propósito de remover um príncipe do poder. A Camarilla sempre manteve vigorosamente seu direito em depor os regentes das ciodades. Os próprios Justicars não possuem esse poder, embora possam convocar um Conclave para alcançar esse fim.

As decisões tomadas pelo Conclave podem ser desafiadas mediante a submissão a uma prova. Essa prova pode ser praticamente qualquer tipo de julgamento, missão ou busca, instituído pelo Conclave para testar o suspeito e avaliadas com extrema severidade. As provas podem durar apenas um minuto ou levar vários anos, e se não forem completadas satisfatoriamente, o Justicar designado para o caso tem liberdade de atribuir qualquer penalidade. Caso o crime seja considerado grande demais para permitir ao vampiro que complete uma prova, o Membro ofendido pode enfrentar um desafio da parte de um de seus acusadores. Os dois antagonistas guerreiam entre si em combate ritual, que pode ser um duelo travado sem armas, mas com cada oponente vendado, ou uma competição na qual cada um sugue o sangue do outro até que um dos dois esteja extinto.

Depois de um Conclave costuma ocorrer uma espécie de explosão populacional, com os príncipes recompensando aqueles que votaram a seu favor com a permissão de criarem progênitos. Muitas vezes uma orgia de destruição contrabalança este crescimento à medida que os perdedores pagam o preço final.

Os Conclaves só podem ser convocados por um Justicar, que possui autoridade para fazê-lo a qualquer momento. Contudo, a maioria deles tem promovido Conclaves regulares aos quais é permitida a presença de todos os Membros. Por exemplo, a cada três anos realiza-se um Conclave em Nova Orleans; este Conclave é supervisionado por Xaviar, um Justicar do Clã Gangrel.

O Círculo Interno

A cada treze anos ocorre uma reunião dos Anciões de cada Clã. Este é o núcleo da Camarilla. Comparada a esta assembléia, todos os outros Conclaves não passam de teatrinhos de marionetes. Há 500 anos o Círculo Interno sempre se reúne em Veneza.

Permite-se que cada linhagem possua um representante no Círculo Interno. Apenas este indivíduo tem poder de voto, embora todos que compareçam possam falar. O Membro mais velho de cada clã presente vota por aquele clã.

Com isso mantém-se, portanto, a hegemonia dos mais velhos. Esse é o motivo dos anarquistas sentirem-se tão frustrados.

A função básica do Círculo Interno é designar os Justicars, os juízes da seita. Um Justicar é escolhido de cada um dos sete clãs. Eles agem por conta própria, mas lhes é pedido que levem as em consideração decisões do Círculo Interno. Por decreto do Círculo Interno, os Justicars detêm poder para lidar com os Membros da Camarilla que transgridam as tradições. Os sete Justicars detêm o poder verdadeiro na Camarilla.

A designação de um Justicar é uma longa e penosa batalha política pois como as linhagens principais gostariam de eleger os representantes de sua preferência, é difícil obter a maioria necessária. Os perdedores na intriga acabam obtendo um Justicar jovem ou de poucos poderes, que será ignorado durante treze anos. Aqueles que finalmente são designados tendem a ser candidatos comprometidos ou escolhidos nas camadas inferiores de uma linhagem. Ocasionalmente os anciões escolhem alguns Membros obscuros, por acreditarem que estes serão mais fáceis de manipular.

Os Justicars

Basta um uniforme preto e um distintivo de prata
E estamos brincando de polícia pra valer, estamos brincando de polícia por dinheiro

— Dead Kennedys, "Police Truck"

Inicialmente é difícil conceber o relacionamento entre o Conclave e o Justicar. Ao Conclave é proibido por tradição consumar qualquer julgamento direto sobre qualquer membro da Camarilla. A tradição limita a possibilidade de abusos de poder. A única forma de controle que o Conclave exerce reside nesses juízes que eles indicam, para que as sentenças sejam cumpridas.

Os Justicars possuem a única autoridade verdadeira e a mantêm sobre toda a Camarilla, e sobre realmente todos os Membros, *exceto aqueles que participam do Círculo Interno.* Eles possuem o poder de julgamento e decisão final sobre os assuntos que envolvam a violação das Seis Tradições. Nenhum membro da Camarilla é considerado acima deles nesta área. Se for descoberto que um Membro do Sangue violou as Tradições, é um Justicar quem decide a punição. Não existem regras específicas concernentes à punição; ela é deixada a critério de cada Justicar. Suas decisões costumam ser brutais. Pressupõe-se que eles precisem convocar um Conclave sempre que quiserem proceder a um julgamento, mas com o passar dos anos os Justicars têm adquirido mais e mais poder, e há muito não sentem mais a necessidade de fazer convocações. Os Justicars podem convocar um Conclave a qualquer momento, seja para confirmar uma regra ou para tomar uma decisão séria sobre a qual não queiram responsabilizar-se.

A decisão ou ação de um Justicar pode ser desafiada apenas por outro Justicar. Se surgir alguma controvérsia entre dois Justicars, um Conclave é organizado para que eles possam resolver a disputa. A resolução normalmente

ocorre por votação, mas ocasionalmente, dependendo da disputa, pode haver desafios pessoais.

Muitos anciões sentem-se ofendidos pela autoridade atribuída aos Justicars, e alguns são muito francos quanto à sua posição. Porém a maioria a aceita, por temer uma retaliação daqueles, que freqüentemente possuem idade (e conseqüentemente poder) considerável.

Os Justicars costumam ser auxiliados por outros vampiros. Esses Membros são conhecidos como Arcontes. Normalmente são proles dos Justicars e sempre estão dispostos a realizar o Vínculo de Sangue com eles. Os Arcontes garantem o cumprimento de sua vontade e reportam quebras das Tradições. Os Arcontes são os olhos e os ouvidos dos Justicars.

O Sabá

Conhecido por muitos como A Mão Negra, o Sabá aparentemente evoluiu de um culto medieval à morte. Muito pouco de sua natureza tem mudado desde então. É a maior seita depois da Camarilla, e está tentando aumentar seu domínio pela força.

A Mão Negra governa através do medo, ódio, raiva e violência física. Na América do Norte mantém controle absoluto sobre Detroit, Toronto, Montreal, Nova York, Filadélfia, Pittsburgh e Portland, e está próxima de conquistar supremacia em Boston e Baltimore. Até pouco pouco tempo também Miami se encontrava sob o poder do Sabá, mas eventos recentes causaram uma alteração no equilíbrio de poder daquela cidade.

O Sabá é organizado em unidades conhecidas como "bandos" que são fortemente leais umas às outras, alimentando-se e viajando como um só grupo. Na Camarilla tornou-se um termo pejorativo chamar um círculo de "bando".

Os Membros do Sabá vêm de várias linhagens, embora a organização seja dominada por dois clãs: o Lasombra e o Tzimisces. Embora seja possível filiar-se ao Sabá, quase todos os Membros são prole de outros integrantes. A Mão Negra requer devoção irrestrita e obediência à vontade do grupo.

O procedimento de iniciação no Sabá é planejado para aniquilar toda vontade remanescente num novo vampiro. Os iniciados são sacrificados, lenta e dolorosamente, e em seguida recebem o Sangue. Este sangue não vem de um Membro do Sabá, mas de quantos estiverem presentes na iniciação, formando um coquetel servido num cálice. Depois que o Iniciado houver recebido o Sangue, é enterrado vivo, e precisa sair sozinho da cova para viver. Aqueles que não conseguem passam a eternidade enterrados. O processo de sair da tumba dilacera a humanidade do Iniciado e deixa-o vulnerável à lavagem cerebral realizada pelo Sabá.

Depois que o Iniciado se liberta, adquire um Vínculo de Sangue com o Bando que o Abraçou. Num ritual estranho, que ocorre durante mais de duas noites, o Iniciado recebe mais sangue.

O único objetivo da Mão Negra é a obtenção de poder

sob todas as formas. Ela está envolvida ativamente com a Diablerie e opõe-se fanaticamente à vida e suas belezas. O Sabá considera os mortais como animais inferiores a serem dominados e usados conforme a necessidade. O Sabá presta adoração às residências dos mortos — cemitérios, tumbas e capelas mortuárias. Os do Sabá reconhecem-se como mortos-vivos, e comportam-se de acordo. Qualquer um que se opuser a eles é queimado vivo — os Membros do Sabá são fascinados pelo fogo, embora não sejam mais imunes a ele que os outros Membros.

Os Membros do Sabá orgulham-se de ser vampiros e extravazam seus instintos. Desprezam os outros Membros porque se esforçam muito para reter sua humanidade. Para o Sabá, essa é a maior blasfêmia.

O Sabá costuma enviar bandos às cidades governadas pela Camarilla, tanto para investigar a oposição, como para caçar alimento para aqueles que escapam das covas. A presença de Membros do Sabá invariavelmente complica a política da Camarilla.

Acredita-se que o Sabá esteja envolvido com uma estranha forma de Diablerie, na qual os Membros sacrificam ritualmente seus próprios anciões, de modo que Membros mais jovens e agressivos possam tomar seu lugar. Porém, como a maioria das coisas dita pelos Membros fora do Sabá, isto não é confirmado. Os príncipes das principais cidades pagariam alto para obter informações sobre as maquinações do Sabá. Todos eles temem o perigo do seu crescimento constante.

No fim das contas, nada pode ser dito com certeza sobre a seita. Na verdade, tudo que a Camarilla acredita sobre ela poderia ser falso, rumores de Antediluvianos que desejam que as duas seitas entrem em conflito. É improvável, mas perfeitamente possível.

O Inconnu

"Inconnu" é o termo usado para descrever os vampiros que se afastaram dos outros de sua espécie. Trata-se mais de uma classificação que de uma seita. Os Inconnu são frios, poderosos e, como tal, nutrem pouco desejo pela companhia de seus iguais. Preferem viver nas florestas entre os animais notívagos e dormir sob o solo durante o dia. (Não se sabe como conseguem manter-se em paz com os metamorfos que governam as áreas selvagens.) Certos Inconnu ainda vivem dentro das cidades, e talvez até mesmo se interessem pela Jyhad, mas segundo as leis de sua seita não podem se envolver nela. Alguns freqüentam as reuniões do Conclave da Camarilla, causando estupefação entre os outros Membros. Os Inconnu, como todos os Membros da Família, são sempre convidados aos Conclaves.

A maioria dos Inconnu alcançou uma idade tão avançada que dorme durante meses ou anos antes de acordar. Assemelham-se aos Antediluvianos no aspecto de já não pertencerem completamente ao este mundo, tendo evoluído à margem dele. A maioria possui milhares de anos de idade e são os vampiros mais poderosos que um Membro poderia vir a encontrar.

Muitos Inconnu são Membros das quarta e quinta gerações que estiveram em algum momento envolvidos na Jyhad. Conquistaram suas posições na hierarquia pelo poder conferido pela idade ou devorando seus próprios anciões. Passaram a se esconder por medo das ameaças à sua existência e por desgosto pelo mundo moderno. Acreditam que apenas segregando-se do mundo podem escapar do Jyhad. Apesar dos esforços da seita, alguns de seus Membros ainda envolvem-se com a Jyhad. Em geral o Inconnu pune os Membros de sua ordem que continuam a tomar parte na Jyhad ou a se envolver nos assuntos dos Membros inferiores. Esta é a sua única lei.

Uma minoria apreciável dos Inconnu conseguiu atingir a Golconda. Isto pode explicar o descaso pela Jyhad e suas abordagens racionais a muitos problemas da Família.

O Inconnu não permitirá a nenhum Membro que fira qualquer um de seus integrantes, a despeito do que esses integrantes tiverem feito. Todos os direitos de punição são reservados apenas aos próprios Inconnu, mas é muito difícil entrar em contato com eles para fazer uma petição para tal. Nesse aspecto, o Inconnu é uma seita enigmática e misteriosa. Sua organização e prioridades, se realmente pode-se dizer que as possuam, são absolutamente desconhecidas.

As Linhagens

No sangue há luz, na luz há vida
Pelo amor da vida, pelo amor da vida.
— Swans, "Love for Life"

Muitos filósofos modernos argumentam que a era atual causou uma apatia e um desinteresse nos laços de fé , nação e sangue. Para a Família, certamente as questões da fé e da nação estão enterradas para sempre, mas ninguém dedica mais interesse aos laços de sangue que os vampiros.

Embora os do Sangue pareçam solitários por natureza e obrigação, a necessidade por uma sociedade e por uma estrutura parece ser tão forte entre eles quanto é entre os mortais. Isto é mais evidente na importância que os Membros dão à linhagem. A maior parte do respeito que se presta a um indivíduo baseia-se na identidade de seu senhor, na do senhor de seu senhor, e assim por diante. Até mesmo o Membro mais imbecil é tratado com algum respeito se a sua linhagem for importante.

Houve uma época em que cada vampiro podia dizer o nome de seu senhor, e do senhor de seu senhor, e assim por diante até Caim. A importância das linhagens vai diminuindo à medida que os Membros afastam-se cada vez mais de Caim. Sua ligação com os anciões foi enfraquecida pelas muitas gerações que os separam. A paz relativa oferecida pela Camarilla enfraqueceu-os e aumentou seu egoísmo, e fez com que perdessem o respeito por seus anciões. Como seria de esperar, isto é motivo de um desgosto profundo entre os Membros conservadores. A maioria dos Membros criados neste século conhece pouco sobre sua

linhagem e parece importar-se ainda menos.

Ainda assim, no mundo dos vampiros o direito de sangue do clã de um indivíduo ainda é de uma conseqüência crucial. A maioria dos vampiros pode recitar sua ascendência geral, se não a linhagem precisa, até os Antediluvianos da terceira geração. Embora o fundador da linhagem não exista mais, ou pelo menos tenha sumido de vista, toda a sua progênie ainda mantém muitas características em comum. Cada clã possui certos dons e maldições a ele associados e que os outros não compartilham. Mais importante, os membros de um mesmo clã guardam valores e virtudes semelhantes.

Na Camarilla existem representantes dos sete clãs principais, embora os Membros de qualquer linhagem sejam bem-vindos. Consta que existem treze clãs distintos, assim como diversas linhagens menores. Dois dos clãs pertecem ao Sabá, enquanto os cinco clãs restantes não juram aliança a qualquer seita.

É provável que existam muitas linhagens desconhecidas, especialmente quando se considera os misteriosos Membros orientais, que sem dúvida possuem suas próprias divisões.

Os Brujah

Os Brujah podem rastrear as suas raízes até a antiga Babilônia e as bibliotecas em tabletes de barro dos primeiros eruditos. Eles eram os amantes e guardiões do conhecimento, e o fundador de sua linhagem foi o inventor da linguagem escrita. Porém, em sua busca por liberdade, eliminaram seu fundador e foram banidos da Primeira Cidade. Hoje os Brujah são desprezados como uma gentalha que perdeu sua herança e seu orgulho. Por mais de um milênio eles têm sido os rebeldes da Família, questionando e testando eternamente as Tradições.

O Clã é muito mal organizado; seus Membros encontram-se apenas esporadicamente, e compartilham muito pouco além de seu amor pela rebelião. Estão entre os poucos que apóiam os anarquistas, e prestar-lhes apoio é um dos raros assuntos em que concordam. Costumam ser subestimados, tanto pelos outros quanto por eles próprios.

Os Gangrel

O Clã Gangrel é conhecido como o único clã cujo fundador ainda está envolvido e ocupado com o bem-estar de sua progênie. Sua preocupação com eles compara-se apenas à atenção que dedica aos seus descendentes mortais — os ciganos. Embora muitos Antediluvianos usem sua progênie como peões na Jyhad, os Gangrel orgulham-se de estar livres de tal manipulação. Há um forte vínculo entre seu clã e os ciganos. Nos últimos anos, à medida que a Gehenna aproxima-se, sua interação tem sido considerável.

Os Malkavianos

A história dos Malkavianos está completamente enterrada no passado. Os próprios Malkavianos possuem muitas histórias sobre a sua origem, mas mesmo eles não acreditam na maioria delas. Uma lenda popular entre a Família é que o fundador da casa foi amaldiçoado por Caim, e seus

descendentes têm desde então sido atormentados pela loucura. Os Malkavianos sempre existiram na periferia da comunidade vampírica, observando mas nunca se envolvendo verdadeiramente com ela. Há muito tempo, antes da maldição e da loucura, seu fundador era conhecido como o vampiro mais poderoso da terceira geração. Agora são suas maquinações que mantêm "vivos" os vampiros mais fracos envolvidos no Jyhad.

Os Nosferatu

A sina desses Membros é exibir nos semblantes a besta que habita seus corações. Embora seu fundador fosse conhecido por suas tendências violentas e impulsos monstruosos, os Nosferatu de hoje são conhecidos por serem frios e calculistas. Embora tendam a escolher apenas os indivíduos mais depravados como progênie, de algum modo os Membros deste clã parecem conservar sua sanidade melhor que a maioria dos vampiros.

Dizem que seu fundador foi um homem de aparência régia que provocou a ira de Caim por suas atividades bárbaras, sendo desta forma amaldiçoado com um rosto de feiticeiro. A selvageria de sua alma está refletida em seu rosto e nos rostos de toda sua progênie.

Obviamente muitos clãs possuem lendas nas quais um todo-poderoso Caim amaldiçoa seu fundador da mesma forma como Deus o amaldiçoou. Não é provável que essas histórias sejam verdadeiras, mas algumas, como esta, podem ser. Atualmente o clã Nosferatu está desligado de seu criador, não o servindo mais — pelo menos, não que eles saibam.

Os Toreador

Através da História os Toreador têm-se envolvido com as artes. É dito que esta tradição foi originada pela primeira progênie do fundador — um par de belas gêmeas e dotadas de dons artísticos. Seu senhor foi um líder da cabala dos vampiros da terceira geração que eliminou seus próprios senhores. Embora implacável, amava muito sua progênie, e ofereceu-lhes mais independência que qualquer outra geração de vampiros já recebera. Eles usaram sua liberdade para se dedicar a todas as artes, e seu senhor os protegeu da guerra e da fome. Até hoje os Toreador afirmam ser protegidos por Arikel, o fundador. Embora o Toreador não seja tão organizado formalmente como alguns outros clãs, são furiosamente leais uns aos outros e à arte que alegam servir.

Os Tremere

Os Tremere são incomparáveis. Nenhum outro clã possui uma história tão rica, ainda que curta, quanto a deles. Há muito tempo havia Membros de sua linhagem que não eram feiticeiros nem o clã possuía domínio sobre a disciplina da Taumaturgia. Há menos de 1.000 anos ocorreu uma transformação. Entre as montanhas romenas, na província conhecida como Transilvânia, um grupo de magos de uma ordem antiga foi Abraçado por um insensato líder de clã. Combinando os novos poderes com seu conhecimento antigo, os magos conseguiram assumir rapidamente o controle do clã. Eles Abraçaram muitos outros de sua ordem arcana, e beberam o sangue de todos os anciões. Há quem acredite que os mais poderosos entre eles conseguiram caçar e eliminar o fundador da linhagem. O Tremere adotou o sistema hierárquico mais rígido de todos os clãs, e isto lhe possibilitou conquistar uma grande influência dentro da sociedade da Família. Os outros clãs não confiam no Tremere, tanto por medo, como por uma sensação de que há alguma coisa muito estranha neles. O centro político deste clã é em Viena.

Os Ventrue

Os Ventrue suspeitam que seu fundador foi eliminado por um Membro do clã Brujah. Embora isto tenha abalado seu orgulho, garantiu-lhes alguma distância e proteção do caos e dos conflitos da Jyhad. Sem as intrigas e exigências de um fundador divino, o Ventrue alcançou uma independência notável dos Antediluvianos. Eles não sabem o quanto há de verdade nesta lenda, mas ela é um dos dogmas de seu clã, a despeito do quanto os outros Membros zombem disso.

A maior parte do respeito dedicado ao Ventrue se deve à sua idependência dos Antediluvianos.É devido ao orgulho por esse respeito que eles ocultam a opressão que lhes foi impingida pelo clã Brujah. O Ventrue gera mais príncipes e Justicars que qualquer outro clã; não há dúvida que sejam os líderes da Camarilla. Os Ventrue realizam reuniões regulares de seu clã em várias parte do mundo, inclusive um Grande Conselho em Londres a cada sete anos.

Os Caitiff

Alguns Membros não possuem nenhum clã, sendo de sangue bastardo. Isto às vezes ocorre quando um filhote é abandonado por seu senhor, ou quando é Abraçado por um vampiro foragido. Uma combinação de sangue impuro e falta de treinamento social tornou-os Desgarrados. Este é um fenômeno muito recente, e portanto os Caitiff são desprezados pela maioria dos Membros. Embora muitos Caitiff sejam considerados párias ou anarquistas, nem todos são foras da lei. Alguns são aceitos entre os Amaldiçoados, mas até agora nenhum deles alcançou idade suficiente para obter grande poder. Ao que tudo indica, a maior explosão dos Desgarrados ocorreu nos últimos 50 anos.

Outros Clãs

Existem outros clãs além dos já descritos. Esses clãs não requerem sua participação na Camarilla, embora não seja incomum que integrantes individuais dessas linhagens tornem-se membros. Alguns clãs são membros do Sabá, enquanto outros são totalmente independentes de qualquer seita.

Entre os clãs independentes incluem-se os temidos assassinos Assamitas, os odiosos Seguidores de Set, a família de mercenários Giovanni e os dissolutos Ravnos.

Caçadores de Bruxas

O sol se pôs
É melhor você tomar cuidado
Se eu descobrir que você andou se arrastando
Pela minha escada dos fundos
— Gordon Lightfoot, "Sundown"

Um antigo ditado da Família reza que os vampiros são eles mesmos seus maiores inimigos. Certamente nenhuma outra criatura se adapta tão bem à prática do assassinato, e nada é tão capaz de despertar o ódio de um vampiro quanto outro de sua própria raça. Mas isso não é mais tão verdade quanto já foi. Com o advento da tecnologia moderna, as velhas superstições e medos caíram por terra. A Humanidade não mais teme a escuridão. Ela já não se dá conta de que deveria...

A Família possui muitos inimigos entre a humanidade. Eles são normalmente conhecidos como caçadores de bruxas, embora nem todos desejem mal à Família. O nome é simplesmente um legado de um tempo mais sombrio.

O Governo

Quanto os governos do mundo suspeitam? O quanto eles sabem? É difícil dizer. Muitos governos possuem agências ou departamentos devotados à investigação de ocorrências paranormais, mas a maior parte dessas organizações, especialmente as militares, parecem devotadas a fenômenos extra-sensoriais como PES, clarividência e telecinese. Em geral, parece evidente que a Máscara tem sido bem sucedida: o que eles sabem é muito pouco.

Nos Estados Unidos o interesse nas atividades da Família concentra-se em duas agências: o Federal Bureau of Investigation (FBI) e a National Security Agency (NSA).

Acredita-se que vários integrantes do FBI suspeitem da verdade. Algumas das investigações sobre fenômenos paranormais realizadas nas décadas de 50 e 60 podem ter coletado informações relacionadas à Família. Formado originalmente para fazer frente a uma pesquisa de "Controle do Pensamento" que os comunistas estariam realizando, esse departamento, normalmente conhecido como Assuntos Especiais (embora seus membros quase nunca o identifiquem assim) ainda desenvolve pesquisas. Porém, seu poder dentro da agência tem decaído muito durante os anos. O FBI exige que sejam apresentadas provas de atividades suspeitas antes de qualquer ação ser posta em prática, e até agora não conseguiram nenhuma. São muitas as evidências circunstanciais, mas a agência ainda não encontrou aquela última e essencial peça de prova concreta. Até agora.

Alguns acreditam que a NSA mantenha um arquivo de atividades de eventos relacionados a vampiros, mas os trata como uma subclassificação de assassinatos. Eles certamente não fizeram a conexão que revelaria o quadro geral. A NSA é uma gigantesca agência de apuração de fatos. Interessados na segurança nacional de um ponto de vista interno, examinam rotineiramene relatos da polícia e dos

jornais sobre fatos "interessantes ou anômalos". As investigações ocorrem apenas depois que o computador, ou um funcionário, averigúe tais ocorrências estranhas. Caso fossem feitas as conexões corretas, os fatos que poderiam ser trazidos à luz seriam assustadores. Nos últimos anos a Camarilla tem dedicado muita atenção a esta agência, e aconselhado que nenhum dos Membros se envolva em atividades que possam despertar a atenção dos computadores da NSA. Até agora nenhum vampiro conseguiu infiltrar informantes nessa agência.

Recentemente, o Center for Disease Control, sediado em Atlanta, tem dedicado uma grande atenção à crescente incidência da AIDS sendo transmitida sem intercurso aparente de qualquer espécie. Preocupado com a possibilidade do vírus não requerer mais o contato sexual para disseminar-se, o CDC iniciou uma grande investigação.

A Inglaterra possui uma organização desse tipo, mas ela é muito difícil de ser identificada. Há uma suspeita de que ela seja na verdade de natureza semi-mística, possivelmente ligada a organizações semelhantes que datem de centenas de anos. Os Membros ingleses têm relatado casos de exatidão enervante nas investigações da Scotland Yard após ocorrências infelizes relacionadas à Família. Alguns até mesmo suspeitam que as autoridades sejam responsáveis pelas mortes de pelo menos dois vampiros enlouquecidos durante os últimos 75 anos. Há rumores de que este grupo seja controlado por um Matusalém que o usa para eliminar inimigos.

A velha KGB conhecia alguns aspectos da sociedade da Família, e até mesmo começou a usar neófitos em algumas de suas operações. Embora a URSS não exista mais, a KGB ainda opera com grande liberdade, mais especialmente na seção liderada por Gornovski Gulag, baseada na Sibéria. É crença geral, contudo, que a KGB seja a marionete, não o manipulador. Embora haja pouca informação disponível, muitos acreditam que o Estado Soviético fosse o domínio de um grupo de Membros que controlavam e instigavam o comunismo, e que algumas adversidades de proporções colossais tenham recentemente alterado a estrutura de poder da área.

A Santa Inquisição

É sabido que a Igreja Católica Romana descobriu a existência da Família durante os anos da Inquisição. Instituída em 1229, a Inquisição dedicava-se à supressão de diversas heresias que se espalhavam pela Europa. Parcialmente em resposta à ascenção da seita dos Cátaros no sul da França e no nordeste da Itália, o Papa Inocêncio IV aprovou em 1252 o uso da tortura.

Contam-se estórias de que as crenças dos Cátaros eram apoiadas por muitos Membros no sul da França, e que alguns deles caíram nas mãos da Inquisição quando seus confrades foram forçados a confessar suas heresias. Caso tenha acontecido assim, isso explicaria a escalada rápida das práticas tirânicas de certos líderes da Inquisição. Talvez eles tenham visto , com seus próprios olhos, provas do mal encarnado no mundo.

Qualquer que seja a verdade por trás desses eventos durante o século XIII, todos os indícios levam a crer que certas facções dentro da Igreja permanecem cientes da existência dos vampiros. Cientes e preocupadas. Na verdade, a Inquisição continua existindo, ainda que numa forma diferente e com outro nome.

Hoje a Inquisição é uma organização de eruditos e pesquisadores do oculto, assim como a patrocinadora dos maiores caçadores de vampiros. Embora originalmente fosse apenas um comitê para investigar heresias, tornou-se uma organização implacável devotada à eliminação e à tortura de indesejáveis, tradição a que não renunciou inteiramente. Embora a Inquisição não seja mais sustentada ou apoiada pela Igreja, a maior parte de seus membros pertence à Igreja Católica. Apesar de terem adotado um novo nome, "Sociedade de Leopoldo", e dizerem estar interessados apenas em pesquisa, são proeminentes entre os caçadores de bruxas. Conhecem as melhores formas para imobilizar e matar vampiros, e mantêm a maior parte dos antigos arquivos.

Porém, eles ainda não conhecem muito sobre a Família atual. Concentram seus estudos nos velhos arquivos e em especulações intermináveis, e ocasionalmente embarcam em caçadas e realizam julgamentos. Raramente matam os suspeitos, pelo menos não imediatamente — têm o hábito de promover julgamentos minuciosos. Seu objetivo final é livrar o mundo do sobrenatural.

O Círculo Interno da Camarilla decretou que os Membros não devem se intrometer nas atividades da Sociedade de Leopoldo. Ela deve ser ignorada e evitada a qualquer custo — melhor não lhes dar nada para estudar do que oferecer ao mundo inteiro alguma coisa com a qual se preocupar. É bem mais fácil lidar com um grupo de fanáticos que com um bando de mártires. A Inquisição conservou grande parte de sua antiga reputação, sendo respeitada e temida em toda parte. Apenas os mais ingênuos acreditam que os propósitos e práticas da Inquisição mudaram; os mais velhos, especialmente aqueles que viveram durante o primeiro período da perseguição, sabem com o que estão lidando. Muitos anarquistas aproveitam toda e qualquer oportunidade para atormentar, iludir e embaraçar integrantes da Inquisição, a despeito dos decretos baixados pelo Círculo Interno.

Contudo, os membros da Sociedade de Leopoldo possuem várias proteções contra vampiros. Eles estão aprendendo a usar objetos sagrados para se protegerem dos poderes vampíricos. Além disso, contam com a colaboração de diversos grupos quando iniciam uma "caça às bruxas".

Entre os membros mais influentes da Sociedade estão os Dominicanos, que supervisionaram parcialmente a primeira Inquisição. Muitos Membros temem a participação dessa Ordem, esquecendo as circunstâncias e o clima que conduziram à Inquisição. Também esquecem o fato de que São Tomás de Aquino, o renomado filósofo e teólogo, foi um Dominicano durante aquele período. Os interesses exa-

tos dos Dominicanos permanecem obscuros até hoje.

Também existem relatos de um grupo dissidente radical dentro da Sociedade de Jesus, os Jesuítas, que estão no meio de uma controvérsia com o Santo Ofício. Persistem rumores de que isto possa ter alguma relação com a destruição de alguns Membros há cinco anos na Argélia. Acredita-se que o responsável tenha sido um ex-irmão jesuíta de nome Sullivan Dane. Dane pode ter conseguido usar o incidente na Argélia como uma prova para alguns de seus ex-confrades jesuítas de que a ameaça da Família é real, não um produto de sua imaginação. Ele e alguns de seus confrades têm divergências com seus superiores e com o Santo Ofício a respeito desse assunto.

O Arcano

A formação do Arcano data da mística "Guerra das Rosas", que ocorreu em torno de Paris no final do século XIX (um conflito não relacionado às guerras dos Barões Ingleses). Uma guerra de palavras e forças místicas estourou entre duas ordens de Rosacruzes. A batalha entre as ordens tornou-se um escândalo público (e um entretenimento, que os jornais parisienses batizaram de "A Guerra das Rosas") tão grande que muitos dos eruditos e praticantes mais brilhantes de ambos os grupos abandonaram suas ordens. Depois de redigir uma extensa constituição, esses dissidentes juntaram-se para formar o Arcano. A ordem persiste até os dias de hoje.

Embora o Arcano exista há menos de 300 anos, sua história é bem mais antiga. O cerne do Arcano consiste de um grupo que se autodenominou os "Monges Brancos". Acredita-se que esses assim chamados Monges Brancos estiveram de algum modo envolvidos com a Inquisição, tendo descoberto sobre a Família nessa época. Contudo, não mantêm conexões formais com a Inquisição e não participam de caçadas às bruxas. O Arcano estuda, mas não destrói.

O Arcano possui três Fundações conhecidas — uma em Boston, outra em Paris e a terceira em Viena. Seus membros, recrutados da nata da sociedade intelectual, dedicam-se mais à teoria que à prática. Eles parecem devotados unicamente à obtenção e ao estudo de informações relacionadas ao oculto, dedicando-se mais ao passado que ao mundo moderno. Alguns membros já demonstraram certo interesse pela atualidade, mas aparentemente eles — e o próprio Arcano — acreditam que a Família está extinta. Eles parecem mais interessados em fenômenos sobrenaturais de natureza menos tangível: magia, milagres, assombrações coisas do gênero.

A existência do Arcano preocupa um pouco a Família, dado que as evidências de atividades de vampiros podem (e costumam) parecer sinais de um tipo mais nebuloso de atividade sobrenatural. Um passo em falso poderia chamar-lhes a atenção.

Um edital emitido pelo Círculo Interno da Camarilla, e endossado pelo Justicar do Clã Brujah, dita que os Membros não devem interferir com as atividades do Arcano.

Seus movimentos devem ser acompanhados e relatados, mas nenhuma atitude deve ser tomada contra eles. Há uma preocupação entre os Membros da Família de que um confronto poderia gerar a prova pela qual o Arcano vem esperando.

Os Lupinos

Os lobisomens, ou Lupinos, são inimigos mortais dos vampiros, e tem sido assim desde o começo dos tempos. Costumam viver em tribos fortemente unidas e ligadas por laços familiares, e podem ser um pouco rústicos na aparência e brutos nas maneiras. A localização das tribos é altamente secreta, para evitar forasteiros. Qualquer vampiro que invada suas terras é caçado e executado sumariamente. Os Lupinos são combatentes ferozes, sendo praticamente impossível dissuadi-los de seus objetivos. É muito perigoso tornar-se inimigo de um lupino. Só o Gangrel possui algum contato com os Lupinos, e até mesmo eles não revelam sua verdadeira natureza aos seus "amigos" lobisomens. Em noites de lua cheia, tribos inteiras de Lupinos saem em caçadas furiosas, e todos aqueles que cruzam seu caminho, mortais ou não, são aniquilados.

Os Magos

Esses praticantes das ciências arcanas não são flor que se cheire. Magos de grande poder, em sua maioria seguem as tradições da antiga Ordem de Hermes. Embora não sejam inimigos ativos da Família, eliminam qualquer um que interfira em seus planos. Porém, é dito que desprezam os membros do clã Tremere, a quem classificam como traidores. Eles mantêm uma Máscara tão vigorosa quanto a da Família. Apenas isto já basta para minimizar os conflitos.

Os Carniçais

Muitos Membros criam carniçais. Consegue-se isto fazendo mortais ou animais beberem do sangue da Família sem que antes tenham tido todo seu sangue drenado. Os carniçais dão ótimos agentes, pois depois de beberem do sangue de seu mestre três vezes, adquirem um Laço de Sangue com o vampiro. Devido ao sangue, os carniçais também adquirem vários poderes especiais.

Os membros criam essas criaturas regularmente, como uma forma de possuir servos leais que sejam capazes de protegê-los durante o dia. Para se criar um carniçal, é preciso requerer permissão ao Príncipe ou ao Conselho da Camarilla, porque isso tecnicamente quebra as restrições da Máscara. Os vampiros normalmente revelam muito pouco aos carniçais, e estes temem demais seus mestres para fazer muitas perguntas.

Um carniçal pode adquirir Laço de Sangue com seu criador da mesma forma que um vampiro. Portanto, depois de alimentar-se três vezes, o carniçal fica inexoravelmente vinculado ao seu mestre. Porém, se o carniçal passar mais de um ano sem receber sangue de seu mestre, o Laço de Sangue cessa. Se ele passar mais de um mês sem ser alimentado com sangue vampírico, torna-se mortal novamente. Depois que o limite de seu período de vida natural houver passado, o carniçal precisa sempre ter sangue vampírico no corpo. Do contrário irá morrer ainda mais rápido — dentro de alguns dias, ou em alguns casos raros, algumas horas.

As Gerações

Assim como os mortais, os Membros produzem progênies e existem diferentes gerações entre eles. Existem mais de treze gerações de Membros, e quanto mais distante um Membro for de Caim, o primeiro vampiro, mais fraco ele será. Os membros costumam ser identificados segundo a geração a qual pertencem. Os personagens dos jogadores sempre serão da 13º geração (a não ser que eles tenham escolhido as Características de Antecedentes da Geração).

É importante compreender que a geração não indica idade. Um vampiro da 10ª geração poderia ter o dobro da idade de um vampiro da sexta geração.

Caim

A tradição sustenta que Caim, o assassino bíblico de seu irmão Abel, é o senhor de Toda a Família. Há muita controvérsia a este respeito dentro da comunidade vampírica, posto que não há nenhum Membro que possa garantir com absoluta certeza já haver encontrado Caim. Certamente, aqueles da Segunda Geração saberiam, mas esses já não dizem nada. Alguns remanescentes da Terceira Geração dizem haver encontrado um ser que poderia ter sido Caim ou mesmo um Membro poderoso da Segunda Geração.

Este é um mistério insondável. Um mistério de família.

A Segunda Geração

As traduções existentes do *Livro de Nod* afirmam que o número de Membros da segunda geração foi três. Caim, em sua dor, criou-os para viver com ele em sua grande cidade de Enoque. Nada se sabe sobre esses três.

Com base no *Livro de Nod*, pode-se considerar que eles foram mortos durante o Dilúvio, ou na Primeira Guerra após o Dilúvio. Como seria de esperar, os mais velhos sentem-se relutantes em falar sobre seus senhores e o grande conflito que derrotou a todos. Não há dúvida de que alguns sabem mais do que revelam.

Caso algum Membro da segunda geração ainda existisse hoje, eles seriam criaturas incrivelmente poderosas. Semideuses, talvez.

A Terceira Geração

Acredita-se que existam sete membros da terceira geração, embora os nomes de apenas dois, Lucian e Mekhet, sejam largamente conhecidos. De comum acordo, são chamados de Antediluvianos, tendo sido os fundadores dos treze clãs de vampiros. Todos permanecem escondidos e entretidos com o andamento da Jyhad, a guerra com a mesma idade da História registrada. Eles continuam a sua batalha, mas agora em vez de guerrearem em campo aberto, usam subterfúgios, fraudes e logros. Suas atividades básicas parecem resumir-se em descobrir as atividades uns dos outros e frustrar qualquer movimento que seus oponentes realizem.

Esses movimentos parecem variar de coisas fúteis, como a aquisição de uma obra de arte ou de um propriedade, até esquemas grandiosos envolvendo nações. Os Membros da terceira geração consideram-se manipuladores e dominadores, divididos entre aqueles que vivem em meio ao mundo mortal e aqueles que vivem fora dele. Não está claro se isso reflete as origens da Jyhad, ou se é simplesmente aquilo em que ela se degenerou. Existem outras suspeitas, baseadas na origem da palavra *Jyhad.* Alguns da terceira geração podem realmente ter atingido a Golconda e estar tentando ajudar outros de sua espécie a alcançarem esse estado. Eles precisam guerrear com os outros Anciões que não desejam que isto aconteça.

Os membros da terceira geração são seres poderosos, com capacidades e poderes apenas imaginados por seus inferiores. Há quem diga que sejam a última geração que possui domínio autêntico sobre os poderes da vida e da morte, podendo sucumbir à Morte Final apenas se optarem por ela ou se forem eliminados por um indivíduo de poder igual. Será isto a Jyhad? Uma manobra para ver quem será o último de sua espécie?

A Quarta e a Quinta Gerações

Esses vampiros são conhecidos como os Matusaléns, pois são praticamente tão poderosos e reservados quanto os Antediluvianos. Os indivíduos da quarta e da quinta gerações costumam ser os peões ideais para a Jyhad, por possuírem poder político entre os outros Membros.

Lembre-se: se os personagens aderirem à prática da Diablerie — o assassínio de Membros de gerações precedentes para beber seu sangue — herdarão a geração de sua vítima. Por exemplo, se um vampiro da oitava geração matar e beber o *vitae* remanescente de um vampiro da sétima geração, sua geração será agora, para todos os efeitos, a sétima e não a oitava. (Para mais detalhes, consulte o Capítulo Oito).

A **Tabela de Gerações** no Capítulo Sete descreve os poderes especiais dos vampiros das diferentes gerações. Essas diferenças são grandes, e conferem aos Membros de gerações precedentes um poder consideravelmente maior que o dos personagens dos jogadores.

Em conseqüência, seus números caíram significativamente com as ações dos Antediluvianos. Poucos desta geração permanecem ativos, e muitos tornaram-se Inconnu por medo da Jyhad e da Diablerie. O Círculo Interno da Camarilla aparentemente é composto de membros da quarta geração. Há até mesmo rumores de que o verdadeiro propósito da Camarilla seja frustrar os esforços da terceira geração para manipular as gerações mais jovens.

Embora o sangue de Caim comece a se diluir um pouco a esta distância, os indivíduos da quarta geração são ainda extremamente poderosos. Pode-se considerar que eles alcançaram seu potencial máximo em duas ou três disciplinas.

Sexta, Sétima e Oitava Gerações

Os vampiros dessas gerações são suficientemente poderosos para pensar que podem resistir à manipulação de seus anciões, e portanto permanecem profundamente envolvidos na sociedade da Família. Eles controlam a Camarilla (ou ao menos pensam que a controlam), constituem a maioria dos príncipes e são os primígenos de muitas cidades. Aqueles que se mantêm em posições proeminentes tendem a tornar-se figuras importantes: líderes de clãs ou linhagens, ou príncipes de grandes cidades. A maioria dos príncipes das cidades européias pertence à sexta geração. Os príncipes das cidades americanas normalmente pertencem à sétima ou à oitava gerações.

Via de regra, os membros dessas gerações alcançaram o potencial máximo em uma ou duas Disciplinas.

Curiosamente, os membros da oitava geração parecem ser os últimos considerados como "anciões". Talvez seja porque a grande maioria deles foi criada antes da era moderna, o que se reflete em seus modos e comportamento.

Nona e Décima Gerações

Embora às vezes sejam chamados de anciões, esses Membros costumam associar-se a membros de gerações mais jovens. Os membros dessas gerações são freqüentemente chamados ancillae, embora isso obviamente seja baseado mais na idade que na geração. A maior parte deles foi criada na era moderna, e portanto possui um temperamento um pouco diferente que os outros Membros. Sob vários aspectos, são a ponte entre os anarquistas e os anciões.

A Décima Primeira, a Décima Segunda e a Décima Terceira Gerações

Os Membros das gerações mais recentes da Família costumam ser chamados de neófitos. A maioria dos personagens dos jogadores pertence a essas gerações. Eles ainda são criaturas poderosas, mas os dons especiais do sangue de Caim (suas incríveis habilidades e poderes) raramente são encontrados aqui. Nascidos dentro da História recente, os membros dessas gerações são produtos de sociedades que receberam os benefícios (e malefícios) da mudança rápida.

Décima Quarta e Décima Quinta Gerações

Existe um número incrivelmente pequeno de Membros dessas gerações. De fato, os indivíduos da décima quinta geração não conseguiram gerar qualquer progênie. Seu sangue é muito fraco, e eles estão distantes demais de Caim para serem capazes de passar adiante a maldição.

Qual é o significado das palavras
Quando elas perdem o sentido —
Quando não há mais nada mais a dizer?
— Killing Joke, "Requiem

Dicionário

Existe entre os Membros um *patois* distinto, extraído de diversas línguas, que confere novas nuances de significado a certas palavras mortais. Muitas vezes é possível adivinhar a qual geração um vampiro pertence pelo vocabulário que ele emprega. Há uma distinção nítida entre as palavras usadas pelos anarquistas e as palavras usadas pelos anciões. Usar a palavra errada nas circunstâncias erradas costuma ser considerado um deslize seríssimo no protocolo.

Linguagem Coloquial

Esses são os termos usados com mais freqüência na Família.

Anarquista — Um rebelde na Família; indivíduo que não nutre respeito pelos anciões. A maioria dos filhotes são automaticamente considerados anarquistas pelos anciões, sendo desprezados como produtos do século XX.

Regiões Ermas, as — As áreas de uma cidade que são desprovidas de vida — cemitérios, prédios velhos e abandonados, parques.

Gênese, A — O momento em que um indivíduo torna-se vampiro; a metamorfose de mortal para Membro. Também chamado de *A Mudança.*

Livro de Nod — O livro "sagrado" da Família, que narra as origens da raça e sua história primitiva. Jamais foi publicado em versão integral, embora se saiba da existência de fragmentos em vários idiomas.

Besta, A — As motivações e necessidades que impelem um vampiro a tornar-se um monstro completo, renunciando a toda sua humanidade. Vide "Homem".

Sangue — A herança do vampiro. Aquilo que faz do vampiro um vampiro, ou simplesmente a substância sangue de um vampiro.

Irmandade de Sangue — O relacionamento entre vampiros da mesma *linhagem* e do mesmo *clã.* A idéia é muito semelhante à que existe entre os mortais, apenas os meios de transmissão são diferentes.

Jura de sangue — A ligação mais potente que pode existir entre vampiros; a recepção de sangue num reconhecimento de submissão. Ela confere um poder místico sobre aquele que foi submetido à jura. Veja *Laço de Sangue*.

Prole — Um grupo de vampiros reunidos em torno de um líder (normalmente seu senhor). Uma prole pode, com o tempo, vir a se tornar um *clã.*

Caitiff — Um vampiro sem clã; termo freqüentemente usado de forma pejorativa. Ser um Desgarrado não é uma virtude para os Membros da Família.

Camarilla, a — Uma seita global de vampiros à qual todos os Membros podem filiar-se. Suas leis estão longe de ser absolutas, funcionando mais como uma câmara de debates que como um governo.

Criança da Noite — Um termo pejorativo para os vampiros jovens, inexperientes ou tolos.

Clã — Um grupo de vampiros que compartilham certas características místicas e físicas. Vide *linhagem, linhagem de sangue*.

Diablerie — Comportamento canibal comum entre os Membros. Consiste em sugar o sangue de outro vampiro. Os anciões o fazem por necessidade, enquanto os anarquistas o fazem para aplacar sua sede de poder.

Domínio — O feudo requisitado por um vampiro, na maioria das vezes um Príncipe. O Domínio é invariavelmente uma cidade.

Ancião — Um vampiro com 300 anos de idade ou mais. Os anciões consideram-se os Membros mais poderosos, e costumam travar sua própria Jyhad.

Elísio — O nome conferido aos lugares nos quais os anciões encontram-se e reúnem-se, normalmente museus, teatros ou outros locais públicos de cultura elevada.

Abraço, o — O ato de transformar um mortal em vampiro sugando o sangue do mortal e substituindo-o por uma pequena quantidade do sangue do próprio vampiro.

Filhote — Um vampiro jovem e recém-criado. Vide *Neófito, Cria.*

Geração — O número de níveis entre um vampiro e o mítico Caim. As vítimas de Caim foram a segunda geração, a progênie desta tornou-se a terceira, e assim por diante.

Gehenna — O fim do Terceiro Ciclo; o Armagedon iminente, no qual os Antediluvianos acordarão e devorarão todos os vampiros.

Carniçal — Servo criado quando um Membro permite que um mortal beba de seu sangue sem que antes lhe seja sugado todo o sangue,

o que originaria uma *progênie*.

Refúgio — A casa de um vampiro ou o lugar onde ele dorme durante o dia.

Fome, A — Como ocorre com os mortais e outros seres vivos, a motivação para alimentar-se. Para os vampiros, entretanto, isto é muito mais intenso, e toma o lugar de outras motivações, desejos e prazeres.

Inconnu — Uma seita de vampiros, a maioria Matusaléns, que se afastaram dos assuntos dos Mortais e da Família. Afirmam não ter qualquer ligação com a Jyhad.

Jyhad — A guerra secreta travada entre os poucos vampiros remanescentes de terceira geração, usando os vampiros mais novos como soldados. Esse termo também é empregado para descrever qualquer conflito ou beligerância entre vampiros.

Membro — Um vampiro. Muitos anciões consideram que mesmo este termo seja vulgar, preferindo usar uma palavra mais poética, como *Cainita.*

Beijo — Sugar o sangue de um mortal, ou o ato de beber sangue em geral.

Lupino — Um lobisomem, o inimigo mortal dos vampiros.

Viciado — Um vampiro que se alimenta de mortais que estejam sob a influência de bebidas ou drogas para experimentar as mesmas sensações. Vide *Cabeça.*

Vida, A — Termo eufemístico para denominar o sangue mortal tomado como alimento. Muitos Membros consideram o termo afetado e pudico.

Homem, O — O elemento de humanidade que permanece no vampiro, e que luta contra os anseios básicos da *Besta.*

Máscara, A — O esforço começou depois do final das grandes guerras para esconder a sociedade da Família do mundo mortal. Uma política reafirmada depois da época da Inquisição.

Príncipe — Um vampiro que requisitou o governo de uma cidade e está apto a sustentar esse pedido *nil disputandum.* Um príncipe costuma possuir uma *prole* para ajudá-lo. A expressão no feminino também é príncipe.

Enigma, O — O dilema essencial da existência de um vampiro — para impedir a ocorrência de atrocidades ainda maiores, é preciso cometer atos malignos de menor vulto. O provérbio é: *Quanto mais monstruosos formos, menos monstruosos seremos.*

Degenerado — Um vampiro que se alimenta de outro vampiro, seja por necessidade ou perversão. Vide *Diablerie.*

Sabá, O — Uma seita de vampiros que controla a maior parte do leste da América do Norte. Violentos e bestiais, extravasam uma crueldade desnecessária.

Seita — Nome geral para um dos três grupos principais dentro da Família — a Camarilla, o Sabá, ou o Inconnu.

Senhor — O pai-criador de um vampiro. A expressão é usada no masculino e no feminino.

Fonte — Um manancial de sangue potencial ou passado, normalmente um humano.

Jargão Arcaico

As palavras a seguir são usadas pelos anciões e por outros vampiros antigos. Embora esses termos raramente sejam usados pelos recém-criados, ainda constituem um vernáculo vivo entre os Membros mais sofisticados. Os anciões podem ser identificados simplesmente pelas palavras que empregam.

Amaranth — O ato de beber o sangue de outro Membro. *Vide Diablerie.*

Ancilla — Um vampiro "adolescente"; aquele que não é mais neófito, mas que também ainda não é um ancião.

Antediluvianos — Um dos Membros mais velhos, pertencente à terceira geração. Um guerreiro da Jyhad.

Arconte — Um vampiro que se recusa a fazer parte da sociedade da Família, normalmente servindo um Justicar. Os Arcontes são usados com freqüência para seguir a trilha de Membros que fugiram de uma cidade.

Autarca — Um vampiro que se recusa a fazer parte da sociedade vampírica, e não reconhece o domínio de um príncipe.

Cainita — Um vampiro. Vide *Membro.*

Canaille — O rebanho mortal, especialmente os elementos que sejam mais insípidos e ignorantes (os quais os Membros preferem para se alimentar).

Cauchemar — Um vampiro que se alimenta apenas de vítimas adormecidas e impede que elas acordem

Cuntactor — Um vampiro que evita matar, sugando tão pouco do sangue da vítima que ela não possa morrer. *Faut plus chasser, peut mieux dormir.* Compare com *Casanova.*

Círculo — Um grupo de Membros que protegem e apóiam um indivíduo contra estranhos. Vide *Cria.*

Consangüíneo — Indivíduo da mesma linhagem (normalmente um Membro mais jovem).

Capacho — Aquele que se alimenta dos indigentes e que normalmente não possui seu próprio

refúgio. Vide *Vira-latas.*

Burguês — Um Membro que caça em clubes noturnos, bairros de reputação duvidosa e outros locais de entretenimento onde os mortais procurem companhia do sexo oposto. Vide *Abutre.*

Golconda, A — O estado aspirado por muitos vampiros, no qual encontra-se um equilíbrio entre necessidades e escrúpulos opostos. A queda para a bestialidade é interrompida, e o indivíduo alcança uma forma de estase. Como o Nirvana dos mortais, dele fala-se muito mas conhece-se pouco.

Humanitas — O nível em que um Membro ainda retém alguma humanidade.

Rebanho — Um termo pejorativo para os mortais, normalmente usado em oposição a *Membro.* A expressão *Membro e Rebanho* significa "o mundo inteiro".

Sanguessuga — Um humano que bebe do sangue de um vampiro, mas ainda assim retém total liberdade. Normalmente ele mantém o vampiro como seu prisioneiro, ou oferece grande recompensa pelo sangue.

Lextalionis — O código da Família, aparentemente criado por Caim. Ele sugere justiça bíblica — olho por olho, dente por dente. Vide *Tradições.*

Linhagem — A linhagem de um vampiro, perpetuada mediante o Abraço.

Matusalém — Um ancião que não vive mais entre outros Membros. Muitos Matusaléns pertencem ao *Inconnu.*

Neófito — Um Membro jovem e recém criado. Vide *Filhote, Cria.*

Osíris — Um vampiro que se cerca de seguidores mortais ou carniçais num culto ou esconderijo para melhor obter alimento. A prática é hoje menos comum do que já foi.

Papillon — O bairro da luz vermelha. A área da cidade composta de clubes noturnos, cassinos e bordéis. O principal território de caça da cidade.

Progênie — Termo coletivo para todos os vampiros criados por um senhor. *Vítima* é um termo menos formal e elogioso.

Praxis — O direito de um príncipe em governar; o conjunto de regras, leis e costumes adotados por um príncipe em particular.

Primigênie — Os líderes de uma cidade ou o concílio legislador de anciões. Aqueles que apóiam o príncipe e possibilitam seu governo.

Regente — Aquele que criou um Laço de Sangue sobre outro Membro, oferecendo-lhe sangue da Família três vezes. Vide *Laço de Sangue.*

Lacaios — Humanos que servem a um mestre vampiro. Eles geralmente são carniçais ou estão sob o domínio mental de um mestre vampiro. Este controle às vezes é tão completo que os mortais são incapazes de executar qualquer ação por sua própria vontade.

Sereia — Uma vampira que seduz mortais, mas que não os mata e suga apenas um pouco de sangue depois de colocar o mortal em sono profundo. Vide *Sedutora.*

Suspiro — A dança do sonho durante o estágio final da busca pela Golconda.

Terceiro Mortal — Caim, o progenitor de todos os vampiros, segundo o *Livro de Nod*

Escravo — Um vampiro que é mantido sob um Laço de Sangue, e portanto sob o controle de outro Membro.

Vitae — Sangue

Wassail — A liberação final e o último frenesi. O Wassail ocorre quando os últimos vestígios de Humanidade são perdidos e um vampiro mergulha na loucura.

Cria — Termo pejorativo para vampiro jovem; originalmente usado apenas como referência à própria progênie do indivíduo.

Gente — Mortal, humano.

Caçador de Bruxas — Um humano que procura por vampiros para matá-los.

Liberal — Nome atribuído a um Cainita que possui um interesse obsessivo nos eventos e na cultura mortal.

Termos Vulgares

As palavras abaixo são usadas com mais freqüência pelos anarquistas, os vampiros mais jovens que desprezam e/ou ignoram as tradições dos anciões. Buscam estabelecer sua própria cultura e inventar sua própria língua faz parte do processo. Obviamente, eles usarão o Jargão Arcaico quando não tiverem outro termo para a mesma coisa. Alguns anciões já usam a forma vulgar de uma palavra quando desejam provocar um efeito mais forte ao falar.

Vira-latas — Um vampiro que não possua qualquer tipo de refúgio, mas que resida num lugar diferente a cada noite. Também usado como referência para os Membros que se alimentam de mendigos e outros sem-teto.

Assalto — A prática, muito difundida entre Membros jovens, de roubar sangue de bancos de sangue. Sangue resfriado e removido há muito tempo do corpo é menos satisfatório, mas alguns neófitos adoram entrar num banco de sangue e beber até

	caírem. Muitos príncipes consideram esta prática uma brecha na Máscara.
Ladrão de Banco	Um Membro que adere à prática do Assalto.
Mão Negra	Uma seita envolvida na Diablerie. Vide *Sabá.*
Portador	Um vampiro que contrai uma doença infecto-contagiosa e subseqüentemente a espalha para cada fonte de quem se alimentar
Linhagem	A ancestralidade de um vampiro
Laço de Sangue	Uma servidão em grau místico a outro vampiro, decorrente da Jura de Sangue. Ver *Regente*.
Marionete de Sangue	Um Membro que é mantido sob a regência de outro. A marionete de sangue foi submetida a um Laço de Sangue e não está mais livre.
Borboleta	Indivíduo que se infiltra na alta sociedade dos mortais, alimentando-se apenas dos ricos e famosos.
Casanova	Um vampiro que se delicia em seduzir mortais, mas não os mata, sugando apenas um pouco de sangue, apagando o evento da memória da vítima depois de ter terminado. Há rumores de que o Casanova original era (ou é) um vampiro, mas geralmente não se crê nisso. Vide *Cauchemar.*
A Mudança	O momento e o processo de tornar-se vampiro. Vide *Gênese.*
Amaldiçoados, Os	Os imortais, a raça dos mortos-vivos. Os vampiros como um todo.
Doador	Uma fonte potencial ou passada, normalmente um humano.
Fazendeiro	Termo pejorativo para um vampiro que cria animais com o propósito de se alimentar. Vide *Vegetariano.*
Feudo	Termo sarcástico para o domínio de um clã ou príncipe.
Cabeça	Um vampiro que se alimenta daqueles que estão sob influência de uma droga, de modo a sentir o efeito. O termo *Cabeça* é usado associado ao vício correspondente, caso o vampiro prefira uma droga em especial.
Caçador de cabeças	Um ancião que caça outros membros pelo seu sangue. Vide *Degenerado, Diablerie.*
Lambedor	Um vampiro. Veja *Membro.*
Zona, A	O terreno de caça representado pelos clube noturnos, bares e outros locais de entretenimento onde os mortais dancem, bebam e procurem companhia do sexo oposto.
Abutre	O vampiro que use a Zona como território de caça é um *Abutre* no jargão vulgar. *Pappilon* e *Burguês* são termos progressivamente mais antigos que significam o mesmo.
Velho do Sono	Um vampiro que se alimente apenas de vítimas adormecidas. Vide *Cauchemar.*
Vadiagem	O ato de alimentar-se dos sem-teto e mendigos. Um vampiro que faça apenas isso é um *Vadio.*
Caçador	Um mortal que caça os Membros. Vide *Caçador de Bruxas*
Sedutora	Um termo às vezes usado para uma fêmea que se comporte como *Casanova*
Território	A cidade, ou seção da cidade que os vampiros tentem reivindicar para si mesmos. Vide *Feudo, Domínio.*
Vegetariano	Termo sarcástico para um vampiro que se recuse a sugar sangue de humanos, preferindo alimentar-se de animais. Vide *Fazendeiro.*

Capítulo Três: Narração

O herói morreu como um homem moderno; mas como um homem eterno — homem universal — ele renasceu.
— Joseph Campbell

Nem sempre é fácil conduzir uma história de **Vampiro**, mas costuma ser absolutamente estimulante. Embora ser um jogador tenha suas próprias recompensas, há alguma coisa em ser Narrador que transcende até mesmo essa experiência, permitindo-lhe alcançar um nível inteiramente diferente. Guarda alguma relação com o fato de que, como Narrador, você está criando um mundo completo com a sua imaginação — na verdade, conjurando-o do ar. De alguma forma pequena, mas significativa, você desempenha o papel de um deus — da mesma forma que o faz um poeta, romancista ou inventor. Você é o criador de um universo, e esse papel oferece sua própria recompensa espiritual.

Se você não estiver preparado para ser um Narrador, a experiência poderá redundar em desastre. Além de jogar com todos os personagens com os quais um jogador não pode jogar, você precisa usar mais seis outros chapéus: produtor executivo, diretor, coordenador de acessórios, relações públicas, roteirista e até mesmo publicitário. Mas não deixe seu medo de fazer coisas novas impedi-lo de tentar. No início estará nervoso, temerá as reações dos seus jogadores e ficará cauteloso demais, mas depois de algum tempo como Narrador, descobrirá um lado de você mesmo que nunca viu antes.

A maior parte deste capítulo descreve as noções básicas de como construir e contar uma história. Mesmo se você já tiver conduzido antes outros jogos de narração ou personificação de papéis, ainda assim este capítulo irá despertar-lhe interesse — ele aborda as características específicas de se narrar uma história de **Vampiro.** Todas as informações aqui contidas são meramente conselhos. Use-as como quiser, e descarte qualquer coisa que não se enquadre em seu estilo narrativo.

Descrição do Trabalho

O palco nada mais faz senão ecoar a voz do público.
As leis do drama são redigidas pelos pagantes
Pois nós que vivemos de agradar, precisamos agradar para viver.
— Samuel Clemens

Para os jogadores é moleza. Eles precisam apenas se preocupar com um único personagem, um único alter ego. Podem concentrar sua criatividade num único indivíduo, e gastar todo seu esforço em conceder vida a esse personagem. Como narrador, seu trabalho é bem mais difícil. Você é tudo que os jogadores não são — você é o resto do universo deles.

Antes de mais nada você precisa fazer o papel de todo personagem da história que não for controlado por um jogador. Pensando numa história como um filme, aos jogadores cabe a função de astros, enquanto a você o controle de todo o elenco de coadjuvantes, atores convidados e figurantes.

O cenário é todo seu para criar e narrar. Se os personagens decidirem virar num determinado beco, ou entrar num

certo prédio, você precisa saber o que eles irão encontrar ou estar apto a inventar no momento adequado. Você é os olhos e os ouvidos dos personagens. Se eles tratarem um oponente de forma insultante, você precisa decidir como ele irá reagir. Se eles contam a um jornalista sobre a Família, você precisa decidir o que acontecerá.

Além disso, você é o árbitro final das regras usadas. Se, durante o jogo, houver alguma dúvida ou controvérsia sobre qualquer das regras, a palavra final será sua. Embora tenhamos planejado essas regras com muito cuidado e as testado inteiramente, a natureza dos jogos de narração é tal que podem ocorrer situações que não estão previstas. Parte do trabalho do narrador é resolver essas situações, mantendo-se fiel ao *espírito* das regras o máximo possível.

Você também está no comando da história em si. Os jogadores começarão sem saber nada sobre a história que estão vivendo, e irão aprender sobre ela à medida que prosseguirem. Você, por outro lado, precisa estar apto a não deixar o trem parar. Precisa manter sempre um olho no desenrolar da história e certificar-se de que todos os jogadores estão se divertindo.

De fato, o seu dever mais importante é inventar uma história, ou pelo menos o começo de uma, e ao mesmo tempo envolver e entreter tanto aos jogadores quanto a você mesmo. Mas não pode simplesmente criar uma história e contá-la para a platéia: é a sua interação com os jogadores que tece uma trama. Uma história é inventada momento a momento, através da dinâmica entre jogador e narrador.

Narrando uma História

A responsabilidade primordial de um Narrador é garantir que esteja sendo contada uma boa história. Contudo, o Narrador nunca deve simplesmente *contar* a história. A responsabilidade pelos eventos e o fluir da história cabe igualmente aos jogadores e ao Narrador. O dever principal do Narrador é liderar a história e mantê-la em movimento na direção desejada — ou pelo menos impedi-la de sair completamente dos trilhos. Contar uma história é mais uma questão de se manter em harmonia com os jogadores, comentando e elaborando a partir do que os personagens dizem e fazem, do que simplesmente narrar ou descrever os acontecimentos.

A coisa mais importante quando se narra uma história é estar preparado para abandonar suas expectativas. Jamais force os jogadores a seguirem uma trama pré-fabricada. Você precisa estar disposto a trabalhar com eles. Experimente antecipar o que os personagens irão fazer e como isto afetará o curso da história. É claro que você não pode prever tudo, mas tenha sempre alguns planos de emergência escondidos na manga.

Prepare-se bem antes de começar. Não precisa ter uma trama completa tecida previamente, mas deixe prontos alguns ganchos de história, e crie o ambiente mais elaborado que for possível. Isto pode soar óbvio, mas sempre é bom frisar. Se você estiver usando uma história pré-fabricada, leia o texto todo pelo menos uma vez antes de apresentá-la aos jogadores. Certifique-se de que saberá quando e onde tudo irá acontecer, quem está aonde e em que momento, e assim por diante. Estude os principais oponentes, suas personalidades e motivações, e assegure-se de que poderá apresentá-los de forma convincente aos jogadores.

O Narrador precisa ter certeza de que os fatores ligados ao jogo não irão quebrar o ritmo ou interferir nos elementos da história. A Narração é sempre um equilíbrio perpétuo entre jogo e história.

Exercendo a Lei

As regras de **Vampiro** foram planejadas para ser simples e flexíveis. São simples no sentido de que seus princípios básicos podem ser compreendidos com muita facilidade, e flexíveis no sentido de que podem cobrir a maioria, se não todas, as possibilidades infinitas apresentadas por um jogo de narração.

Você irá desenvolver rapidamente o seu estilo pessoal. Parte deste estilo surgirá de sua própria personalidade e inclinações, enquanto parte dele irá refletir os gostos dos seus jogadores. A diferença entre estilos pode ser melhor ilustrada pelos dois arquétipos de narrativa, representando extremos opostos da escala. Ambos os estilos estão exagerados, e você provavelmente acabará optando por um meio-termo.

Num extremo da escala está o Conservador, o tipo de Narrador que insiste em rolar dados para tudo, e aplica as regras ao pé da letra até as últimas conseqüências. O mundo que este Narrador evoca é consistente em si mesmo e os jogadores irão se sentir como se seus personagens tivessem o poder para mudar o mundo.

No outro lado da escala está o Liberal. Para este tipo de Narrador, a história é tudo. Os dados são rolados apenas ocasionalmente. De fato, o Narrador costuma decidir exatamente o que irá acontecer sem usar os dados, e acompanha os jogadores à medida que criam a trama. As ações dos personagens podem dirigir a história, mas é o Narrador quem decide os resultados dessas ações.

Vampiro tende a ser mais Liberal que Conservador. As regras estão aqui para ajudar, não para governar — o segredo reside na liberdade de ação. Os jogadores devem possuir total liberdade de ação, e *jamais* devem sentir que suas atitudes e decisões não fazem uma diferença.

Quebrando as Regras

Uma das maiores decisões que um Narrador toma é quando decide pela primeira vez se deve obedecer ou ignorar as regras. Ignorá-las é completamente legítimo, quando feito pelas razões certas e da forma correta. Na verdade, nossa intenção é encorajá-lo a quebrar as regras. Esta é a sua prerrogativa como Narrador.

De vez em quando ocorrerão situações nas quais aplicar as regras ao pé da letra faria a história diminuir de ritmo ou até mesmo desmoronar. Por exemplo, imagine o clímax de uma história na qual os personagens acabaram de

passar várias semanas procurando um livro medieval que contém informações sobre o Sabá que entrou na cidade.

Um Fracasso Retumbante (um resultado desastroso nos dados) manda o personagem que está carregando o livro cair de um telhado numa fogueira enorme criada por um caçador de bruxas. O livro é perdido para sempre, os personagens estão fadados a morrer nas mãos do Sabá (ou do caçador) e a crônica inteira chega a um fim.

Além de significar uma derrota esmagadora e provavelmente imerecida para os personagens, esta única jogada ruim decreta que a história inteira não pode prosseguir. Isso pode ser muito frustrante se você gastou todo seu rico dinheirinho na compra da história ou se passou suas horas de folga das últimas semanas planejando-a. Mas calma, não se desespere: várias alternativas possíveis.

Uma forma é simplesmente descontar o Fracasso — reduzir sua severidade de modo que o livro possa ser salvo (ou simplesmente fazer o personagem tentar novamente). Isto pode funcionar bem uma vez, mas depois seus jogadores podem querer contar com este tipo de ajuda sempre que estiverem numa enrascada.

Outra opção é alterar a história. O livro está perdido, mas em algum lugar existe outra fonte de informação que pode substituí-lo. Talvez um Membro do Sabá esteja enojado pelos excessos de seus companheiros, ou motivado por ambição ou por um sentimento de vingança contra eles. Ele procura os personagens e os arma com o conhecimento de que precisam. Mais uma vez isto irá funcionar, mas você pode se ver cercado por jogadores mimados, que irão querer que você lhes dê papinha na boca sempre que enfrentarem situações difíceis.

Por último, você pode permitir ao personagem que caiu o esforço sobrehumano (perdão, sobrevampírico) de jogar o livro para um de seus companheiros de modo que a história possa continuar. Esta é a melhor opção para a maioria das crônicas, mas alguns jogadores podem ser egoístas demais para fazer isto.

Há ainda muitas outras saídas. O seu dever — e privilégio — é decidir quais meios irá usar. De vez em quando, simplesmente deixar a crônica chegar a um fim é a melhor forma de ensinar os jogadores que as suas ações, assim como os caprichos dos dados, realmente causam um efeito no seu mundo.

Isso é Diversão!

Além de ser árbitro, mestre de jogo, personificador de papéis e supervisor, o Narrador também tem outro dever: garantir que todos se divirtam. Acima de tudo, você, na condição de Narrador, precisa ser um *showman.* Durante a maior parte do tempo isto consiste em conhecer os seus jogadores e agradar aos seus gostos, mas cedo ou tarde você irá deparar-se com algum problema gerado por eles próprios.

Na excitação do momento, até mesmo os jogadores de temperamento mais calmo tornam-se agitados e tentam afogar os outros. Você pode descobrir que os jogadores com personalidades fortes estão dominando os mais quietos, e em casos extremos, o mais barulhento do grupo pode aca-

bar determinando as ações do círculo inteiro. Isto é altamente indesejável. Os jogadores que se sentem apagados ou ignorados logo irão sentir-se entediados ou ressentidos, e acabarão por desistir do jogo.

Tome o cuidado em ouvir a todos os seus jogadores igualmente. Se um dos jogadores declarar que o personagem de outro jogador está fazendo alguma coisa, primeiro verifique isso com o personagem do jogador. Se um ou mais jogadores estiverem dominando a ação e não estiverem deixando os outros participarem tão integralmente quanto merecem, chame-os a um canto e exponha o problema da forma mais diplomática possível. Lembre a todos de que este não é um jogo competitivo, e que os jogadores que procurarem dominar os outros não irão conseguir nada além de ressentimento. À guisa de punição, você pode decidir não convidar um jogador problemático para futuras partidas.

Dê o Que Eles Querem

Há uma série de motivos para as pessoas gostarem de jogos de personificação de papéis. Compreender as motivações dos seus jogadores ajudará você a entretê-los melhor. Abaixo estão descritas algumas das razões para os seus jogadores poderem querer passar algum tempo no mundo que você cria:

- **Contar uma história** — Uma história pode ser uma bela criação, uma obra de arte digna da imaginação humana. Contar histórias pode ser uma experiência revigorante e esclarecedora, e estar diretamente envolvido em sua criação é tão excitante quanto qualquer atividade humana.
- **Ser alguém completamente diferente** — Como uma criança brincando de faz-de-conta, assumindo um novo papel e experimentando-o, esta pessoa adora descobrir como é ser outra pessoa, e portanto viver experiências as quais normalmente não conheceria.
- **Resolução de problemas** — Muitas pessoas gostam de enfrentar quebra-cabeças, charadas e outros dilemas mentais. Elas apreciam tanto o processo de deduzir a solução quanto o júbilo da vitória. Este tipo de jogador vê o ato de personificar papéis como um problema de lógica a ser resolvido.
- **Sensação de vitória** — O jogador aprecia o sentimento de completar uma tarefa difícil mediante a aplicação de todos seus recursos criativos. Obter sucesso num jogo pode suprir a falta de sucesso no mundo real.
- **Obtenção de poder** — Muitas pessoas sentem-se impotentes na sociedade impessoal e supertecnológica de hoje. O desejo por poder é comum entre jogadores que não possuem poder na vida real. Aqueles que são motivados por esta necessidade são conhecidos como "jogadores de poder", e podem gerar bastante discórdia se a sua motivação não for apropriadamente canalizada.
- **Estar com amigos** — Muita gente gosta de personificar papéis porque essa é uma ocasião social, uma chance dele estar com amigos numa atmosfera relaxada. Algumas vezes comparecem apenas para estar com um amigo em especial (como um namorado ou namorada). O aspecto social do jogo não deve ser subestimado.
- **Experimentar emoções fortes** — Medo, ódio, tristeza e outras emoções fortes nem sempre são fartas em nosso mundinho protegido, mas em algum nível fundamental nós precisamos delas. Uma vida calma sem emoção é uma vida sem significado. Muitos jogadores usam a personificação de papéis para vivenciar em profundidade emoções que de outro modo estariam perdidas para eles.
- **Catarse** — Nossas vidas costumam ser altamente estressantes, e todo mundo precisa de algum tipo de escape. A Narração às vezes pode provir uma experiência catártica intensa, sem igual em qualquer outra forma de entretenimento.

A Arte de Narrar

Parei entre eles,
Mas não era um deles.
Estava envolto numa mortalha de pensamentos
Que não eram deles.
— Lord Byron, "Childe Harold's Pilgrimage"

Uma parte importante do seu trabalho como Narrador é encorajar os jogadores a personificarem seus papéis e oferecer-lhes oportunidades de fazer isso. Os jogadores precisam associar-se intimamente a seus personagens, mas isto apenas acontece se eles se sentirem confortáveis e familiarizados com eles. A sua personificação dos papéis coadjuvantes é a sua melhor arma para fazer os jogadores personificarem bem. Quanto melhor o seu desempenho, melhor eles jogarão e entrarão na história. Mas este não é o único meio de encorajá-los.

Uma das razões que atrai as pessoas aos jogos de representação é a capacidade poder empregar a livre iniciativa e ver os resultados de seu uso ativo. Eles decidem fazer alguma coisa e quase imediatamente obtêm os resultados; ao contrário do mundo real, no qual é fácil sentir-se uma pequena engrenagem numa máquina muito grande. É preciso estar ciente disto, e mostrar aos seus jogadores que a livre iniciativa desempenha um papel em sua crônica.

Procure tornar o final de suas histórias o mais aberto possível, com tantas formas diferentes de alcançar a conclusão (que também pode variar) quanto há caminhos pelos quais dirigir para casa depois do trabalho. Existem muitas formas rápidas de atravessar a história, mas desde quando uma história é uma corrida rumo a uma linha de chegada?

A maioria dos suplementos que publicamos são muito mais lineares do que você irá querer que os seus sejam. Embora nossa intenção seja oferecer o máximo de liberdade para que um personagem tome decisões, a natureza da besta (i.e., o tamanho limitado do livro) proíbe-nos de delinear um espectro abrangente de conclusões e tramas. Esta é uma fraqueza que você não irá querer repetir em suas próprias histórias, e mesmo quando usar um suplemento,

permita aos jogadores que saiam um pouco dos trilhos e explorem suas próprias alternativas para a trama básica.

Suspense

O medo é mais que simplesmente essencial no horror — é quintessencial. A ansiedade é a emoção que você deseja incutir no coração de cada jogador durante a maior parte da história. A melhor forma de gerar medo é através do supense. O suspense, porém, é muito mais que simplesmente medo; é também antecipação e pavor.

O suspense é o elemento básico de **Vampiro,** e uma das coisas que o diferencia de outras variedades de horror. Não se trata de ultraviolência ou do horror açougueiro dos filmes de assassinatos em série. É suspense na mais pura tradição hitchcokiana. Os jogadores jamais devem ter certeza do que acontecerá em seguida numa crônica de **Vampiro.** Eles interpretam personagens que foram empurrados num mundo de proporções fantásticas e realidade caleidoscópica; personagens aprisionados numa situação quase carnavalesca de tão bizarra. Tornaram-se vampiros. Você consegue imaginar coisa mais estranha?

De início, eles não sabem ao certo o que está se passando e, quando descobrem, precisam fazer algo para ajustar-se. Custará um esforço enorme descobrir os fatos mais elementares sobre o novo mundo em que foram lançados. A crônica consiste inteiramente num processo incessante de descobrir cada vez mais sobre o mundo Punk Gótico.

O suspense de **Vampiro** é energizado pelo medo que amaldiçoa as vidas dos personagens, pois há muita coisa que eles não conhecem, e portanto muito perigo à sua espera. Perigos desconhecidos, que espreitam em cada sombra.

Existem diversas técnicas diferentes para criar e manter suspense. Algumas das mais importantes serão descritas abaixo.

Ritmo

O ritmo é um dos elementos mais importantes na criação e na manutenção do suspense. O ritmo, porém, é alguma coisa tão pessoal e sutil que é impossível de ser ensinada. Você já deve tê-lo, ou adquiri-lo de algum modo se quiser gerar os efeitos que criam uma grande história. Num sentido geral, o ritmo costuma significar que você começa com mistério e drama, e lentamente cai no horror real. As coisas movem-se lentamente durante as investigações , mas com muito mais rapidez quando a ação real começa — imitando a vida real. Os tiroteios costumam levar apenas alguns segundos. O sistema do jogo descrito no capítulo Drama leva isto em consideração estendendo alguns momentos dramáticos e encurtando outros.

Confira aos eventos um ritmo rápido o bastante para que os jogadores sintam que estão realmente vivendo o momento, e que não podem ficar de papo p'ro ar o dia inteiro. Sempre que os jogadores começarem a gastar tempo demais decidindo o que fazer, crie um evento que interrompa sua discussão. Se os seus personagens não vão até a ação, faça a ação chegar até eles. Não deixe a história empacar simplesmente porque os personagens não conseguem decidir o que querem fazer (embora seja aconselhável cuidado para não minar-lhes a livre iniciativa — é um equilíbrio delicado). Crie a sensação de um fluxo real de tempo, mas fique atento para não exigir muito dos jogadores.

Descrição

Confira aos personagens uma descrição completa do que sentem, inclusive o sangue que lhes escorre do nariz e o alcance de suas vozes. O ritmo segundo o qual você descreve as coisas e o tempo que leva para fazer isso, podem servir para gerar a tensão. Assim, você pode detalhar minuciosamente os aspectos exteriores de uma mansão velha e apodrecida antes dos personagens entrarem nela. O tempo que você gasta e as palavras que usa podem construir lentamente uma sensação de antecipação e pavor.

Imaginação

Algumas vezes a técnica oposta é igualmente eficaz — se você não descrever alguma coisa, a imaginação dos jogadores ficará febril. Este é o antigo ideal chinês sobre o vácuo — usado na música, arte e em todos os aspectos da vida — no qual o momento vazio é preenchido com os constructos da imaginação. Direcione a imaginação dos jogadores para certos pontos, sem contudo dizer-lhes o que imaginou. Por exemplo, você pode fazer um dos lacaios dos personagens, que está zelando por eles enquanto dormem num celeiro abandonado, simplesmente desaparecer sem vestígios. Esta é uma forma garantida de deixá-los maluquinhos.

Mudanças de Ritmo

Alterar o ritmo da história é uma técnica interessante, mas freqüentemente difícil de ser empregada. Não faça os jogadores enfrentarem situações horripilantes a cada momento de cada sessão de jogo. O horror não funciona dessa forma. O horror será bem mais tangível depois de uma pequena pausa dele (a técnica do contraste jamais deve ser subestimada).

Mantenha o suspense constante quando quiser que os jogadores fiquem sentados na pontinha das cadeiras, mas procure oferecer momentos onde eles possam relaxar e recostar-se — então apareça com ainda mais suspense em seguida — a calmaria entre tempestades, por assim dizer. A forma pela qual você constrói e alivia a tensão, e a inclemência do seu ritmo, são básicas para o drama de sua história. A tensão é a única coisa sobre a qual você deve sempre ter controle absoluto. Procure estar sempre ciente do nível de tensão ao qual os jogadores estão submetidos.

Mudanças de ritmo podem ser conseguidas alternando os adversários dos personagens entre mortais e imortais. Talvez em um momento eles enfrentem apenas uma leve dor de cabeça, como a polícia, enquanto no próximo precisem medir forças com um poder ainda maior que o deles, como um Matusalém furioso.

Prazo

Confira um prazo aos personagens. Se eles não fizerem tal coisa dentro de um determinado período de tempo, então ocorre um determinado resultado (normalmente alguma coisa ruim, mas ruim mesmo). Os jogadores estão cientes do prazo, e normalmente ficam frenéticos perto do fim ao tentar completar uma missão. Obviamente, você pode precisar manipular as coisas para garantir que a missão ainda precise ser completada à medida que o término do prazo se aproxime, de modo que a técnica de prazo não seja arruinada por jogadores extremamente bem sucedidos. Porém, se eles se saírem bem o bastante, você pode querer simplesmente deixá-los vencer para permitir que a continuidade e o realismo da história não se percam. Esta é uma das melhores formas de criar suspense numa história — um prazo cria um clímax poderoso.

Adie o Sucesso

Devido à estrutura do sistema de regras, os sucessos parciais ou marginais são comuns, e freqüentemente leva-se vários turnos para completar uma determinada ação. Portanto, você pode planejar cenas dramáticas nas quais os amigos de um personagem precisem deter uma horda de inimigos enquanto o personagem sua para reparar um veículo defeituoso ou desarmar uma bomba. Uma corrida através de uma ponte ferroviária, na qual os personagens precisam de 18 sucessos para atravessar todo o percurso, pode ser igualmente dramática. Quanto menos turnos ela levar, menores serão as chances que os oponentes dos personagens terão de acertá-los com tiros durante a travessia.

Dissimulação

Muitos elementos de uma história precisam ser mantidos escondidos dos jogadores. Quando você usar esta técnica estará tentando aumentar a importância desses elementos (de modo que os jogadores realmente queiram descobrir a verdade) e tentará estabelecer ainda mais segredos. Em suma, a idéia é encher a história com tantos segredos que os personagens fiquem cercados por eles. A história será bem mais divertida se os jogadores não perceberem o que está acontecendo, mas precisem deduzir a verdade por trás de tudo (os solucionadores de problemas adoram este tipo de coisa). O mistério é essencial em **Vampiro,** pois acrescenta aquela camada extra de detalhes que transforma o jogo numa forma arrebatadora de contar histórias. Mantenha os jogadores sempre adivinhando.

Intriga

As tramas e as intrigas são a carne e o sangue da existência vampírica. Elas são elementos constantes em sua sociedade bizarra. Existem mistérios dentro de mistérios dentro de mistérios, muitos dos quais envolvem as tramas que os Antediluvianos articulam uns contra os outros. Muitas das suas histórias devem conter algum aspecto da intriga. Os personagens devem tentar adivinhar o que está acontecendo à medida que perseguem seus objetivos. Devem ser confrontados e confundidos o tempo inteiro por esta intriga. Suas vidas devem ser distorcidas e manipuladas, sua sanidade danificada, e sua segurança posta em risco. No fim das contas, eles devem ter a chance de adivinhar o que está acontecendo, mas não até a tensão e o suspense terem se adensado bastante.

Refúgios Seguros

A melhor forma de manter os jogadores assustados é garantir que jamais se sintam completamente seguros. Simplesmente nunca forneça aos personagens um refúgio seguro ou uma casa onde possam convalescer. Melhor ainda, dê-lhes um lugar onde possam sentir-se seguros, um lugar a que possam chamar de lar. Com o tempo, torne o lugar ainda mais confiável, até que eles acreditem que nada possa acontecer enquanto estiverem lá dentro. Então engane-os de modo a convidar alguma forma de perigo ao seu interior (esse erro deverá ser cometido por eles). Não destrua esse refúgio seguro mediante perigo físico; faça-o psicologicamente.

Dimensão

Comece a história em pequena escala e em seguida aumente lentamente os parâmetros da trama, ou se preferir, comece grande e em seguida estreite vagarosamente, tornando os detalhes da história cada vez mais nítidos. Ambas as técnicas são ferramentas muito eficazes de narração. Um dos melhores exemplos desta técnica pode ser visto em *Guerra Nas Estrelas,* onde as proporções gigantescas da Estrela da Morte fazem o drama humano da história parecer insignificante à primeira vista.

Dependentes

Encoraje os personagens a criar amizade com os mortais. Isto lhes dará a chance de recuperar um pouco de sua Humanidade. Contudo, depois que os personagens desenvolvam uma afeição por esses coadjuvantes (você precisa representá-los também), mate-os um a um. Nada deixa um jogador mais enlouquecido e assustado. Uma coisa realmente divertida de fazer é criar um dependente que se torne parte da vida dos personagens e de repente revelar que essa pessoa é um vilão! Aqui, porém, cabe uma palavra de advertência: não crie um dependente e em seguida decida fazer dele um vilão sem qualquer motivo aparente. Os jogadores serão pegos de surpresa e perderão um pouco de respeito pela crônica. Isso precisa ser feito de forma bastante sutil, passando aos personagens dicas e charadas que eles somente possam juntar depois da revelação.

Técnicas de Narrativa

O homem nutre todo tipo de pensamentos secretos, sejam sagrados, profanos, obscenos, tensos ou leves, sem culpa ou vergonha.

— Thomas Hobbes

Segue-se uma variedade de técnicas que podem ser usadas para criar efeitos especiais em suas histórias. Você precisa de jogadores experientes, que se dediquem a atingir um nível elevado na personificação de papéis, para até mesmo considerar usar alguma dessas técnicas. Como Narrador, você deve possuir uma certa experiência antes de tentar empregar qualquer uma delas. Elas são extremamente difíceis de serem empregadas e precisam ser planejadas e executadas com graça e finesse para funcionarem de forma eficaz. Porém, se você as utilizar corretamente, criará uma história que seus jogadores jamais esquecerão.

Flashbacks

Os flashbacks são uma forma de personificar cenas no passado de um personagem para apresentar uma nova perspectiva à história corrente. O flashback é uma segunda história que é contada paralelamente à história básica sobre os personagens. Você pode contar a segunda história do começo ao fim, ou pode fazer os jogadores criarem personagens e os personificarem. Você planeja uma segunda história que será jogada alternadamente com a história corrente de **Vampiro** como um tipo de interlúdio entre as cenas principais. Entretanto, embora as histórias possam ser desconectadas por tempo e espaço, elas precisam interligar-se por um tema, um clima ou um assunto. Cada história precisa de algum modo salientar as características da outra. A melhor forma de fazer isso é fazer alguma coisa acontecer na segunda história que de algum modo reflita a história original.

Um flashback poderia ser uma história curta a respeito da infância (mortal) de um dos personagens. O jogador desse personagem interpreta a si mesmo; outro jogador pode fazer o papel de seu melhor amigo, outro de sua irmã, e ainda outros de sua mãe e de seu pai. Na história original, os personagens estão procurando o senhor desse personagem, e podem, portanto, ficar confusos quanto ao motivo pelo qual você os está fazendo interpretar um flashback. Mas logo eles percebem que o senhor também está no flasback, e está observando o personagem. Você pode revelar pistas sobre o senhor e torná-lo um personagem mais realista fazendo-o parte da sua infância. Qualquer coisa que os personagens aprendam pode ser explicada pelo fato de que o personagem "recordou" aquela parte de sua infância, há muito esquecida. Os jogadores podem se divertir tanto com o flasback que irão querer interpretá-lo como uma crônica em separado.

História Paralela

Uma história paralela, à semelhança do flasback, é interpretada como uma segunda história que corre ao lado da primeira. Porém, a segunda história ocorre ao mesmo tempo que a história original. Portanto as duas poderiam começar como eventos separados e aparentemente desconectados, e mais tarde influenciarem uma à outra.

A história paralela pode dizer respeito a uma família em férias viajando através das montanhas, um grupo de

estudantes universitários cujos carros quebram, forçando-os a passar a noite numa mansão abandonada, ou até mesmo um grupo de vampiros Sabá maquinando uma trama para matar os personagens dos jogadores. Simplesmente faça os jogadores interpretarem os personagens secundários no começo da história, e então mude de uma história para outra durante a sessão de jogo, sempre interrompendo a outra história num "gancho".

Não conclua a história paralela antes do fim da sessão de jogo — adie o encontro dos universitários com seu destino até que os personagens principais estejam preparados para entrar na casa (que não está mais abandonada). De algum modo a história paralela precisa enfocar a história central, reforçando seu tema e seu poder.

Premonição

Usando a Disciplina Auspícios, você pode prever o futuro. Faça dramatizações em um ato para os jogadores, talvez contando com a colaboração de um ou dois deles. Se você tiver tempo, escreva roteiros curtos e distribua cópias entre os jogadores para conseguir um efeito mais dramático. Não é fácil usar bem o recurso da Disciplina, mas pode ser de grande efeito. A maneira mais simples de fazê-lo consiste em apenas dar a descrição de algo realmente terrível que esteja para acontecer — os personagens ficarão tão preocupados com o que os aguarda que podem chegar inadvertidamente a essa situação.

Seqüência de Sonho

Faça os jogadores personificarem um sonho de um dos personagens, ou talvez do maior antagonista do círculo. Os jogadores não precisam necessariamente saber de quem é o sonho no qual estão. Isto pode ser feito da mesma forma que se cria uma história paralela ou um flashback. Existem muitas razões pelas quais você pode querer representar sonhos, mas a principal entre elas é a oportunidade de fazer os jogadores enfocar as características essenciais de seus personagens. O mundo dos sonhos possui regras e leis muito diferentes das do mundo real. Praticamente nada faz sentido ou possui alguma realidade sólida. Ainda assim as imagens e os temas do conflito encontrados nos sonhos são importantes.

Numa seqüência de sonho você pode fazer os personagens desempenharem seu maior fracasso — repetidas vezes até que sejam bem sucedidos. Ou pode fazê-los procurar pelo "Talismã", um objeto que realmente não existe, como uma forma de fazê-los refletir e descobrir o que realmente procuram no mundo real.

Os personagens com poderes apropriados (como Auspícios 4+) podem ser capazes de entrar nos sonhos dos outros personagens; desta forma podem até mesmo conseguir entrar nas psiquês dementes de seus piores inimigos. Imagine ser aprisionado na mente de um louco! Os sonhos tornam-se muito importantes na busca pela Golconda, e o ritual final conhecido como Suspiro envolve uma grande dança de sonhos que requer o máximo do personagem.

Simbolismo

Fazer alguma coisa representar outra é uma antiga técnica literária, e é impressionante o impacto que um simbolismo pode exercer numa história. O simbolismo é particularmente importante na literatura de horror, na medida em que os monstros (como os vampiros) costumam ser símbolos de temores humanos. Tente adivinhar o que preocupa pessoalmente os personagens. Quais são seus temores, necessidades e paixões? Depois represente-os simbolicamente na história. Isto quase sempre resulta numa experiência arrebatadora (e ocasionalmente desagradável). Entretanto, se realizada corretamente, pode ajudar a criar as melhores histórias possíveis.

Ação ao Vivo

Viver na ribalta, o sonho universal,
Pois aqueles que querem representar; aqueles que querem ser,
Precisam pôr de lado a alienação, assumir a fascinação,
A verdadeira relação, o tema subjacente.
— Rush, "Limelight"

A personificação de papéis ao vivo é um dos aspectos mais dinâmicos e inovadores de **Vampiro.** Ela é compatível com a forma como as histórias de **Vampiro** são contadas. A representação ao vivo é semelhante a um teatro de improviso, no qual os atores (os personagens) agem durante as cenas criadas e apresentadas pelo Narrador. Isto gera uma experiência de personificação muito mais intensa e imediata.

Na personificação normal, os jogadores descrevem o que seus personagens fazem e dizem — mas na ação ao vivo, eles realmente atuam (dentro de certos limites). Eles se levantam, caminham, seguram uma carta, apertam as mãos ou correm até uma janela para ver o que está acontecendo. Obviamente, a imaginação ainda precisa ser empregada, e o Narrador pode também interromper a ação para descrever objetos e situações especiais.

Durante a Ação Ao Vivo não se rolam dados. Em vez disso, tudo é personificado. As novas ferramentas serão candelabros, capas e bengalas. O Narrador simplesmente decide como os outros personagens reagem aos jogadores e a eficiência com a qual estes desempenham determinadas ações mecânicas, como abrir uma fechadura, tendo por base uma idéia geral das características dos personagens.

Muitas vezes, você, na condição de Narrador, irá querer ter um Assistente de Narração, alguém para ajudar a representar os *Non-player characters,* ou NPC. Como a Ação Ao Vivo é por demais direta e imediata, pode ser difícil para você trocar de papéis. A opção do Assistente de Narração significa que você não terá de mudar de personagem com tanta freqüência. A Ação Ao Vivo oferece oportunidades de personificação que serão melhor aproveitadas se duas pessoas puderem interagir uma com a outra como NPC (experimente falar com você mesmo ao desempenhar dois papéis — não é fácil). Esta interação dinâmica permite que

os personagens possam ser vistos como indivíduos separados, em vez de como variações de uma única voz.

O Assistente de Narração precisa estar familiarizado com a história para não cometer erros enquanto estiver improvisando as ações de um personagem. Um Assistente de Narração pode ser um jogador cujo personagem não faça mais parte do círculo, ou um amigo do Narrador convidado especialmente para este capítulo, ou ainda um membro do grupo que assuma essa posição permanentemente.

Para realizar uma cena de Ação Ao Vivo particularmente importante, você poderá querer a ajuda de vários Assistentes de Narração. Ocasionalmente você pode ter mais Assistentes de Narração que jogadores de verdade — uma sessão de jogo montada dessa forma pode ser excêntrica, mas interessante.

Ao escolher quais personagens você mesmo ou seus assistentes deverão interpretar, procure atribuir a cada pessoa personagens que combinem com seus gostos e estilos de jogo. Por exemplo, se um Assistente de Narração for bom em personificar bufões pomposos, crie um personagem que lhe permita demonstrar suas habilidades. Você deve normalmente desempenhar o personagem mais poderoso e central, de modo a poder afetar com facilidade o tempo do jogo e redirecionar a trama quando ela necessitar de alterações.

Regras

Existem algumas regras básicas que você **precisa** seguir para assegurar que o jogo irá progredir sem tropeços e com segurança na Ação Ao Vivo. A segurança é sempre uma preocupação básica.

• **Não toque:** Um jogador jamais deve socar ou engalfinhar-se com outro membro do grupo. Nenhum tipo de combate poderá ser representado — isto é algo que você deve deixar que os dados decidam. A Ação Ao Vivo em **Vampiro** envolve conversa, não luta.

• **Sem armas:** Não poderão ser usados acessórios que precisem tocar outro jogador para funcionarem. Nenhuma arma real de qualquer tipo pode ser empunhada em qualquer momento durante um jogo. Apenas aqueles brinquedos que podem ser facilmente detectadas como "armas de mentirinha" podem ser usados (como armas que esguichem água), mas a regra do "não toque" ainda deverá ser aplicada.

• **Use locações internas:** Represente dentro de sua própria casa, ou em qualquer outro lugar privado no qual normalmente se realizem as partidas. Certifique-se de que todos próximos ao local compreendam o que vocês estão fazendo. Nunca realize representações Ao Vivo em locais onde as pessoas possam ficar confusas, ou amedrontadas, pelo evento.

• **Saiba quando parar:** Quando o Narrador pedir um intervalo, toda a ação deve parar imediatamente. Até mesmo durante a Ação Ao Vivo (especialmente durante ela), a palavra do Narrador é final.

Atmosfera

Antes dos jogadores chegarem, pense sobre a atmosfera

que você gostaria de atribuir ao jogo.

• Caso seja possível, jogue apenas à noite. As horas do dia não combinam em nada com **Vampiro.**

• Tente eliminar toda iluminação de teto; elas lembram demais o sol. Use apenas abajures e velas, e torne a luz o mais indireta que puder.

• Velas são ideais para **Vampiro**; nenhuma sessão de jogo deveria ser realizada sem elas — mas tome cuidado com as chamas.

• Pendure renda negra, ou outro tipo de tecido escuro, nas paredes para alterar a aparência de um ambiente conhecido. Procure fazer os jogadores sentirem que estão em algum outro lugar.

• Experimente tocar música que confira clima ao ambiente. Experimente música clássica quando estiver tentando passar um ambiente sofisticado ou punk alto quando os personagens visitarem um clube noturno, ou talvez música country quando eles estiverem num ambiente rústico. Música assustadora quase sempre é apropriada. O contraste em estilos musicais pode ser uma ótima maneira de criar um clima de discórdia.

Acessórios de Jogo

Acessórios de Jogo são objetos reais usados para representar objetos semelhantes aos que os personagens usem ou descubram. Os exemplos mais comuns são aqueles convencionalmente chamados "acessórios dos jogadores". São coisas como cartas, fotos, mapas rabiscados e outros objetos que estão geralmente incluídos numa aventura publicada; eles são cortados e entregues aos jogadores quando seus personagens encontram seus correspondentes "reais" na história. Outras coisas podem incluir objetos como relógios, bengalas de pontas prateadas ou qualquer outra coisa que você quiser. Os acessórios podem acrescentar um pouco mais de realismo à história, pois os jogadores apresentam não apenas suas falas, mas também as ações de seus personagens. Os acessórios costumam ser mais usados durante o jogo, mas são úteis em qualquer momento.

Adereços são uma questão de gosto pessoal. Cada grupo de jogo tem o seu próprio estilo preferido, e não existe uma forma certa ou errada de usá-los. Desde que todos se divirtam, então está ótimo. Os adereços são uma forma excelente de fazer as pessoas se envolverem com a história. Eis algumas idéias de adereços interessantes:

- Vela em forma de crânio
- Imitação de mapa antigo
- Imitação de pergaminho
- Livros com cheiro de mofo
- Chapéus
- Capa
- Estaca de madeira
- Bengala
- Charutos

"Sins" e "Nãos"

A vida confidenciou-me tantas histórias que é meu dever recontá-las às pessoas que não podem ler o livro da vida.
— Elly Hillesum

Ser um Narrador é tão desafiador e divertido quanto ser um jogador. Existem algumas responsabilidades específicas a ter em mente quando se conduz uma partida de **Vampiro.**

Alguns "Sim"

• **Tenha todos os personagens em mente:** Mantenha todos ocupados, não importa qual seja a cena. Mesmo se um personagem estiver no centro da história enquanto todos os outros descansam, interrompa a interpretação desse jogador depois de algum tempo e faça alguma coisa com os outros jogadores. Isso pode não fazer muita diferença na trama, mas irá divertir a todos um pouco, não deixando que se entediem e estimulando-os a se integrarem à cena. Deixe cada jogador ter uma chance igual de proceder uma ação ou interagir com um dos personagens. Embora você possa naturalmente conceder mais tempo aos personificadores mais criativos e inventivos do grupo, jamais ignore os outros.

• **Ultrapasse as regras:** As regras foram feitas para manter os jogadores nos trilhos. Se a sua imaginação for superior às regras, então ultrapasse-as. Especialmente em relação aos poderes dos vampiros NPC, deixe a sua imaginação voar. No mundo ao qual **Vampiro** pertence, há também lobisomens e magos — e até mesmo fantasmas, ainda que neste jogo eles não sejam detalhados minuciosamente. Por enquanto ficará por sua conta bolar os poderes dessas criaturas. Faça-os tão misteriosos e enigmáticos quanto quiser. Os produtos futuros da série Narrador detalharão melhor essas criaturas.

• **Encoraje os jogadores a representarem entre eles mesmos:** A interação vívida entre os jogadores é essencial. Alguma coisa está errada se eles só interpretarem enquanto estiverem falando com você.

• **Faça intervalos:** De vez em quando você precisa de um intervalo. Nesses momentos, simplesmente afaste-se da mesa e caminhe um pouco, ou abra este livro e finja que está lendo. Não se sinta embaraçado por causa disto: todo mundo precisa de descanso. Os jogadores têm os deles o tempo todo, mas o Narrador quase nunca pára. É quase impossível sustentar um nível elevado de narrativa dinâmica sem intervalos. Uma boa idéia é fazer os jogadores representarem entre si enquanto você descansa: isto garantirá que não se sintam entediados enquanto você não estiver envolvido.

• **Encoraje a colaboração dos jogadores:** Não conduza o jogo sem estar ciente do que seus jogadores gostam ou não. Deixe os jogadores exercitarem seu desejo de representar enquanto se mantiverem fiéis às características de seus personagens.

Alguns "Não"

Seguem-se coisas que você jamais deve fazer:

• **Não tire a livre iniciativa dos seus jogadores:** Os jogadores são invariavelmente defensivos em relação ao que consideram a livre iniciativa de seus personagens: eles querem escolhas reais, e a liberdade de escolher as ações destes. Embora eles precisarem sentir que se fizerem alguma coisa idiota serão punidos, você não irá querer que eles achem que você irá puni-los se tiverem uma idéia inteligente que você não antecipou.

• **Não force os personagens a uma trama pré-determinada:** Em **Vampiro** os personagens precisam ser automotivados. Você não pode simplesmente colá-los na sua história. Você terá de tecer a história ao redor deles e deixar que eles se envolvam em seu próprio ritmo. Isto normalmente significa que você precisa criar a história à medida que prosseguir, improvisando cada cena e gerando muita personificação espontânea. É difícil, mas recompensador.

• **Não deixe que a trama seja regida pela sorte:** Os personagens devem precisar vencer tendo por base sua própria vontade e engenhosidade, não sua sorte nos dados. Tente dar aos jogadores todas as chances de que a experiência e as características dos seus personagens façam a diferença. Os sucessos automáticos são uma forma excelente de enfatizar o quão importante são seus níveis.

• **Não se apegue a estereótipos:** Embora seja possível utilizar estereótipos com alguma regularidade, você deve tentar mudá-los ou diferenciá-los. Estereótipos são excelentes ferramentas para o Narrador, uma vez que permitem apresentar um personagem ou uma situação rapidamente. Ponha um estereótipo na história, trate-o dessa forma até quase o final (enfurecendo seus jogadores nesse meio tempo) e, repentinamente, inverta toda a situação estraçalhando o estereótipo. Como exemplo extremo poderíamos ter um vilão maligno ameaçador revelando-se um corriqueiro Nosferatu, com tanto medo dos personagens quanto estes têm dele. Esse manobra pode ser muito eficiente e, ao mesmo tempo, agradavelmente educativa.

• **Não ignore as características dos personagens:** É importante estar ciente das Características dos personagens, especialmente aqueles cujos defeitos os jogadores costumam "esquecer", como Neuroses. Algumas Características das quais você não esteja ciente podem às vezes tornar-se relevantes para a história e tornar a sua resolução planejada inconsistente ou irreal. É vital que você tenha uma boa noção sobre quem e o quê os seus personagens são.

Por exemplo, você poderia montar uma armadilha para os personagens, rolar os dados de dano e começar a descrever ferimentos, apenas para fazer um dos jogadores dizer: "Meu personagem possui Auspícios. Eu tenho de saber se ele pressentiu perigo." Mesmo se ele perder nos dados, isso arruinará o impulso que você estabeleceu para a história que estava tecendo. Observe os personagens antes do jogo e anote as coisas que você deva lembrar.

O Livro de Nod

Acredita-se que a História primeva da Família esteja registrada no lendário ***Livro de Nod.*** *Entitulado a partir da terra a leste do Éden para a qual Caim viajou pela primeira vez, o livro narra o nascimento doloroso das linhagens e as origens da Jyhad.*

No princípio havia apenas Caim.
Caim que por ódio assassinou o irmão.
Caim que foi banido.
Caim que foi amaldiçoado
com a imortalidade.
Caim, de quem todos viemos,
Senhor de nossos senhores.

Durante uma era ele viveu em isolamento.
Em meio à solidão e ao sofrimento,
Por uma era permaneceu sozinho.

Mas o passar da memória
afogou sua mágoa.
E assim, ele retornou ao mundo dos mortais.
Para o mundo que seu irmão
e os filhos de seu irmão haviam criado.

Voltou e se fez ser bem-vindo.
As pessoas viram seu poder e o adoraram,
Tornando-o Rei de sua grande cidade.
A Primeira Cidade.
Um lugar chamado Enoque.

Embora tenha se tornado o regente
de uma nação poderosa,
ainda estava solitário.
Pois ninguém era como ele.
E sua tristeza cresceu novamente.

Então ele cometeu outro grande pecado,
gerando uma Progênie.
De apenas três Progênitos foi composta,
Mas estes geraram outros Progênitos,
os netos de Caim.

E então Caim disse:
"Que este crime chegue ao fim.
Não gerareis mais progênitos."
E a palavra de Caim fez-se lei.
E sua Prole obedeceu a essa lei.

A cidade durou muitas eras.
Tornou-se o centro de um Jmpério poderoso.
Mas então, veio o Dilúvio,
uma grande inundação que lavou o mundo.
A cidade foi destruída
e ,com ela, o seu povo.

Mais uma vez caiu Caim em grande tristeza
e mergulhou na solidão
Tornando-se um cão vadio
em meio aos escombros,
Entregando sua Progênie à própria sorte.

Eles vieram até ele e lhe imploraram que
voltasse,
Para que na reconstrução da Cidade os
ajudasse.
Mas ele negou-se a acompanhá-los,
Dizendo que o Dilúvio
fora enviado como uma punição,
Pois ele havia voltado ao mundo da vida
E subvertido a lei verdadeira.

Portanto, voltaram sós
ante os mortais que haviam sobrevivido
E anunciaram-se como os novos regentes.
Cada qual gerou uma Prole,
Para invocar a glória de Caim,
Embora não tivessem a sua sabedoria
ou consciência.

Houve então uma grande guerra
Entre os Anciões e seus Filhos.
E os filhos mataram os pais.

Os rebeldes construíram
uma cidade nova
E para ela levaram treze tribos.
Foi uma bela cidade
E seu povo os adorou como deuses.
Eles criaram a sua própria Progênie:
A Quarta Geração de Cainitas.

Mas eles temeram a Jyhad,
E àquelas Crianças foi proibido
criarem outras de sua espécie.
Este poder, os Anciões guardaram
para si próprios.
Quando uma Criança da Noite
era criada,
Caçada e morta ela era em seguida,
E seu senhor com ela.

Embora essa cidade
fosse tão grande quanto a de Caim,
ela acabou por envelhecer.
E como sucede a tudo o que vive,
lentamente começou a morrer.

A princípio os deuses não viram
a verdade.
Quando deram por si, já era tarde.
Sua cidade foi destruída,
Seu poder extinto.
E eles foram forçados a fugir
acompanhados por sua Progênie.
Mas haviam enfraquecido,
e por isso muitos foram mortos na fuga .

Com a autoridade dos senhores extinta,
todos se viram livres
para gerar sua própria Prole.
E logo houve muitos novos Membros
Que reinaram sobre a face da Terra.

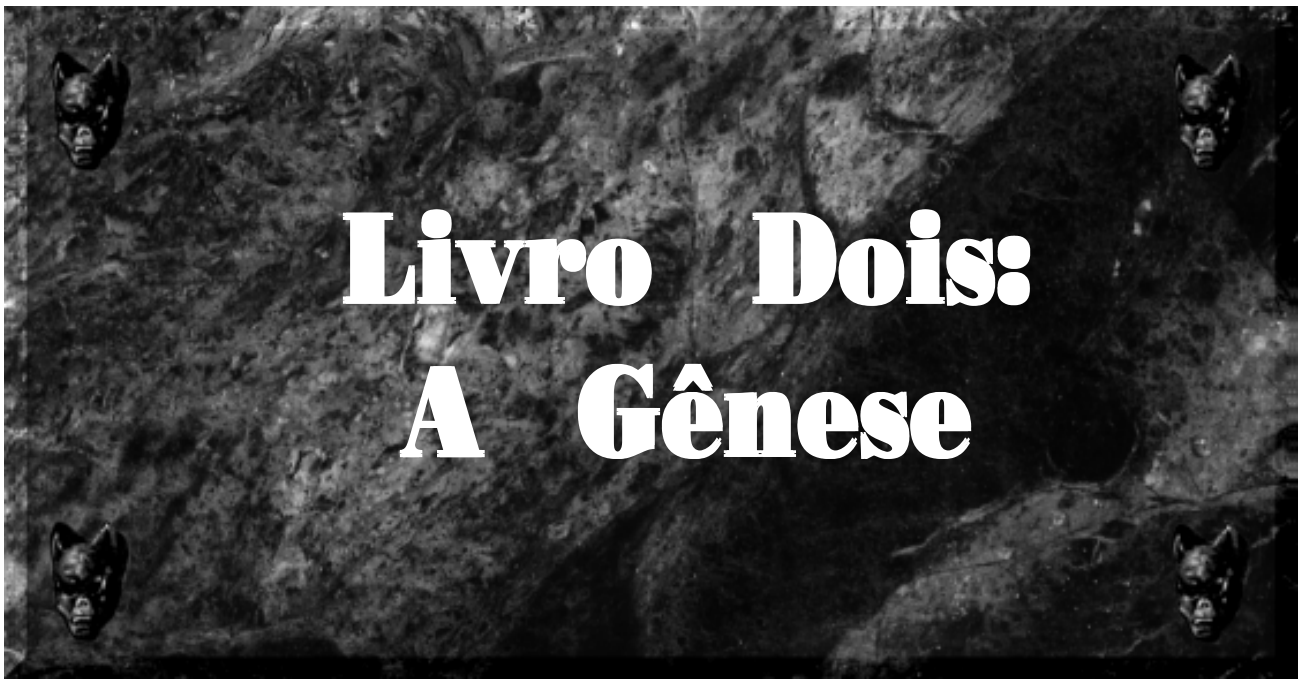
Mas isso não podia durar.
Com o tempo, a Família
estava por demais numerosa.
E, então, mais uma vez eclodiu a guerra.

Os Anciões já estavam bem protegidos
em seus esconderijos,
Pois haviam aprendido a cautela.
Mas seus filhos haviam criado
suas próprias cidades e Proles.
E foram eles que morreram
na violenta maré de guerra.

A guerra foi tão absoluta,
Que daquela Geração não restou
Ninguém para relatar sua história.

Ondas de carne mortal foram enviadas
através dos continentes
Para esmagar e queimar
as cidades da Família.
Os mortais pensaram estar lutando
suas próprias guerras,
Mas era por nós que derramavam
seu sangue.

Depois que essa guerra acabou,
Todos da Família esconderam-se
uns dos outros
E dos humanos que os cercavam.
E escondidos ainda permanecemos,
Pois a Jyhad continua.


Livro Dois:
A Gênese

Sim, o aroma. O sabor suculento. Seu peso e consistência. Imagino as chamas frias do elixir cascatearem pela minha garganta, nutrindo-me. Mas estou ressequido e debilitado. Um tronco seco. Minha necessidade cresce a cada passo doloroso que dou.

Breve. Precisarei de sangue em breve.

O ruído ritmado de saltos batendo na calçada me acorda. Movo-me para a escuridão do beco. A cadência me enlouquece. A fonte se aproxima.

Ali... ahhh. Um cheiro de perfume barato. O odor da tensão nervosa. A fragrância do sangue pulsante. Quase posso sentir o doce néctar.

A luz pálida de um poste banha a minha vítima. Cabelos longos roçam suavemente seu rosto, rosado pelo esforço; uma beleza que apenas eu posso apreciar. Seus olhos ansiosos correm de canto em canto, procurando divisar ladrões e estupradores.

Ela passa por mim, olhando rapidamente para o beco. Surjo das sombras. Ao alcance da minha mão, posso ouvir seu coração batendo.

Tornei-me morte, um destruidor de almas.

Deslizo na direção da mulher. Sinto o odor de seu *vitae*, e ele me excita. Poucos centímetros a separam da minha carícia. Minha mente urra de desejo...

NÃO!

Recuo, os braços tremendo. Não posso fazer isso. Um gemido escapa-me dos lábios. Ela gira sobre os calcanhares e fita a escuridão, os olhos arregalados de terror. Mas ela é cega à minha presença, e com um suspiro arfante prossegue o seu caminho. Provo meu próprio sangue, que escorre dos meus lábios mordidos entre minhas presas, e a observo esvanecer na noite.

Estou só.

Capítulo Quatro: Regras

A mitologia é uma interpretação das formas, através da qual a mais informe das formas pode ser conhecida.
— Joseph Campbell

Todo jogo tem suas regras. Alguns são muito simples e com poucas regras — como o *"Jogo do Sobe-e-Desce"* —, enquanto outros possuem muitas e são extremamente complicados, como o *Bridge*. **Vampiro** tem alguma coisa em comum com ambos — possui apenas algumas regras simples, mas elas admitem uma grande quantidade de permutações. Você precisa aprender apenas as regras básicas, entretanto as permutações realçam o sabor do jogo de modo a refletir a complexidade da vida real. (As permutações estão descritas no Livro Três.) Este capítulo descreve as regras básicas de **Vampiro**.

As regras são como os mitos que moldam e descrevem uma cultura. Elas definem o que é importante e delineiam as possibilidades da existência. Embora essas regras possam parecer um pouco estranhas e exóticas, na verdade não são tão complicadas. Depois de compreendê-las verá como é fácil jogar. Simplesmente concentre-se em aprendê-las e tudo mais virá naturalmente.

Tempo

O Tempo é a imagem móvel da realidade.
— Platão

A primeira coisa que você precisa aprender é como o tempo passa em **Vampiro.** Existem cinco formas diferentes de descrever o tempo, variando da menor unidade para a mais abrangente.

• **Turno** — Uma unidade de tempo dentro de uma cena, variando entre três segundos e três minutos. Um turno é o tempo suficiente para executar uma ação (discutida abaixo).

• **Cena** — Um período compacto de ação e interpretação que ocorre em um único ambiente. Uma cena é composta de um número variável de turnos (quantos forem necessários para completá-la); a cena também pode ser completada mediante uma interpretação direta, sem qualquer uso de turnos.

• **Capítulo** — Uma parte independente de uma história, que quase sempre é representada em uma sessão de jogo. Ele se compõe de diversas cenas interligadas por uma série de entreatos.

• **História** — Uma trama completa, com introdução, desenvolvimento e clímax, que costuma levar vários capítulos para ser finalizada.

• **Crônica** — Toda uma série de histórias ligadas entre si pelas vidas dos personagens e talvez por um tema e uma trama concebidos amplamente. Trata-se simplesmente da história contínua contada por você e pelos seus jogadores.

Ações

Além de interpretar as falas e as conversas de seus personagens, os jogadores irão querer que eles tentem desempenhar as ações que descreveram ao Narrador. As ações podem ser qualquer coisa, desde saltar um precipício até olhar para trás para ver se está sendo seguido. O jogador diz ao Narrador o que seu personagem está fazendo e deta-

lha os procedimentos que ele usa.

Muitas ações são automáticas como, por exemplo, quando um jogador conta ao Narrador que seu personagem caminha pela rua na direção de um armazém. Tudo que os Narradores precisam fazer é manter registro de onde o personagem está e do que está fazendo. Contudo, às vezes será necessário fazer uma jogada de dados para determinar se uma ação foi bem sucedida ou fracassou.

Jogando Dados

E o jogo nunca termina quando seu mundo inteiro depende de uma carta boa.

— The Alan Parsons Project, "Turn of a Friendly Card"

A vida sempre está atrelada a probabilidades. Existe a probabilidade de você ganhar na loteria, ou de que você seja processado, ou de que você morra num acidente de avião. Em **Vampiro** as probabilidades também exercem um papel fundamental**.** Porém, usamos dados para simular a duplicidade da "Dona Sorte".

O sistema de jogo em **Vampiro** usa dados de 10 lados (que você pode comprar em lojas especializadas). Se você for o Narrador, precisará de vários dados — pelo menos 10, todos para você. Como jogador, também irá querer dados, mas poderá compartilhar com os outros jogadores.

Sempre que o sucesso de uma ação estiver em dúvida ou que o Narrador achar que existe uma possibilidade de que você fracasse, será preciso decidir nos dados. Isto confere ao seu personagem uma oportunidade de deixar que seus pontos fortes e fracos transpareçam, revelando desta forma alguma coisa sobre a sua verdadeira natureza.

Níveis

Um personagem é descrito por suas Características — as habilidades e aptidões inatas e adquiridas que ele possui. As Características são definidas por números que variam de 1 a 5 e expressam o grau de competência do personagem numa Característica específica, em escala ascendente. Assim, o nível 1 corresponde a "fraco", enquanto o nível 5 representa um grau de competência "extraordinário". (Esta escala de 1 a 5 equivale ao famoso sistema de classificação por "estrelas", amplamente utilizado pelos críticos de cinema e de culinária.)

Considera-se que para um ser humano normal, o grau de competência varia de 1 a 3, com o 2 representando o nível médio. É evidente que pode haver casos de pessoas super-dotadas, com níveis como quatro (excepcional) e cinco (extraordinário) e, há também aqueles que são verdadeiros *zeros* numa Característica (o que é extremamente raro, mas não impossível).

x	Péssimo
•	Fraco
••	Médio
•••	Bom
••••	Excepcional
•••••	Extraordinário

Usa-se um dado para cada nível que o seu personagem tenha numa determinada Característica. Portanto, se você tiver quatro níveis de Força, poderá jogar quatro dados. Se tiver um de Percepção, poderá jogar somente um dado. Mas você quase nunca joga apenas com o número de dados equivalente ao nível que tem num Atributo (parâmetro que define as suas capacidades intrínsecas). Normalmente, você precisa somar o número de dados que possui num Atributo àquele que possui numa Habilidade (parâmetro que indica as coisas que você conhece e aprendeu).

Assim, se o Narrador quisesse, por exemplo, que os jogadores fizessem um lance de dados para verificar se os personagens notam o carro-patrulha que os está seguindo, ele determinaria que eles fizessem a jogada utilizando seus níveis de Percepção (um Atributo) e Prontidão (uma Habilidade) somados. Ou seja, cada um lançaria um número de dados correspondente ao número de seus pontos de Percepção *mais* seus pontos de Prontidão. Em outras palavras, usariam tantos dados quantos fossem seus totais de pontos com aquele Atributo e aquela Habilidade.

Esses dados são chamados de Parada de Dados, que significa o número total de dados que você joga num único turno — normalmente para testar uma ação simples, embora você possa dividir a sua Parada de Dados para estar apto a desempenhar mais de uma ação. Quase sempre se joga o número de dados correspondente ao nível permanente da Característica (representado na Planilha pelos círculos), não o seu nível atual (os quadrados).

Há muitas ações que não requerem, ou sequer correspondem, a uma Habilidade específica — como quando se quer derrubar uma porta, por exemplo. Nesses casos, para fazer a jogada usa-se apenas um número de dados correspondente ao seu nível num Atributo apropriado (no exemplo acima, usaríamos o nível de *Força*).

Não existe absolutamente nenhuma situação onde seja possível adicionar mais de duas Características a uma Parada de Dados. No caso da Humanidade e da Força de Vontade (que têm valor potencial de 10 para qualquer personagem) a jogada é feita sem adicionar qualquer outra Característica. Geralmente é impossível para um ser humano normal possuir mais de 10 dados numa Parada de Dados (embora com os vampiros a história seja outra).

Dificuldades

De vez em quando, para fazer-nos mal
Os instrumentos das trevas dizem-nos verdades;
Conquistam-nos com bagatelas, para trair-nos
Com conseqüências muito mais graves.
— Shakespeare, *Macbeth*

É preciso saber que tipo de resultado se busca ao fazer um lance de dados. Sempre que for necessário fazer uma jogada, o narrador estabelecerá um "grau de dificuldade" para ela. Esse grau de dificuldade é expresso por um número entre 2 e 10, e será preciso obter pelo menos um resultado igual a esse número no lance de dados para que você seja considerado bem sucedido no que quer que esteja tentando realizar. Isto é, para ser bem sucedido, pelo menos um dos dados lançados deverá mostrar um resultado maior ou igual ao grau de dificuldade definido para aquela tentativa. Cada dado que apresentar um resultado desses conta como um *sucesso*. Por exemplo, se numa jogada de grau de dificuldade 6 você obtiver os resultados 2, 3, 6, 5 e 9, significará que conseguiu *dois* sucessos (o 6 e o 9). Embora um único sucesso seja suficiente, quanto mais você obtiver, melhor sua margem, conseqüentemente melhor será seu desempenho. Um sucesso único lhe assegura uma margem *mínima*, três garantem uma margem *total* e cinco representam um acontecimento memorável.

Graus de Dificuldade

Três	Fácil
Quatro	Rotineiro
Cinco	Equilibrado
Seis	*Médio*
Sete	Desafiador
Oito	Difícil
Nove	Extremamente Difícil

Margem de Sucesso

Um sucesso	Mínima
Dois sucessos	Moderada
Três sucessos	*Total*
Quatro sucessos	Excepcional
Cinco sucessos	Fenomenal

Como você pode ver, se o grau de dificuldade for mais baixo, torna-se mais fácil obter um sucesso, e vice-versa. Sempre que a ação que você tenha decidido realizar seja difícil, o Narrador estabelecerá graus de dificuldade mais elevados. Por outro lado, se for algo particularmente fácil, ele tanto poderá permitir que você a execute *automaticamente* (porque seus níveis de Atributos e Perícias são altos), como determinar um grau de dificuldade baixo.

Embora os graus "2" e "10" não estejam relacionados na lista acima, você, como Narrador, tem toda a liberdade para decidir atribuir um deles a qualquer jogada. Contudo, você quase nunca deverá usá-los. O grau dois é tão ridiculamente fácil, que você pode muito bem deixar o personagem ser bem sucedido sem desperdiçar tempo jogando dados. O grau 10 é *tão* difícil, que as chances de atingir seu objetivo ou falhar criticamente se igualam, independentemente do número de dados que o jogador esteja lançando. Nas raras ocasiões em que atribuir um grau de dificuldade 10, certifique-se de que sabe o que está fazendo, pois estará praticamente inviabilizando as chances de sucesso. É quase impossível conseguir um 10 num lance de dados, mas se ocorrer, o jogador terá obtido um sucesso automático, não importa o que mais aconteça.

A menos que o Narrador determine algo em contrário, o grau de dificuldade *padrão* para uma tarefa específica é sempre igual a 6.

A Regra do Um

Há ainda um último detalhe sobre os lances de dados — é a chamada *"regra do um"*. Sempre que você obtiver um dado cujo resultado seja "um", ele cancelará um "sucesso"; ele o eliminará completamente. Tanto o dado do "um" como o do "sucesso" devem ser removidos e postos de lado. Se você obtiver mais "uns" do que "sucessos", estará sujeito a algum tipo de desastre, pois você terá sofrido uma *Falha Crítica*. Os "uns" que tiverem cancelado "sucessos" deverão ser desconsiderados, mas se após o processo de "compensação" tiver sobrado um único dado com resultado igual a 1, você estará enfrentando uma falha crítica. A gravidade da conseqüência da falha não é determinada pela quantidade de dados "um" que restaram, mas sim pelas circunstâncias que a cercam — dependendo da situação, ela poderá ser catastrófica, ou não passar de um mero deslize. Se não restar nenhum "um" ou "sucesso", você terá simplesmente fracassado em seu intento.

Sucessos Automáticos

Você não irá querer decidir qualquer bobagem nos dados, pois isso pode prejudicar a fluência do jogo. **Vampiro** emprega um sistema muito simples para sucessos automáticos, de modo que os jogadores não precisem jogar dados para ações que os personagens poderiam desempenhar com os olhos fechados.

Funciona assim: se o número de dados que fazem parte de sua Parada de Dados for igual ou maior que o grau de dificuldade, então você será automaticamente bem sucedido . Isso é considerado o equivalente à obtenção de um único sucesso, de modo que ocasionalmente um jogador poderá querer jogar os dados assim mesmo, numa tentativa de obter uma margem melhor. Mas para ações muito simples e freqüentes, os sucessos automáticos podem eliminar um considerável desperdício de tempo.

As regras de sucesso automático podem ser usadas para eliminar completamente a necessidade de decidir nos dados e esse é um recurso que você certamente vai querer usar durante as Ações ao Vivo. Nessas situações, os sucessos automáticos não são uma questão de escolha. Ou você é bom o bastante para ser bem sucedido, ou não é. É simples, mas brincar de polícia e ladrão também era, e a gente adorava fazer isso. A história era importante, as regras não.

Esse sistema simplório possui até mesmo uma variação, que ajuda a dar um pouco mais de côr às situações: pode-se gastar um ponto de Força de Vontade para se obter um sucesso automático. Você não vai querer fazer isso com freqüência, mas poderá ser um recurso vantajoso para realizar determinadas ações. É lógico que se uma ação exigir a obtenção de sucessos múltiplos o ponto de Força de Vontade contará como apenas um deles.

Quando jogamos, costumamos usar uma combinação de decisões nos dados e sucessos automáticos. Durante a maioria das cenas — especialmente quando estamos bastante envolvidos com a história — nós nem mesmo lançamos dados, preferindo jogar sem interrupção. Contudo, quando estamos mais em clima de *jogar um jogo* do que de *contar uma história,* decidimos uma porção de coisas nos dados e acrescentamos muitas complicações às regras.

Complicações

Você já deve ter percebido que é bastante fácil obter um único sucesso, mesmo quando se joga apenas um ou dois dados. Lançando apenas dois dados numa jogada cujo grau de dificuldade seja 6, sua chance de obter uma margem *mínima* de sucesso é de 75%. Embora isso possa parecer fácil demais, existem várias formas de complicar as coisas, algumas das quais discutiremos adiante. Para os grupos que estejam pegando pesado na interpretação, bastam jogadas simples nos dados e sucessos automáticos. Em geral, você irá aplicar uma complicação caso os jogadores (ou você mesmo) estejam querendo uma pausa no jogo, ou se você quiser um resultado realista ou se quiser fazer um jogo a partir da cena. As complicações podem acrescentar drama à história e gerar mais ardor e concentração.

Os sistemas específicos de complicação serão desenvolvidos completamente no Capítulo Drama. Porém, seguem-se exemplos de complicações básicas que podem ser aplicadas em **Vampiro.**

Ações Prolongadas

Para ser totalmente bem sucedido, você de vez em quando precisará de mais de um sucesso — irá precisar acumular três, ou sete, ou mesmo 20 sucessos (em raras ocasiões).Quando apenas um sucesso for o suficiente para se completar uma ação, ela será chamada de *ação simples*. Nos outros casos será uma *ação prolongada*. As ações prolongadas não são incomuns, mas as ações simples são aquelas realizadas com mais freqüência.

Numa ação prolongada, você irá rolar dados repetidamente durante turnos subseqüentes numa tentativa de acumular sucessos suficientes para ser bem sucedido. Por exemplo, o seu personagem está escalando uma árvore e o Narrador anuncia que quando você obtiver um total de sete sucessos, ele terá chegado ao topo. No fim das contas ele chegará ao topo, mas é claro que quanto mais vezes você rolar os dados, mais chances o seu personagem terá de sofrer uma falha crítica ou se machucar. Se ele estiver tentando descer a árvore porque ela está em chamas, a quantidade de tempo despendido se tornará importantíssima.

Durante uma ação prolongada você pode continuar tentando obter sucessos enquanto quiser, ou no mínimo até falhar em obter ao menos um sucesso. Se você sofrer uma falha crítica, o seu personagem poderá ter de começar de novo do princípio, sem sucessos acumulados. O Narrador poderá decidir não deixar o personagem tentar de novo.

Devido ao efeito dramático que as ações prolongadas exercem sobre a história, elas costumam ser usadas com freqüência nos sistemas descritos no capítulo Drama. Contudo este tipo de ação é mais complicado que uma ação simples e não deve ser empregado com freqüência no meio

de um jogo animado. Na condição de Narrador, caberá a você a decisão de que tipo de ação exigir. Um pouco de experiência o ajudará muito quando estiver empregando essas regras.

Ações Resistidas

Ocasionalmente você executará uma ação em oposição à realizada por outro personagem. Vocês dois farão suas jogadas, com um grau de dificuldade normalmente determinado por uma Característica do outro personagem, e aquele que obtiver mais sucessos será o vencedor. Porém, apenas serão considerados sucessos seus o número de sucessos que você obtiver acima do número alcançado pelo oponente. Os sucessos do oponente eliminam os seus, exatamente como fazem os "um". Por isso é muito difícil, e raro, obter uma margem excepcional de sucessos numa ação resistida. Mesmo se o seu oponente não puder derrotá-lo, ele poderá diminuir o efeito dos seus esforços. Nas ações que sejam a um só tempo prolongadas e resistidas, um dos oponentes precisa acumular uma determinada quantidade de sucessos para ser completamente bem sucedido. Cada sucesso acima do número total de sucessos do oponente, obtidos num único turno é somado ao total de sucessos. O primeiro a obter o número designado de sucessos vence a disputa.

Ação	Exemplo	Descrição
Simples	Armas de fogo, Prontidão	A tarefa é completada com um único lance. O Narrador anuncia o grau de dificuldade e os jogadores lançam seus dados. É possível determinar um sucesso automático.
Prolongada	Correr, Pesquisar, Rastrear	A tarefa é completada quando um determinado número de sucessos é obtido, o que pode requerer mais de um lance (o que aumenta o risco de ocorrência de uma falha crítica).
Resistida	Caçar	Uma disputa de habilidade entre dois indivíduos. Eles comparam seu número de sucessos e aquele com o maior número vence.
Prolongada e Resistida	Queda de braço	Dois indivíduos competem como na ação resistida, mas antes que um deles possa alegar vitória, precisa acumular um determinado número de sucessos.

Trabalho de Equipe

Em algumas ocasiões os personagens poderão trabalhar juntos para acumular sucessos, o que ocorre com mais freqüência durante uma ação prolongada. Dependendo do critério do Narrador, dois ou mais personagens podem lançar dados separadamente e somar seus sucessos. No entanto, eles nunca poderão somar suas Características individuais numa única jogada. O trabalho de equipe é eficiente em algumas circunstâncias, como combate, caçada, coleta de informações e conserto de aparelhos. Em outros ele pode ser realmente um incômodo, como em muitas atividades sociais (onde isso pode confundir o objetivo).

A tabela abaixo pode servir para esclarecer suas dúvidas em relação a alguns dos diferentes tipos de jogadas que podem ser feitas.

A Regra de Ouro

Lembre-se que no fundo há apenas uma regra real em **Vampiro**: não há regras. Você deve adaptar este jogo de acordo com a sua necessidade — se as regras o atrapalharem, então ignore-as ou mude-as. No fim, a verdadeira complexidade e beleza do mundo real não pode ser captada por regras; é preciso narrativa e imaginação para fazer isso. Na verdade essas regras são mais orientações que propriamente regras, e você tem total liberdade para usar, abusar, ignorar e mudá-las de acordo com a sua vontade.

Experimente

Bem, aí está. Essas são as regras. Na verdade, para jogar **Vampiro** você só precisa aprender como funcionam as jogadas com dados. Se você tiver entendido o que foi discutido nessa seção, não terá dificuldade em compreender o restante. Se achar que não "pegou" bem todos os conceitos, releia-os e perceberá que da segunda vez irão fazer mais sentido.

Para testar seus conhecimentos e sentir como as coisas funcionam, use o personagem descrito na página ao lado e faça algumas jogadas. "Malcolm está tentando saltar do telhado de um edifício para outro situado a 5 metros de distância." O Narrador estabelece um grau de dificuldade 7 para esta ação. Para ver o que acontece a Malcolm, a jogada deverá ser feita usando-se um total de 6 dados: 4 correspondentes ao seu atributo Destreza mais 2 devido ao seu Talento em Esportes. Usando toda essa quantidade de dados, suas chances de fracassar são mínimas, mas vá em frente e lance-os mesmo assim. Afinal, nunca se sabe ... Verifique quantos sucessos conseguiu — lembre-se de subtrair um sucesso para cada "um" que tiver obtido. E então? Você conseguiu ou fracassou? Foi uma falha crítica? Quanto mais sucessos conseguir, melhor será a "aterrissagem" de Malcolm do outro lado. Se só obtiver um sucesso, isso poderá significar que, embora tenha alcançado o outro prédio, ele está na verdade agarrado ao beiral, tentando não cair. Para saber se Malcolm conseguiu evitar a queda e escalar até o terraço, será preciso fazer novas jogadas.

Em seguida, experimente enfrentar uma ação prolon-

gada e resistida. Um exemplo desse tipo de ação é uma disputa de queda de braço. Para tanto será necessário fazer uma série indefinida de jogadas, cada uma usando uma Característica diferente e com diferentes graus de dificuldade. Para vencer seu oponente, você precisará acumular cinco sucessos a mais do que ele. Uma falha crítica eliminará todos os sucessos que tiver acumulado.

• Primeira jogada: Cada personagem fará um teste de Força; o grau de dificuldade é igual a Destreza do adversário+3 (a velocidade é importante no primeiro movimento).

• Segunda e terceira jogadas: Cada um faz um teste de Força, com um grau de dificuldade igual a Força do adversário+3.

• Quarta jogada e todas as subseqüentes: Cada um faz um teste de Força, usando como grau de dificuldade a Força de Vontade do adversário.

Exemplos de Jogadas

A seguir descrevemos alguns exemplos de jogadas, para lhe dar uma idéia de como incorporar essas regras ao seu jogo. Observe que cada um dos Atributos pode ser associado a cada uma das Habilidades, criando portanto um potencial de 270 diferentes tipos de jogadas simples que podem ser feitas. Cá entre nós, você raramente irá usar a combinação de seu nível no Atributo *Vigor* com o de seu Conhecimento em *Computação*, mas pode até acontecer ...

• Você ameaça o rapaz, tentando erguê-lo pelo colarinho. Faça um teste de Força + Intimidação (dificuldade 8).

• Você quer derrubar a porta de metal que acabam de bater na sua cara. Para conseguir forçar uma abertura que seja suficiente para você passar, será necessário acumular três sucessos.

• Quão impecável será a sua conduta no jantar formal no La Omini (mesmo que não coma nada...)? Faça um teste de Destreza + Etiqueta (dificuldade 8).

• Você tenta se livrar de suas algemas (boa sorte!). Faça um teste de Destreza + Manha (dificuldade 10).

• Depois de ser interrogado durante horas, você faz uma jogada de Vigor + Representação para ver se consegue manter a sua história convincente (dificuldade 8). Cinco sucessos convencerão completamente os seus inquiridores.

• O ritual leva três dias para ser completado. Consegue permanecer acordado por 72 horas? Faça um teste de Vigor + Ocultismo (dificuldade 9).

• Por quanto tempo consegue permanecer imóvel nos arbustos enquanto os dois guardas tagarelam por horas a fio? Teste Vigor + Furtividade (dificuldade 7). Cada sucesso equivale a uma hora.

• Gritando para o motorista de táxi, tenta convencê-lo a dirigir ainda mais rápido. Faça um teste de Carisma + Intimidação (dificuldade 6).

• Sai para a rua e tenta recolher alguma informação sobre a nova gangue que apareceu na vizinhança. Faça um teste de Carisma + Manha (dificuldade 8). Quanto mais

sucessos obtiver, mais você saberá. Leva-se uma noite inteira para recolher as informações.

• Exibindo a sua perícia em luta, tenta convencer seu oponente a recuar. Faça um teste de Manipulação + Briga (dificuldade 6). Três sucessos o farão parar durante um turno, mas você pode tentar esta ação somente uma vez...

• Você tenta convencer o escrivão da corte de que é realmente um promotor público, e tudo que precisa é ver os registros jurídicos. Teste Manipulação + Burocracia (dificuldade 8).

• Quer passar uma boa impressão na festa de Modius. Faça um teste de Aparência + Etiqueta (dificuldade 4) para ver se conseguiu.

• Tenta seduzir a jovem a juntar-se a você na limusine estacionada perto do clube. Teste Aparência + Lábia (Dificuldade 7).

• Um iniciado do Sabá está se arrastando por trás de você. Faça um teste de Percepção + Prontidão para ver se nota a aproximação dele (dificuldade 9).

• Reparou na velha senhora tirando a pistola da bolsa a tempo de se esquivar? Teste Percepção + Esquiva (dificuldade 6).

• Você tenta analisar o que está errado com o motor do carro a partir dos sons estranhos que ele está fazendo. Faça um teste de Percepção + Reparos (dificuldade 6).

• Em que língua ela está falando? Teste Inteligência + Lingüística para descobrir (dificuldade 6).

• Por que os corvos estão grasnando tão alto? Teste Inteligência + Empatia com Animais (dificuldade 9) para ver se descobre.

• Subitamente um homem empurra um engradado do furgão que você está perseguindo — faça um teste de Raciocínio + Condução para ver se você consegue evitar a batida no engradado (dificuldade 6).

A Planilha do Personagem

Nesta página oferecemos um exemplo de uma planilha de personagem completa de **Vampiro.** O personagem é um vampiro recém abraçado de nome Malcolm. Os exemplos que serão apresentados durante o livro usarão esse personagem. Mostramos a seguir um resumo sobre as Características que o descrevem.

• **Natureza e Comportamento:** Uma descrição da personalidade de um personagem. A Natureza é a sua personalidade verdadeira, enquanto o Comportamento é a fachada que ele apresenta ao mundo.

• **Geração:** A distância entre o personagem e Caim em termos de senhores.

• **Refúgio:** A residência do personagem, particularmente durante as horas vulneráveis do dia.

• **Crônica:** O título da série de histórias e o mundo no qual o personagem existe,.

• **Clã:** A linhagem particular de vampiros à qual o personagem pertence.

• **Vantagens:** Esta categoria é dividida em três subcategorias. As Disciplinas são as características místicas que definem os poderes de um vampiro. Os Antecedentes detalham as vantagens sociais e materiais do personagem, enquanto as Virtudes descrevem as vantagens morais do personagem.

• **Humanidade:** Uma medida do abismo que separa os humanos dos vampiros. O ponto até o qual um vampiro resistiu à Besta.

• **Combate:** Este é o campo destinado a relacionar estatísticas de combate para várias armas.

• **Pontos de sangue:** Uma medida da quantidade de sangue que o corpo do personagem contém no momento, assim como o quanto ele pode reter.

• **Experiência:** Aqui são registrados os pontos de experiência conferidos pelo Narrador, que mais tarde poderão ser gastos para aperfeiçoar seu personagem.

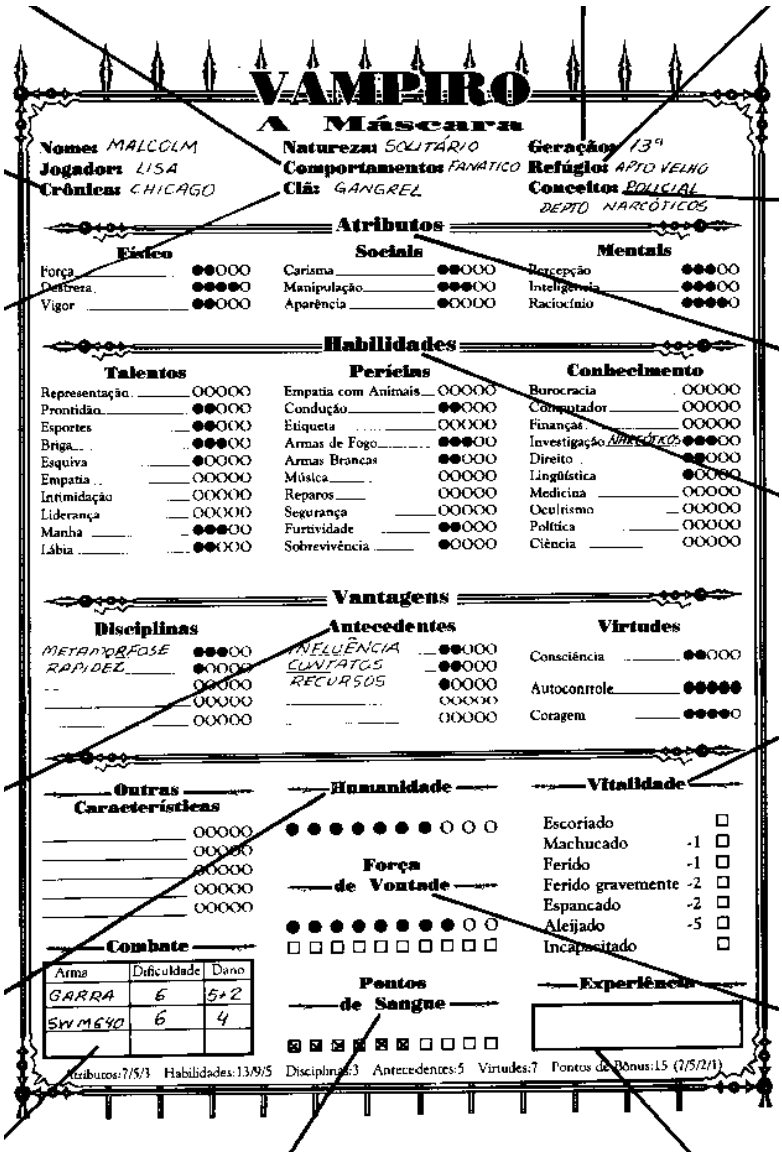
• **Conceito:** A imagem geral do personagem; quem ele era em sua existência mortal.

• **Atributos:** As aptidões inatas e potenciais de um personagem.

• **Habilidades:** Aquelas aptidões que um personagem tem intuitivamente ou que aprendeu com o passar dos anos.

• **Vitalidade:** Este é um campo onde se registra os ferimentos e a vitalidade atual do personagem.

• **Força de Vontade:** Uma medida do quanto o personagem é determinado e confia em si mesmo.



Termos de Jogo

Palavras usadas pelos jogadores:

Habilidades: São as Características que descrevem o que um personagem conhece e aprendeu, mas não o que ele é. Exs.: Intimidação, Armas de fogo e Burocracia.

Ação: Uma ação é o desempenho de uma tarefa, que é uma atividade consciente, física, social ou mental. Quando um jogador anuncia que seu personagem está fazendo alguma coisa, ele está desempenhando uma ação.

Vantagem: Esta é uma categoria geral que descreve as Disciplinas místicas e os Antecedentes de um personagem.

Atributo: Uma Característica que descreve o que o personagem é. Força, Carisma e Inteligência são alguns exemplos.

Falha Crítica: Um fracasso desastroso, indicado por obter mais "um" que sucessos nos dados de 10 lados lançados por jogada.

Personagem: Cada jogador cria um personagem, um indivíduo que ele personifica durante o curso da crônica. Embora a palavra "personagem" possa significar qualquer indivíduo, em **Vampiro** é sempre usada para descrever os personagens dos jogadores.

Parada de Dados: Termo que descreve os dados que você tem na mão depois de somar suas Características diferentes. É o número máximo de dados que você pode lançar em um turno, embora possa dividi-los entre ações diferentes.

Grau de Dificuldade: Um número entre 2 e 10 que mede a dificuldade imposta a uma ação que o personagem quer realizar. O jogador precisa obter um número maior ou igual àquele em pelo menos um dos dados lançados.

Entreato: O intervalo entre as cenas, durante o qual não há representação nem se contam turnos. O Narrador determina quanto tempo se passa entre uma ação e outra, descrevendo o que acontece.

Ação Prolongada: Uma ação que requeira um determinado número de sucessos para que o personagem seja bem sucedido.

Vitalidade: Uma medida do quanto o personagem está machucado ou ferido.

Pontos: A contagem temporária de uma característica básica, como Força de Vontade, Humanidade e Vitalidade — representada na planilha pelos quadrados, não os círculos.

Renovar: Quando são readquiridos pontos numa Parada de Dados, se diz que eles foram "renovados". O número de pontos readquiridos é o nível de renovação.

Nível: Um número que descreve o valor permanente de uma Característica, na maioria das vezes um número entre 1 e 5, embora ocasionalmente um número entre 1 e 10.

Ação Resistida: Uma ação que dois personagens diferentes desempenham um contra o outro. Ambos comparam seu número de sucessos e o personagem que os tiver obtido em maior número vence.

Cena: Um único episódio da história; um momento e um lugar nos quais as ações e os eventos ocorram momento a momento. Uma cena costuma ser um clímax dramático da história.

Contagem: O valor temporário de uma Característica ou combinação de Características usadas num único lance de dados.

Ação simples: Uma ação que requer que o jogador obtenha apenas um sucesso para ser bem sucedido, embora mais sucessos indiquem um melhor trabalho ou resultado.

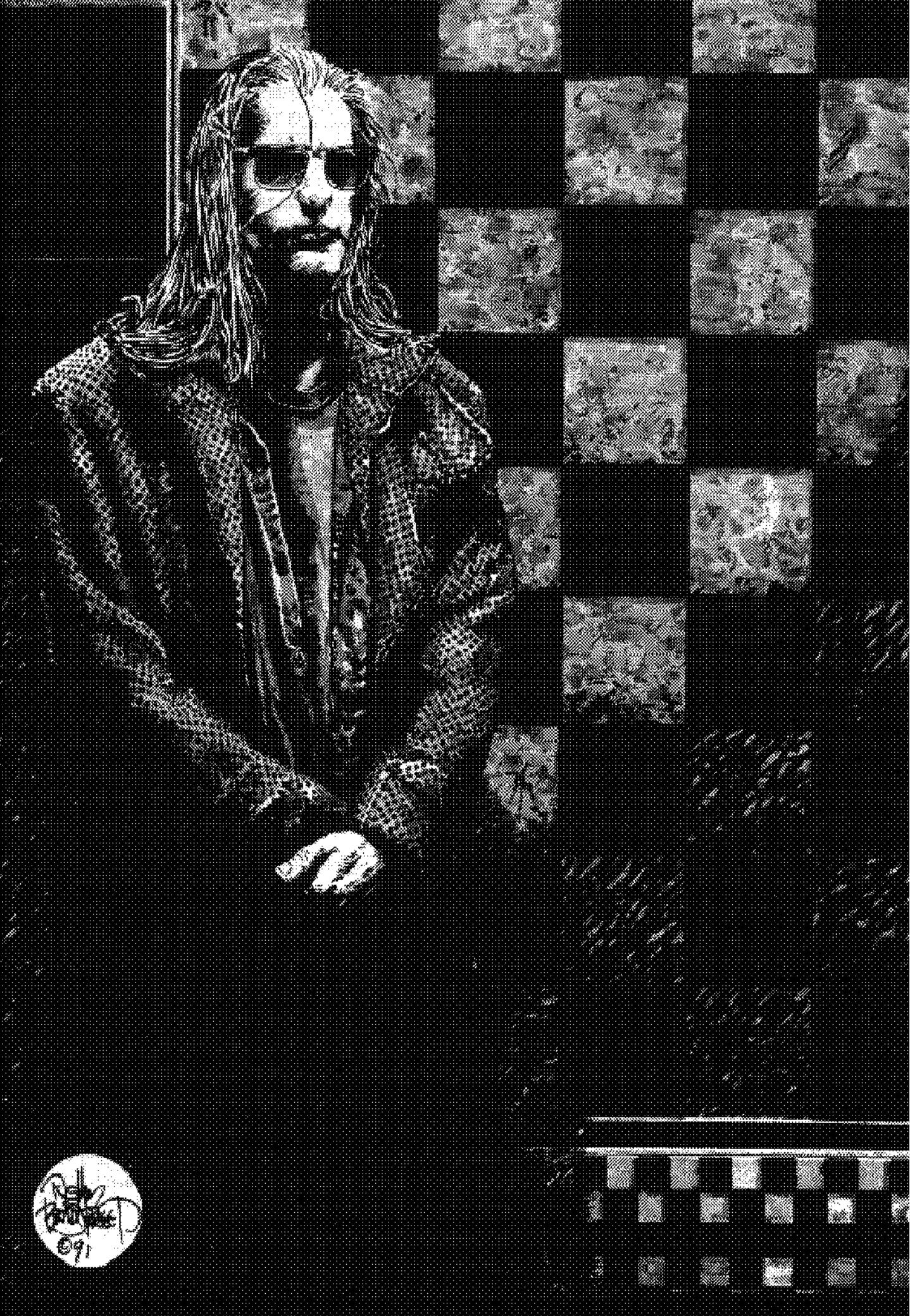
Narrador: A pessoa que cria e conduz a história assumindo os papéis de todos os personagens não desempenhados pelos jogadores e determina todos os eventos que eles não controlam.

Sistema: Um conjunto específico de complicações usado numa determinada situação; regras para ajudar a guiar os lances de dados para criar tensão dramática

Característica: É um Atributo, Habilidade, Vantagem ou outra qualidade do personagem que possa ser definida por um número (representado por bolinhas).

Grupo: O grupo de jogadores, incluindo o Narrador, que jogam **Vampiro** — normalmente com regularidade.

Força de Vontade: Uma das Características mais importantes é a Força de Vontade. Ela mede o auto-controle e a auto-confiança de um personagem. Porém, a Força de Vontade funciona de forma diferente que a maioria das Características — costuma ser gasta diretamente, ao invés de ser definida por um lance de dados.



Capítulo Cinco: Personagem

O mundo é um palco
E todos seus habitantes, atores e atrizes
Com suas deixas para entrar e sair de cena
Representando vários papéis ao mesmo tempo
— Shakespeare, *Assim é se lhe parece*

Antes de começar a jogar **Vampiro**, será preciso criar um personagem. Contudo, ao contrário da velha brincadeira de faz-de-conta, você não cria o personagem enquanto transcorre o jogo (embora o Narrador precise enfrentar regularmente esse tipo de desafio). O personagem precisa ser criado *antes* de você começar a jogar. Isso envolve um pouco de trabalho: os personagens não nascem; são criados. Criar um personagem envolvente, mas realista, demanda um esforço criativo que faz suar até mesmo os jogadores veteranos.

Este capítulo ensina como criar um personagem original, começando com um conceito geral e traduzindo esse conceito em números que possam ser usados no jogo. Suas instruções auxiliarão os jogadores no processo de criação de seus personagens. Este processo é muito simples e os jogadores podem aprendê-lo sozinhos com facilidade. Contudo o Narrador deve ter um bom domínio sobre o processo para responder suas perguntas de forma precisa e sucinta.

Esses números podem não parecer particularmente evocativos. É difícil imaginar um romancista descrevendo um personagem assim: "A sua voz melodiosa indicava que ela possuía Carisma 4." Contudo, esses níveis facilitam a identificação dos pontos fortes e fracos de um personagem. Mais importante, eles descrevem os fatores aleatórios criados pelos dados que podem ser aplicados às Características dos personagens. Um personagem forte tem uma chance maior de arrombar uma porta que um personagem fraco.

A criação dos personagens sempre segue um padrão, variando do geral para o específico. Em primeiro lugar você desenvolve um conceito geral de quem e o quê é o seu personagem — sua formação é mais social ou mais intelectual? — e depois começa a especificar selecionando os níveis de suas Características — o quão fortes são seu Carisma, Manipulação e Aparência? Não use este processo como uma chance de criar o "melhor" personagem possível; isso acaba com o propósito geral de gerar um indivíduo interessante. A função desses números é aprimorar a interpretação, não abrir caminho para alguma Galeria da Fama mítica.

Criar Personagens não é muito diferente de cozinhar. Você precisa reunir os ingredientes e combiná-los, e em seguida deixar a mistura cozinhar durante algumas horas. Você começa decidindo que tipo de personagem quer. Vai ser um punk maltratado pelas ruas ou uma ex-debutante rica e mimada? Possui diploma universitário ou foi educado na vida em alguma parte das Montanhas Apalache? Os antecedentes e a personalidade de seu personagem são ingredientes essenciais da *persona* dele. A partir dos conceitos básicos pode-se começar a esmiuçar os detalhes, como Atributos e Vantagens.

Começando

Existem cinco conceitos básicos dos quais você precisa estar ciente antes de começar a criar um personagem:

• Pode criar um personagem de qualquer idade, cultura ou nação; porém, ele começa o jogo como um vampiro jovem e pouco sofisticado que foi recentemente emanci-

pado pelo seu senhor. O seu personagem sabe pouco sobre a sociedade vampírica ou a vida da Família, exceto aquilo que aprendeu com seu senhor. Em todo caso, ele é vampiro há 50 anos ou menos. A idade aparente de seu personagem é a idade que ele tinha quando "morreu".

• Este processo de criação foi projetado tanto para ajudá-lo a definir seu personagem, como para fornecer-lhe os meios para interagir segundo as regras. Lembre-se de que um personagem não pode existir apenas como números; é a sua interpretação que molda e define seu *alter ego*.

• Este sistema de criação de personagem é um sistema de aquisição que envolve apenas um resultado nos dados. Ao escolher entre as várias Características disponíveis, você decide *quem* será o seu personagem. No fim do processo, você obterá pontos extras chamados "bônus" que poderão ser usados em seguida para acrescentar bolinhas a qualquer Característica, de modo que você não venha depois a se arrepender de suas escolhas,

• Uma Característica de nível um é fraca, enquanto uma de nível cinco é extraordinária, de modo que se você possui apenas um ponto em alguma coisa, você ou não é muito bom ou é apenas um principiante. As características são baseadas nos limites humanos, enquanto os poderes especiais de um vampiro são definidos por Disciplinas e pelo uso de Pontos de Sangue.

• É responsabilidade sua criar um personagem que se adapte ao grupo. Se você não conseguir acompanhar os outros, e atrapalhar o jogo por causa disso, terá de criar um novo personagem. A vida de vampiro é perigosa demais para que existam animosidades dentro de um grupo. Para sobreviver, vocês precisam trabalhar em conjunto.

Processo de Criação de Personagens

- **Passo Um: Concepção de personagem** — Quem é você?
  Escolha **Conceito, Clã, Natureza** e **Comportamento**
- **Passo Dois: Escolhendo Atributos** — Quais são as suas capacidades básicas?
  Escolha **Características Físicas, Sociais e Mentais**
- **Passo Três: Escolhendo Habilidades** — O quê você sabe?
  Escolha **Talentos, Perícias e Conhecimentos**
- **Passo Quatro: Vantagens** — De que formas você é singular?
  Escolha **Disciplinas, Antecedentes** e **Virtudes**
- **Passo Cinco: Toques finais** — preenchendo os detalhes.
  Escolha **Força de Vontade, Humanidade** e **Pontos de Sangue** (e gaste pontos de bônus)

Conceitos

- **Criminoso** — Presidiário, mafioso, gatuno, traficante, bandido
- **Diletante** — Artista plástico, escritor, intelectual, jogador, estudante
- **Errante** — Vagabundo, vaqueiro, prostituta, eremita, peregrino
- **Artista** — Cômico, músico, estrela de cinema, palhaço
- **Investigador** — Detetive, policial, agente do governo, Inquisidor
- **Jovem** — Criança, fugitivo, CDF, membro de gangue, menino de rua
- **Marginal** — Aborígene, cidadão do Terceiro Mundo, homossexuais
- **Profissional** — Engenheiro, médico, papa-defuntos, catedrático
- **Político** — Juiz, prefeito, senador, vereador, governador
- **Punk** — Rato de clube, skinhead, punk estilo "anos setenta"
- **Repórter** — Âncora de telejornal, jornalista, paparazzo, pregoeiro público
- **Soldado** — Guarda-costas, mercenário, Boina Verde, cavaleiro
- **Trabalhador** — Caminhoneiro, fazendeiro, assalariado, servo, empregado

O Papel do Narrador

Na condição de Narrador, você precisa orientar os jogadores durante o processo de geração de personagens. Quando os jogadores chegarem para a sessão de jogo, apresente-os à premissa básica do jogo e lhes descreva o sistema de regras. O seu objetivo principal deve ser facilitar o máximo as coisas para os jogadores. Se eles forem novatos, mantenha as coisas o mais simples que puder; deixe-os descobrir por conta própria as complexidades do sistema.

Comece distribuindo as planilhas dos personagens, e depois conceda aos jogadores um minuto para que eles as examinem e façam perguntas. Você pode também fotocopiar a ficha de "Criação de Personagens" no fim do livro (apenas para fins pessoais) e usá-la como fonte de consulta durante o processo. Se os jogadores puderem consultar esta ficha e escutar as suas explicações ao mesmo tempo, a geração de personagens será compreendida com muito mais facilidade. Em seguida percorra o processo de criação de personagens passo a passo, preenchendo todos os detalhes das suas Características.

Costuma ser aconselhável gastar uma sessão de jogo inteira criando personagens. Isto garantirá que os jogadores não irão se sentir pressionados, ficando à vontade para fazer personagens completos, de carne e osso, e não simples marionetes. Depois que houver terminado com os detalhes práticos da criação, você poderá gastar o resto da sessão de jogo conduzindo um prelúdio para cada um. O prelúdio é uma forma de narrativa abreviada na qual você

conta a história da vida do personagem antes do Abraço. O prelúdio será a iniciação dos jogadores, assim como a introdução de seus personagens na crônica: faça-o memorável. O prelúdio está descrito no fim deste capítulo.

Clãs

(Descrições completas podem ser encontradas nas páginas 126-139)

- **Brujah:** Sem respeitar nenhuma autoridade nem reconhecendo nenhum líder, a "ralé" se considera livre.
- **Gangrel:** Solitários e grosseiros, os "forasteiros" são os únicos Membros que ousam aventurar-se fora das cidades.
- **Malkavianos:** A despeito de serem normalmente considerados (com razão) insanos, os "loucos" possuem visão e sabedoria incomuns.
- **Nosferatu:** Segregados e incompreendidos por outros, os hediondos "ratos de esgoto" preferem passar sua existência sórdida escondidos.
- **Toreador:** Conhecidos por seu temperamento hedonista, os "degenerados" preferem considerar-se artistas.
- **Tremere:** Magos descendentes de uma linhagem antiga, os "feiticeiros" trabalham juntos para aumentar sua influência e poder.
- **Ventrue:** Aristocratas de gostos e modos refinados, os "vampiros de sangue azul" são líderes frios.
- **Caitiff:** Aqueles que não pertencem a nenhum clã — foragidos e desonrados.

Passo 1: Concepção do Personagem

Cada pessoa é muitas pessoas: uma multidão num só. Um corpo corporativo, incorporado, uma corporação... a unidade de uma pessoa é real, ou irreal, como a unidade de uma corporação.

— N.O. Brown

Antes de escrever qualquer coisa, você precisa desenvolver um conceito para o seu personagem. Esse conceito precisa apenas ser uma idéia geral de como o seu personagem irá parecer, alguma coisa única e interessante que torne estimulante interpretá-lo. Isso consiste em escolher um clã (a linhagem de vampiros dos quais o personagem descende) assim como a personalidade do personagem, que é descrita mediante a escolha de sua Natureza e Comportamento.

Quanto melhor você inter-relacionar esses três aspectos do seu personagem, mais intrincado e completo ele será. Muitas vezes o comportamento de um personagem será completamente diferente de sua real Natureza, e a imagem estereotipada de um clã pode ser ferozmente contestada mediante uma escolha cuidadosa de Natureza e Comportamento.

Embora este capítulo ofereça listas curtas, pode-se encontrar descrições completas dos clãs e arquétipos no Capítulo Sete, Características.

Conceito

Muitos Membros consideram difícil abandonar seu modo de vida enquanto humanos e agarram-se tenazmente aos símbolos de sua vida anteriores. Assim a primeira coisa que

você precisa fazer é desenvolver um conceito geral de quem o personagem era antes de ser Abraçado: o que fazia, como vivia, quais eram seus aspectos marcantes. Essa concepção pode incluir sua profissão, qual o conceito que tinha de si, ou o que as outras pessoas achavam dele.

Alguns conceitos, como cavaleiro ou eremita, indicam que o personagem foi Abraçado há centenas de anos, enquanto outros, como caminhoneiro ou astro de cinema, indicam que o personagem é um produto da era moderna. Não importa quando o personagem tenha sido Abraçado, ele passou apenas 50 anos, ou menos, como vampiro. Considera-se que durante todos os anos de existência como morto-vivo que ultrapassem esse limite, o personagem esteve em torpor, dormindo o longo sono dos Amaldiçoados.

Consulte na tabela de "Conceitos" as idéias e os conceitos disponíveis.

Arquétipos de Personalidades

(Na pág. 140 podem ser encontradas descrições completas)

- **Arquiteto:** Você está infeliz se não estiver criando alguma coisa de valor duradouro.
- **Bon Vivant:** Como a vida não tem sentido, o jeito é gozá-la enquanto ela durar.
- **Valentão:** Você é um tipo de brigão; gosta de ser temido.
- **Samaritano:** Muitos precisam de seu amor e proteção, e você precisa que eles precisem de você.
- **Criança:** Você nunca cresceu de verdade, e quer alguém que tome conta de você.
- **Conformista:** Seguidor por natureza, acha fácil adaptar-se, ajustar-se e condescender.
- **Esperto:** Sempre há uma maneira mais fácil — que normalmente envolve outra pessoa fazendo seu trabalho.
- **Ranzinza:** Você é um mal-humorado e um chato de primeira.
- **Diretor:** Você odeia o caos e está sempre assumindo o controle para acertar as coisas.
- **Excêntrico:** Você é diferente de todo mundo.
- **Fanático:** Você tem uma causa que confere sentido à sua vida.
- **Galante:** Você é tão extravagante quanto amoral.
- **Comediante:** Sempre o palhaço, você não consegue levar a vida — ou a morte — a sério.
- **Juiz:** Você busca justiça e reconciliação.
- **Solitário:** Você está eternamente sozinho, mesmo numa multidão.
- **Mártir:** Você precisa que precisem de você, e gosta de ser moralmente superior.
- **Rebelde:** Não precisa de uma causa; você renega por hábito e paixão.
- **Sobrevivente:** Você luta para sobreviver, sejam quais forem suas chances.
- **Tradicionalista:** Você prefere os modos ortodoxos e conservadores.
- **Visionário:** A sabedoria é a sua meta, o auto-conhecimento sua arma.

O Clã

O passo seguinte, e possivelmente o elemento mais importante na concepção do personagem, é escolher o clã a que ele pertence. O clã descreve a linhagem essencial do personagem, que é sempre a mesma de seu senhor. Os sete clãs à disposição dos jogadores são todos membros da Camarilla. Há outros, mas eles existem ou em suas próprias seitas ou à margem da sociedade da Família.

Um jogador não precisa necessariamente escolher um clã, pois alguns vampiros jovens possuem o sangue tão diluído que não guardam as características de nenhum clã específico. Esses vampiros desgarrados, conhecidos como Caitiff, são cada vez mais comuns entre os Membros, mas são foragidos — aceitos por ninguém, desprezados por todos. Se você quiser interpretar um personagem assim, simplesmente anote "Caitiff" no clã do personagem.

Natureza e Comportamento (Opcional)

A esta altura você pode, se quiser, escolher arquétipos de personalidade que se enquadrem na sua concepção de natureza interna e comportamento externo do personagem.

A sua natureza é o aspecto mais dominante de sua verdadeira personalidade, mas não necessariamente o único arquétipo que pode ser aplicado. O arquétipo que você escolher para a Natureza de seu personagem descreve os sentimentos e as crenças mais arraigadas que possui sobre ele mesmo e o mundo. O arquétipo oferece também a forma básica pela qual o personagem pode readquirir pontos de Força de Vontade. A escolha de uma Natureza o ajudará a descrever quem o seu personagem realmente é, por dentro.

Você deve escolher também um Comportamento para descrever a personalidade que o seu personagem finge possuir. Este é o papel que ele desempenha para o mundo, a fachada que ele apresenta. Esse Comportamento pode ser diferente do arquétipo que você já escolheu como a Natureza do personagem, mas não necessariamente. O que você escolher será apenas a postura típica do personagem; as pessoas podem mudar de Comportamento tão rápido quanto mudam de humor. Você pode mudar o Comportamento do seu personagem a qualquer momento, permitindo-lhe adaptar-se a pessoas diferentes e a situações diferentes. O Comportamento não exerce efeito prático sobre as regras.

Alguns exemplos das personalidades que você pode escolher estão relacionados ao lado.

Passo 2: Escolhendo Atributos

Seu fervor incendeia.
Ele irradia pressa em hipnotizar
Atiça a fornalha . Sua necessidade é se alimentar
A sede por fogo é tudo que vê.
-Siouxie and the Banshees, "Burn Up"

Agora você precisa começar a atribuir números. O pri-

meiro passo neste processo é determinar os Atributos básicos do personagem. Os Atributos são tudo que um personagem — natural e intrinsecamente — é. O quanto ele é forte? O quão rápido são seus reflexos? O quão persuasivo ele pode ser? Perguntas como essas são respondidas pelos Atributos do personagem.

Em primeiro lugar você tem de priorizar as três categorias diferentes dos Atributos de seu personagem — Físicos, Mentais e Sociais. Você precisa decidir no que o seu personagem é melhor (primário), no que ele é médio (secundário) e no que ele é fraco (terciário). O seu personagem é mais físico ou mais social — é mais inteligente que musculoso?

• Os Atributos Físicos descrevem o quão forte, ágil e musculoso é o seu personagem, sendo os Atributos primários de um personagem criado para a ação. Os Atributos Físicos referem-se apenas aos pontos fortes e fracos do corpo. O seu personagem é poderoso, robusto ou tem pés ligeiros?

• Os Atributos Sociais descrevem a capacidade de seu personagem em relacionar-se com os outros e, algumas vezes, em usá-los. Os Atributos Sociais são vitais na determinação das impressões iniciais, a capacidade do personagem em inspirar e motivar as pessoas, e a natureza de suas interações com os outros. O seu personagem é encantador, falante ou bonito?

• Os Atributos Mentais representam a capacidade mental do seu personagem, e incluem coisas como memória, percepção e a capacidade em aprender e pensar. O seu personagem é perspicaz, astuto ou inteligente?

O conceito e o clã de seu personagem podem sugerir a você quais deverão ser suas prioridades, mas sinta-se à vontade para escolher qualquer esquema que quiser. Por enquanto, a concepção do seu personagem deve ser bastante genérica — é necessário pintar um quadro amplo e abrangente antes de ressaltar os detalhes.

Todos os personagens começam com um ponto em cada Atributo. As suas primeiras escolhas determinam quantos pontos você tem para gastar em cada categoria: em qual delas acrescentará sete pontos, em qual vai acrescentar cinco e em qual vai acrescentar três. Desta forma, você pode escolher acrescentar sete pontos aos Atributos Físicos de seu personagem, cinco aos Atributos Mentais e apenas três aos seus Atributos Sociais. Os pontos podem ser divididos entre os Atributos de uma categoria da forma que você achar mais adequado — você poderia atribuir todos os seus três pontos de Atributos Sociais a Carisma, um ponto para cada um dos três Atributos Sociais, ou dois pontos para um e um ponto para outro.

Posteriormente, no final do processo de criação de personagem é possível aumentar esses níveis. Portanto, não se preocupe muito. Deixe a sua intuição guiá-lo.

Atributos	
Primário:	7 pontos
Secundário:	5 pontos
Terciário:	3 pontos

Atenção: O espaço depois de cada Atributo (e Habilidade)é destinado a ser preenchido com uma especialização, uma subcategoria da Característica na qual o personagem alcançou a excelência. As especializações serão explicadas mais a fundo no capítulo Características; por enquanto, concentre-se em escolher seus níveis.

Passo 3: Escolhendo Habilidades

Tal uma estrela, a vida paira entre dois mundos
Entrelaçando noite e manhã sobre a linha do horizonte.
O quão pouco sabemos sobre o que somos!
E menos ainda sobre o que podemos ser!
— Lord Byron, "Don Juan"

As habilidades delineiam o que o personagem conhece — não o que ele é. Elas descrevem as coisas que ele aprendeu em vez das coisas que faz naturalmente. Todos os Talentos, Perícias, Conhecimentos são Habilidades.

A cada Habilidade que o personagem possui é atribuído um nível representativo da competência do personagem. Este número é usado para ajudar a determinar quantos dados você irá jogar quando o seu personagem tentar usar aquela Habilidade. Esta seção das regras o orientará na determinação de quais Habilidades deverá escolher e o quão alto ou baixo é seu nível de competência nelas.

As Habilidades dividem-se em três categorias diferentes: Talentos, Perícias e Conhecimentos. Cada tipo de Habilidade possui características diferentes.

• Os Talentos descrevem todas as Habilidades intuitivas. Os Talentos não precisam ser praticados *per se* e não podem ser estudados ou aprendidos num livro. Eles costumam ser adquiridos mediante experiência direta. O seu personagem é autodidata ou é dotado de muito bom-senso?

• As Perícias são Habilidades aprendidas mediante algum tipo de treinamento rigoroso. Esta categoria inclui qualquer Habilidade que precise ser adquirida passo a passo através da prática, mas pode ser ensinada e estudada (ao contrário dos Talentos). O seu personagem é bom em aprender coisas através da prática diária (ou noturna)?

• Os Conhecimentos incluem todas as Habilidades que requerem a aplicação rigorosa da mente, que geralmente são ensinadas na escola, em aulas, nos livros e pelos professores, mas também podem ser aprendidas com a experiência. O seu personagem é estudioso ou possui uma boa memória?

Você precisa priorizar essas Habilidades da mesma forma que fez com os Atributos. É necessário decidir como classificar os seus Talentos, Perícias e Conhecimentos, escolhendo em qual categoria o seu personagem será acima da média (primária), em qual ele será médio (secundária), e em qual será abaixo da média (terciária).

Habilidades	
Primária:	13 pontos
Secundária:	9 pontos
Terciária:	5 pontos

Você possui 13 pontos para gastar na categoria primária do personagem, nove para gastar na categoria secundária, e apenas cinco disponíveis para a terciária.

Porém, existe uma restrição adicional: você não pode conceder ao seu personagem mais de três pontos em qualquer capacidade (mais adiante, porém, pode usar os seus bônus para obter quatro ou mesmo cinco numa Habilidade).

Passo 4: Vantagens

Você não deve priorizar ou classificar as três categorias de Vantagens de um personagem. Ao invés disso você possui um determinado número de pontos para atribuir a cada um. Embora este número seja fixo, você pode adquirir pontos adicionais depois de usar seus bônus.

Vantagens	
Disciplinas	3 pontos
Antecedentes	5 pontos
Virtudes	7 pontos

Disciplinas

Depois dos personagens se tornarem vampiros, obtêm várias Disciplinas. Elas são as artes místicas dos vampiros e descrevem perfeitamente seus poderes. Você possui apenas três pontos para gastar, e pode escolher apenas Disciplinas nas quais o clã do personagem seja especialmente eficiente (Disciplinas do Clã). Veja a seção Clãs do capítulo Características para descobrir quais são as Disciplinas do clã do seu personagem. Se você for um Caitiff, não pertencendo, portanto, a nenhum clã, pode colocar seus três pontos em qualquer Disciplina que quiser.

Aconselha-se aos jogadores que sejam cautelosos ao escolherem Disciplinas — esses poderes são essenciais a um personagem vampiro. Três pontos não é muita coisa, mas os personagens devem começar fracos, e as Disciplinas podem ser elevadas (ou novas Disciplinas podem ser acrescentadas) durante a crônica.

Disciplinas

(*As páginas 156-171 apresentam descrições completas*)

- **Animalismo:** Poder sobrenatural que concede afinidade e controle sobre os animais.
- **Adivinhação:** Percepção extrasensorial, consciência e premonições.
- **Rapidez:** Velocidade e reflexos sobrenaturais.
- **Dominação:** Controle mental exercido através de um olhar penetrante
- **Fortitude:** Resistência extraordinária, podendo até mesmo proteger contra o fogo e a luz solar.
- **Ofuscação:** Habilidade de permanecer obscuro e invisível, mesmo em multidões.
- **Potência:** A Disciplina do vigor físico e da força.
- **Presença:** A capacidade de atrair, influenciar e controlar multidões.
- **Metamorfose:** Mudança de forma — desde fazer crescer as garras até confundir-se com a terra.
- **Taumaturgia:** Estudo e prática da feitiçaria.

Antecedentes

Cada personagem possui também cinco pontos para distribuir entre os diversos Antecedentes. Você possui apenas cinco pontos para distribuir, e em algumas crônicas a sua escolha poderá ficar restrita a apenas alguns deles; caberá ao Narrador explicar-lhe as novas regras. As suas Características de Antecedentes devem se enquadrar no esquema geral da concepção do personagem.

Antecedentes

(*A página 171 apresenta descrições completas)*

- **Aliados:** Confederados humanos, normalmente amigos ou membros da família mortal do personagem.
- **Contatos:** O número de fontes de informação que o personagem possui.
- **Fama:** O renome do personagem no mundo mortal.
- **Geração:** A distância que separa o personagem de Caim.
- **Rebanho:** Fontes às quais o personagem possui acesso livre e seguro.
- **Influência:** O poder político dentro da sociedade mortal.
- **Mentor:** O conselheiro Cainita do personagem; aquele que o guia e mantém.
- **Recursos:** Vitalidade, pertences e renda mensal.
- **Lacaios:** Seguidores, guardas e servos.
- **Status:** A posição do personagem na sociedade dos mortos-vivos.

Virtudes

As virtudes são fundamentais para um personagem de **Vampiro:** elas descrevem as forças e as fraquezas morais que exercem um papel essencial no mito do vampiro. Cada uma das três virtudes é decidida nos dados em circunstâncias diferentes para determinar as reações emocionais do personagem. O Autocontrole é decidido nos dados para saber se um personagem pode resistir a uma onda de frenesi; a Coragem é decidida para saber se o personagem pode evitar pânico à visão de chamas ou do sol, e a Consciência é decidida para saber se o personagem sente remorso ou se perde Humanidade ao cometer atos malignos.

Cada personagem começa automaticamente com um ponto em cada uma das três Virtudes, e você pode em seguida atribuir sete pontos adicionais onde julgar adequado. As Virtudes constituem um fator essencial para determinar quais serão a Humanidade e a Força de Vontade do personagem, de modo que você precisará ser especialmente cuidadoso. Mais adiante poderá usar os bônus para aumentar os níveis dos seus personagens.

Custos em Pontos de Bônus	
Disciplinas (qualquer uma)	7 pontos de bônus por ponto
Atributos:	5 pontos de bônus por ponto
Habilidades	2 pontos de bônus por ponto
Virtudes:	2 pontos de bônus por ponto
Força de Vontade:	2 pontos de bônus por ponto
Humanidade:	1 ponto de bônus por ponto
Antecedentes:	1 ponto de bônus por ponto

Passo 5: Toques Finais

Qual é o pior dos males que nos aguardam na velhice?
Aquele que marca mais profundamente as rugas em nosso semblante?
Presenciar cada ente querido ser apagado da página da vida.
Estar sozinho na Terra, como estou agora.
— Lorde Byron, "Childe Harold's Pilgrimage"

Muitas vezes o estágio mais importante na criação do personagem é a aplicação dos toques finais — os detalhes e minúcias que o completam. Nesta fase você recebe seus 15 pontos de bônus, o que lhe possibilita acrescentar mais pontos a qualquer uma das Características na planilha do personagem. Porém, antes de começar a distribuir os bônus você precisa determinar qual é a contagem básica da Força de Vontade, Humanidade e Pontos de Sangue do seu personagem.

Força de Vontade

A Força de Vontade inicial do seu personagem é igual ao seu nível de Coragem, e portanto irá variar de 1 a 5. Provavelmente você poderá aumentá-la ainda mais usando pontos de bônus. A Força de Vontade é essencial para controlar as ações do seu personagem, especialmente em momentos de tensão quando os seus instintos predatórios emergem. A Força de Vontade também é vital para resistir à Domínação e empregar a Disciplina da Taumaturgia.

Humanidade

A Humanidade inicial do seu personagem é igual à soma de seus níveis de Consciência e Autocontrole, variando de 2 a 9. Porém, costuma ser uma boa idéia adquirir uma Humanidade alta gastando pontos de bônus. A Humanidade é essencial para determinar até onde o seu personagem degenerou para a bestialidade. Um personagem sem Humanidade sucumbiu completamente à Besta e não pode mais ser usado como personagem do jogador.

Pontos de Sangue

O toque final na geração de um personagem é a determinação da quantidade inicial de seus Pontos de Sangue. Esses pontos indicam quanta "energia" o personagem possui — o sangue é a força vital de um vampiro. Simplesmente jogue um dado de dez lados para determinar o número de Pontos de Sangue que possui. Esta é a única decisão nos dados que será realizada durante o processo de criação do

personagem. A ironia da existência de um vampiro não deve ser confinada unicamente à história.

Pontos de Bônus

Você agora tem 15 pontos para adquirir ou incrementar qualquer das Características da planilha do personagem. Isso porém não é tão fácil quanto parece. Se você quiser adicionar pontos a um Atributo, cada um deles custará cinco pontos de bônus, enquanto um ponto de Antecedentes custa apenas um ponto de bônus. Os custos estão relacionados na tabela ao lado. Você pode comprar qualquer Disciplina (até mesmo aquelas que não estão descritas como Disciplinas de Clã).

Centelha de Vida

Há ainda outros aspectos de um personagem que podem ser detalhados. Você não precisa necessariamente colocar essas coisas por escrito, mas deve certamente pensar sobre elas — não apenas agora, mas durante toda a carreira de seu personagem.

Aparência

A aparência de seu personagem evidencia suas Características para os demais. Você deve transformar as Características marcantes do personagem — como Atributos Sociais e conceitos — em aspectos de sua aparência. Uma inteligência elevada pode tornar-se um olhar claro e penetrante. Um conceito Diletante pode indicar um personagem que veste roupas sofisticadas e caras. Neste aspecto, o jogadores podem tornar as Características dos personagens mais tangíveis e interessantes. É melhor dizer "Sempre parece haver um sorriso de desprezo em meu rosto" que "Pode-se ver que eu o desprezo".

Contatos

Faça uma relação dos seus Contatos Importantes e Secundários (se houver) no verso da sua planilha. Lembre-se, você obtém um Contato Importante para cada nível de pontos de Contatos. Tudo o que você precisa são os nomes dos Contatos, detalhes de onde e como eles podem ser encontrados e que tipo de assistência eles podem suprir. Para maiores detalhes, consulte o Capítulo Sete.

Lacaios

Especifique quais tipos de Lacaios o seu personagem possui, caso tenha selecionado este Antecedente. Cada Lacaio é um servo leal, que servirá fielmente o seu personagem. Faça a si mesmo as seguintes perguntas sobre Lacaios: Como você assegura sua lealdade? Você os Domina? A sua Presença os oprime? Nutre amizade por eles? Eles lhe devem alguma coisa? Quais são as suas perícias especiais? O que eles fazem durante o dia? Eles são carniçais ou você se alimenta deles? Consulte o Capítulo Sete para mais detalhes.

Especializações

Você pode querer dotar o seu personagem de especializações desde o início. Embora a maioria dos jogadores as selecione para suas Características durante o jogo, você pode escolhê-las imediatamente. As especializações são aspectos particulares de Características mais amplas nas quais o seu personagem seja particularmente bom. Simplesmente preencha o espaço ao lado da Característica com uma especialização apropriada; o Capítulo Características apresenta sugestões para cada uma delas. Embora sejam usadas basicamente para a interpretação, as especializações podem conferir a um personagem um bônus para os testes nos dados quando estiver agindo, ou podem auxiliar de outras formas. O efeito que elas exercerão sobre o jogo cabe ao Narrador. Para mais detalhes, consulte a página 125.

Equipamento

Se você quiser gastar dinheiro imediatamente para comprar equipamento, o momento é esse. Pode comprar armas, roupas, casas, apartamentos, carros, qualquer coisa — use um catálogo apropriado de preços. Como Narrador, deixe que aqueles que dispõem de tempo façam todo o trabalho que quiserem, mas não puna aqueles que não o tenham — simplesmente faça-os jogar dados para Recursos ou Influência durante o jogo, de modo a saber se terão acesso a diversas posses.

Peculiaridades

Concedendo peculiaridades ao seu personagem (detalhes pessoais curiosos ou engraçados), você pode acrescentar-lhe bastante profundidade e interesse. Escreva algumas frases no verso da sua ficha do personagem sobre as coisas estranhas e possivelmente interessantes que o definem. Exemplos de peculiaridades: um senso de humor mórbido, um carinho por animais ou um hábito de resmungar ao responder sim a uma pergunta.

Exemplo de Criação de Personagem

Lisa decide criar um personagem de **Vampiro.** Mark, o Narrador, lhe entrega uma cópia de uma planilha de personagem e a ficha de Delineação da Criação do Personagem. Usando a ficha, Lisa inicia o processo que transformará uma idéia num personagem completo.

Passo 1 Conceito

Em primeiro lugar, ela cria um conceito de personagem. Lisa quer jogar com um personagem masculino, porque o último com o qual jogou era uma mulher. Dessa forma, usa o sexo do personagem para limitar suas escolhas de conceito. Uma nova série de televisão — sobre policiais da entorpecentes disfarçados de membros do submundo — fascinou-a. Lisa fará de seu personagem um agente da narcóticos. O nome Malcolm lhe vem à mente neste momento.

Depois de analisar a lista de clãs de vampiros, Lisa decidiu-se pelo clã Gangrel — sempre foi fascinada por lobos!

Lisa reflete por um momento a respeito da Natureza e do Comportamento de Malcolm. Essas duas Características a ajudarão a consolidar a personalidade dele. A Natureza é o eu profundo de Malcolm, a parte dele que afeta seus pensamentos e ações. Lisa decide que ele é um Solitário, razão pela qual trabalha para a polícia no setor de narcóticos: ele gostava de trabalhar disfarçado e sozinho. Para o mundo, Malcolm finge ser um Fanático — este é o seu Comportamento. Acredita que como a maioria das pessoas evitam os fanáticos, elas o deixarão sozinho, o que irá facilitar sua Natureza. Sua vingança contra os reis das drogas de Chicago concedeu-lhe uma ótima reputação na força policial, funcionando como foco para seu fanatismo. Lisa decidirá no prelúdio o quê exatamente levou Malcolm a tornar-se um fanático pela questão das drogas. Nesse ponto, ela também acrescenta uma peculiaridade a Malcolm, decidindo que ele se alimenta apenas de traficantes, viciados ou outras pessoas relacionadas às drogas.

Passo 2 Atributos

Agora Lisa precisa escolher os Atributos de Malcolm. Ela prioriza suas categorias da seguinte forma:

A categoria primária de Malcolm é a Mental, visto que seu trabalho requer Raciocínio e Percepção aguçados para sobreviver no submundo.

A categoria secundária é a Física: afinal ser um tira requer um certo grau de condicionamento físico.

Sua categoria terciária é a Social. Isto ocorre porque ele é um solitário e porque seu trabalho sob disfarce faz com que pareça pertencer à classe baixa.

Dividindo os sete pontos de Características Mentais de Malcolm, Lisa atribui-lhe Percepção 3 (dois pontos + um ponto de bônus que pode ser usado em cada Atributo), Inteligência 3, e Raciocínio 4 (todos são vitais ao seu trabalho como policial disfarçado).

Três dos cinco pontos de Características Físicas de Malcolm são gastos em Destreza, o que lhe concede um nível bastante alto de 4, enquanto os dois pontos remanescentes são divididos entre Força e Vigor, deixando-o com níveis de 2 em cada.

Finalmente, dos três pontos de Características Sociais, dois são gastos em Manipulação, concedendo-lhe um 3 (que é útil para o trabalho nas ruas) e o ponto restante é gasto em Carisma, o que lhe concede o nível médio de 2. Sua aparência permanece no nível 1 (ele não é muito bonito).

Passo 3 Habilidades

Em seguida, Lisa precisa priorizar e escolher as Habilidades de Malcolm. Ela decide que Malcolm conta mais com seus Talentos inatos para sobreviver nas ruas (esta torna-se suas categoria básica de Habilidade). As Perícias também são importantes para oficiais de polícia, de modo que esta se torna sua categoria secundária, enquanto os Conhecimentos tornam-se a terceira por eliminação (assuntos eruditos não contam muito quando confrontados com um revólver).

Lisa possui 13 pontos para gastar em Talentos. Usa seus primeiros seis pontos para conceder a Malcolm níveis de 3 em Manha e Briga (Talentos importantes para a sobrevivência urbana). Em seguida gasta dois pontos em Prontidão (um tira precisa ter olhos na nuca), Lábia (essencial para trabalhar sob disfarce) e Esportes (um oficial de polícia precisa estar em boa forma). Ela atribui um último número a Esquiva (para evitar golpes letais).

Para os nove pontos que Lisa possui para gastar em Perícias, ela concede a Malcolm um 3 em Armas de Fogo (essencial para um tira). Em seguida gasta os quatro pontos seguintes para obter níveis de 2 em Condução e Furtividade (novamente, essencial para o seu trabalho), e finalmente designa níveis de 1 para Armas Brancas e Sobrevivência com seus últimos dois pontos (aqui ela pode precisar gastar alguns de seus pontos de bônus).

Por fim, Lisa coloca três de seus cinco pontos de Conhecimentos em Investigação (a linha de trabalho principal de Malcolm), enquanto os dois pontos restantes são gastos respectivamente em Direito (conhece sobre Direito apenas o básico para um policial) e Lingüística (fala espanhol, a língua do mundo das drogas).

Passo 4 Vantagens

Agora chega o aspecto vampírico. Lisa precisa definir as vantagens de Malcolm, começando com as Disciplinas — os poderes que diferenciam vampiros de humanos. Ela possui apenas três pontos para gastar em Disciplinas; precisa escolher entre Animalismo, Fortitude ou Metamorfose devido à sua linhagem Gangrel. Lisa põe todos os três pontos em Metamorfose (ela quer usar essa capacidade para

transformar-se em lobo, mas isso terá de ficar para mais adiante.)

Lisa decide gastar a maior parte dos pontos de Antecedentes de Malcolm em coisas ligadas ao seu passado (i.e., antes de se tornar um vampiro). Portanto, ela gasta dois pontos para Influência e mais dois para Contatos (com o departamento de polícia e o submundo das drogas). Os pontos restantes são usados em Recursos (provavelmente equipamentos de sua vida anterior, com um pouco de dinheiro sujo incluído).

Lisa precisa agora atribuir pontos às virtudes de Malcolm. Ela possui sete pontos para gastar (já possui um ponto em cada Virtude). Como Malcolm é audacioso e inabalável sob pressão, Lisa gasta três pontos em Coragem e mais três em Autocontrole, conferindo nível 4 a ambos. O ponto restante é gasto em Consciência, elevando-a para 2. (Malcolm possui uma visão cínica da natureza humana, por haver passado os dez últimos anos na latrina da sociedade — o mundo das drogas).

Agora Lisa irá conferir os toques finais ao seu personagem. Primeiro ela precisa calcular a Força de Vontade inicial de Malcolm, sua Humanidade e seus Pontos de Sangue. A Força de Vontade de Malcolm é a mesma que seu nível de Coragem (i.e., 4). Ela distribui esses vários pontos em sua planilha. Sua Humanidade é a soma de sua Consciência e Autocontrole: ou seja, 4 + 2 (ou 6), que ela anota em sua ficha. A quantidade inicial de Pontos de Sangue de Malcolm é determinada por um lance de dados, que para Lisa resulta em seis, de modo que ela marca seis quadradinhos na planilha.

Passo 5 Toques Finais

Por fim, Lisa precisa gastar seus 15 pontos de bônus. Como ela quer que Malcolm seja realmente ágil, gasta sete dos pontos para conferir-lhe um ponto de Rapidez (uma Disciplina que Malcolm não poderia herdar de seu clã). Lisa também quer que a perícia de Malcolm em Armas Brancas seja um pouco mais alta; para tal, ela gasta dois pontos para elevá-la para 2. Ela decide que Malcolm deve ser muito frio durante tiroteios; assim, gasta mais dois pontos para elevar seu Autocontrole para 5 (o que acrescenta um ponto de Humanidade no processo). Por fim, ela coloca os quatro pontos restantes em Força de Vontade.

Embora aqui se encerre oficialmente o processo de geração de personagem, Lisa decide que quer preencher mais alguns detalhes antes "trazer Malcolm à vida". Esses detalhes podem mudar durante o prelúdio, mas oferecem a ela e ao Narrador uma base da qual partir quando representarem o prelúdio.

Malcolm possui dois Contatos Importantes — o Sgto. Grabowski na Divisão de Homicídios e "Softshoe", seu informante nas ruas. Lisa não quer especializar-se muito ainda, mas decide que o Conhecimento de Malcolm em Investigação será concentrado em narcóticos, e ela escreve isto no local apropriado da planilha. Malcolm ainda aluga o apartamento que tinha como humano, usando-o como refúgio e financiando o lugar com dinheiro roubado dos traficantes que mata. As presas preferidas de Malcolm são todos aqueles que se afundam no submundo das drogas, portanto conta com um suprimento inesgotável de alimento.

Os únicos pertences dignos de nota que ele ainda possui são seu revólver de serviço e seu distintivo, que ainda carrega consigo embora tenha sido dispensado do serviço devido a um registro de comparecimento fraco (aquelas reuniões diurnas seriam fatais). Também possui um carro de polícia velho e enferrujado, que comprou num leilão da força policial. Para formar uma imagem de Malcolm, pense num motoqueiro de gangue bastante desleixado — sujo, com cabelo grande e barba por fazer.

Lisa já estabeleceu a peculiaridade de que Malcolm só se alimentará de pessoas ligadas ao narcotráfico. Nesse momento, ela decide também que, por beber sangue de viciados, ele próprio desenvolveu um problema pessoal com as drogas. A motivação básica de Malcolm é prosseguir a "vida" como se nada tivesse acontecido. Ele está satisfeito em poder usar seus poderes recém-descobertos para fazer justiça na comunidade das drogas, mas se recusa a aceitar que sua vida como humano tenha chegado ao fim. Portanto, ainda exibe o distintivo, a arma e o carro como últimos vestígios da ocupação de sua vida anterior. Neste ponto, Lisa não possui uma idéia clara quanto ao senhor de Malcolm, exceto que ele era muito parecido com seu progênito em seu desejo fanático de livrar Chicago das drogas.

Voilá! Um personagem completo. Agora Mark conduzirá Lisa e Malcolm através de um prelúdio para consolidar as idéias dela sobre o seu personagem.

Olhando Para Frente

Olhei o espelho e vi o que estava errado
Tenho de voltar para o meu lugar— o meu lugar.
— Joy Division, "Something Must Break"

No processo de criar um personagem, você provavelmente estará se preparando também para interpretá-lo. Uma parte importante da criação do personagem é a ligação que se desenvolve entre você e ele, possibilitando-lhe desempenhar o papel com criatividade e propósito. Nutrir empatia pelo personagem poderá não ser um processo natural se ele for absolutamente diferente de você.

O processo da criação do personagem não termina com o começo da primeira história: um personagem jamais pára de crescer, mudar, desenvolver-se e amadurecer. À medida que a crônica progredir, crie novas características de personalidade e detalhes históricos. Use a sua experiência com sabedoria para desenvolver suas Habilidades. Procure aumentar sua Força de Vontade e manter sua Humanidade, e sempre, sempre acrescente cada vez mais detalhes ao esqueleto descrito na planilha. A essência verdadeira do personagem só poderá ser captada na sua interpretação; não é possível descrevê-la numa planilha.

Ainda mais importante, você deve pensar em meios pelos quais a personalidade dele possa mudar em função dos acontecimentos em sua vida e em seguida guiá-lo nessa direção. Deixe-o procurar seu próprio destino. Nunca o force a se enquadrar em suas concepções prévias sobre quem e o quê ele deve ser. Um Excêntrico zangado que aprenda a controlar sua fúria, ou um Solitário sem destino que adquira um sentido de esperança podem se tornar belos personagens — especialmente se o Narrador compreender o que o jogador está fazendo e construir uma subtrama em torno disso. Mesmo os personagens que só ficam "piores" podem desenvolver personalidades mais complexas.

Se o seu personagem vier a entediá-lo, provavelmente será porque você não o desenvolveu e alterou o suficiente com o tempo. O ideal é que o personagem simplesmente fique cada vez mais real à medida que você o personificar durante a crônica, desenvolvendo-se como personagem e pessoa. A forma pela qual um personagem muda revela tanto sobre ele quanto a forma como foi descrito. Um personagem de conto raramente é tão realista e completo como um personagem de romance — simplesmente não há tempo suficiente para o desenvolvimento adequado. Torne os seus personagens o mais completos, vitais e interessantes que puder durante o curso da crônica.

Os romancistas costumam falar sobre como seus personagens adquirem vida em seus livros, recusando-se a ser manipulados ou dirigidos pelo escritor. Este tipo de personagem se levanta da página e diz "Deixe-me em paz, sou real!". Ele em seguida faz o que quiser, a despeito da intenção original do autor. Podemos aprender muito com esta experiência — é a epítome do que faz um grande personagem.

O Prelúdio

Lembro que mamãe me arrastou para fazer compras. Ela sempre fazia isso. Mas se eu me comportasse direitinho ela me levava a uma loja de balas e doces. Essa era a minha recompensa. Mal havíamos chegado, quando ela avistou uma amiga do outro lado da loja. Foi até lá para conversar e me deixou ali parado. Levou algum tempo, mas finalmente percebi que estava só. Eu e os baleiros cheios de doce. Uma vida inteira de sonho, e ninguém para me ver. Ninguém para me deter.

Quando mamãe voltou, encontrou-me parado lá, tremendo, as faces vermelhas; os punhos tão cerrados que quase sangravam. Ai, como queria pôr as mãos em quanto doce pudesse, abarrotar os bolsos e depois sair dali e me encher de bala até não poder mais. Só pararia quando estivesse absolutamente saciado.

Mas eu tinha medo. Medo de ser descoberto. Aterrorizado com a perspectiva de que jamais me deixassem entrar na loja novamente, de não ser capaz de engolir doce bastante para ser feliz para sempre. Tinha medo.

Não tenho mais.

— Johann

É o nosso passado que nos define com clareza, pois é a melhor indicação do que viremos a ser. O propósito do prelúdio é conceder a cada personagem um passado a partir do qual o futuro possa ser erguido. Isso, de fato, é uma forma de narrativa na qual é contada a história da vida — e da morte — de um personagem.

O prelúdio é uma forma de criar biografias de personagens antes que a crônica realmente comece, o que lhes permite viver suas vidas antes do início da história principal. Isso é bastante semelhante ao jogo normal, exceto que muitos anos são comprimidos numa série de decisões rápidas.

O prelúdio oferece uma base de referência para tudo o mais que acontece na crônica. Sem ele, um personagem não fará muito sentido nem estará completo. É uma forma de fazer um pouco de interpretação "rápida e suja" para preparar um personagem para o jogo, muito semelhante às descrições que os romancistas fazem de seus personagens principais quando iniciam uma história. Isso é essencial para a história, mas não precisa prolongar-se por 100 páginas.

A história pessoal do personagem é uma parte vital dos seus antecedentes e o prelúdio é um dos melhores recursos para a sua criação. A biografia que o jogador cria no prelúdio o ajuda a ter uma idéia de onde seu personagem cresceu e de como era sua vida, e será relevante durante a crônica inteira. Você poderá consultá-la com a mesma freqüência com que consultaria as regras do jogo.

A Técnica Certa

Cada jogador passa sozinho pelo prelúdio. É um processo individual, a não ser que dois ou mais personagens fossem amigos e tivessem passado bastante tempo juntos antes do Abraço. Embora você, como Narrador, dedique tempo a cada jogador em separado, o restante deles pode

conversar e começar a se empolgar com o que os aguarda. Lembre-se: é a ansiedade que faz uma história desabrochar.

Você irá precisar conduzir o jogador muito mais do que faria normalmente. Dê-lhe quilos de decisões para tomar, mas apresse tudo e não lhe dê muito tempo para pensar. Você precisará jogar rapidamente através dos eventos, a não ser que esteja disposto e apto a gastar mais tempo (o que poderia possibilitar a criação de personagens muito mais detalhados). Os personagens quase nunca travam combate durante o prelúdio. Se eles o fizerem, você simplesmente descreve os resultados de qualquer combate (não se pode fazer os personagens morrerem antes mesmo do jogo começar!)

Durante o tempo que você dedicar ao prelúdio, não esqueça de dar ao jogador uma chance de interagir com o cenário e com as regras. Ele precisa explorar os dois. Se o jogador quiser mudar algumas Características durante o prelúdio, você deve permitir, desde que isso seja feito por um motivo racional e não como uma tentativa de criar um super-personagem.

Sempre existem formas de progredir através da vida de um personagem. Qualquer coisa que ajude a moldar um personagem completo é válida. Durante o prelúdio, você irá querer explicar todos os seus antecedentes, incluindo a origem de seus Recursos e a identidade de seus Contatos. O jogador deve ter uma idéia clara dos detalhes de seus Antecedentes.

Para dar ao jogador uma idéia de como o personagem vivia, você deve conduzir uma ou mais cenas típicas da vida dele como mortal. Você pode mergulhar o jogador em seu papel de vampiro mostrando-lhe o tédio brando dessa existência mortal. Esta cena pode retratar algo tão rotineiro e sem graça, que contrastará radicalmente com o horror de se tornar um vampiro (o que ocorre em seguida.) Lembre-se, é a rotina que confere dimensão ao extraordinário.

Pode acontecer alguma coisa assim: "Você está vindo do trabalho para casa numa sexta-feira. O tráfego está terrivelmente congestionado. Teve um dia ruim na agência, e está difícil controlar seu mau humor. Você sobe os três lances de escada até o seu apartamento e tenta abrir a porta, mas não consegue. O que você faz?"

À medida que descrever os acontecimentos, deixe o jogador interrompê-lo com suas próprias idéias e detalhes a respeito do que está se passando. Vocês estão contando uma história juntos, portanto trate o jogador como um parceiro. Você pode também incluir detalhes que induzam o jogador a sentir as emoções de seu personagem — "O seu pai está em coma no hospital." Obviamente, depois do personagem tornar-se um vampiro, ele não poderá visitar ninguém à vontade. O pai pode acordar ou mesmo morrer, mas o personagem jamais voltará a vê-lo novamente. É preciso mergulhar o jogador num sentimento profundo de perda — assim ele sentirá o horror verdadeiro do jogo no qual está entrando.

Perguntas e Respostas

A seguir estão descritas algumas perguntas que devem estar respondidas até o fim do prelúdio. Se não houver tempo para um prelúdio completo, você deve esforçar-se para obter ao menos essas respostas. Mesmo que você já tenha desenvolvido o prelúdio todo, costuma ser útil fazer um registro das respostas.

Assim, fornecemos alguns conselhos ao Narrador sobre como conduzir o prelúdio em relação a cada pergunta específica, bem como uma relação dos tipos de perguntas que os jogadores devem fazer a si próprios.

• Qual é a sua idade?

Quanto anos você tinha quando "morreu"? Em que ano nasceu? Quantos anos se passaram desde o Abraço? Qual é a sua idade aparente?

Se o ano corrente do jogo (o ano em que você pretende iniciar a crônica) for 1994, e o personagem tiver cerca de 37 anos (19 como humano, 18 como vampiro), então você poderia iniciar o prelúdio em 1966, quando o personagem tinha nove anos. Como um dos objetivos do prelúdio é conferir ao jogador o máximo de liberdade possível para determinar o curso da vida de seu personagem, começar tão jovem não está fora de cogitação. Às vezes é mais fácil designar datas e coisas do tipo *depois* de acabar o prelúdio.

• O que foi especial em sua infância?

Como você passou seu primeiros anos — o período que forjou suas motivações e atitudes básicas? Qual era a sua escola? Quem eram os seus pais? Vocês viajavam muito? Como foram seus anos de ginásio? Você fez faculdade? Você fugiu de casa? Praticava algum esporte? Qual?

Você deve tentar dar a cada jogador uma idéia de sua infância e providenciar algum fato especial para ele se lembrar. Concentre-se principalmente em eventos que irão afetar a sua vida no futuro. Talvez você possa plantar algumas idéias para histórias posteriores.

No prelúdio, você pode incluir pistas sutis sobre como seu personagem estava sendo observado por seu futuro senhor, ainda na infância. Ocasionalmente um vampiro afeiçoa-se por uma criança em especial e passa anos observando-a crescer, Abraçando-a apenas quando ela atinge a idade adulta.

• Que tipo de pessoa você era?

Você era uma boa pessoa? Era popular? Tinha família ou vivia sozinho?

Depois que o personagem atingir a idade adulta você precisa estabelecer o ambiente exatamente como faria no começo de uma cena. Descreva brevemente ao jogador como foi a vida adulta do personagem, talvez deixando-o inventar uma série de detalhes básicos. Você precisa proporcionar-lhe a chance de interpretar o personagem como um mortal, interagindo com outros humanos.

• Quando você encontrou um vampiro pela primeira vez?

Quando você percebeu que estavam à sua espreita? O que o fez acreditar em vampiros? Teve medo? Estava incrédulo? Zangado?

Existem incontáveis circunstâncias diferentes que envolvem o Abraço; porém, à semelhança dos tubarões, os vampiros costumam passar uma quantidade de tempo considerável espreitando sua presa antes do ataque em si. Evoque e descreva a sensação de ser observado; construa lentamente a tensão e o suspense. O jogador sabe o que está por vir, especialmente se leu o título do jogo, mas algumas vezes isso pode tornar a tensão ainda mais palpável. Um personagem pode notar que há alguém observando-o constantemente. Porém, sempre que ele olha em torno esse alguém sumiu. Embora o personagem possa tentar despistar seu perseguidor, de algum modo nunca o consegue.

• Como o Abraço mudou você?

O Abraço foi doloroso? Ele lhe causou um prazer bizarro? A fome lhe sobreveio? Ela o assustou? Pareceu natural?

Você deve jogar detalhadamente durante a transformação, permitindo ao jogador sentir realmente o trauma de ter sido mudado. Se o personagem for atacado pelo vampiro, torne a cena aterrorizante e deixe-o jogar os dados para tentar se defender do vampiro. Contudo, todas as tentativas são ineficazes. Dependendo do tipo de crônica que quiser conduzir, poderá acrescentar detalhes que tornem o horror pessoal esmagador. O senhor pode trancar o cônjuge do personagem numa cela com ele, quando o novo vampiro ficar faminto. Tente seduzir o personagem a cometer esse primeiro ato horrível, mas também encoraje a moderação. Você pode querer que esta parte se desenrole detalhadamente, decidindo nos dados a alimentação, conforme descrito no Capítulo Drama.

• Quem era o seu senhor?

O seu senhor era brutal, arrogante ou sábio? O que você sabia sobre ele? Dava-se bem com ele? Conhecia-o realmente?

Muitos neófitos não sabem nada sobre a sociedade vampírica pois foram mantidos no escuro por seus senhores. A maioria dos senhores consideram -se os príncipes de sua progênie, reinando sobre eles e tratando-os como escravos. Eles se sentem relutantes em apresentá-los a outros Membros.

• Como o seu senhor tratava você?

Quanto tempo você permaneceu com o seu senhor? Como ele era? Ele o instruía ou o confundia? Quanto tempo durou seu "aprendizado"? Onde vocês viviam? Para onde iam? Por que seu senhor o Abraçou?

O senhor é a pessoa mais importante para um neófito nos primeiros anos. O tratamento que ele dá ao personagem fará uma grande diferença na sua personalidade. Será uma indicação primária de como ele irá interagir com os outros membros. A maioria dos senhores mantém sua pro-

le consigo durante muitos anos, treinando-os e educando-os, fazendo deles seus companheiros. Muitos filhotes não aprendem nada sobre a sociedade vampírica em geral, e até mesmo são impedidos de interagir com ela. Os senhores fazem isso porque são muito ciumentos e querem forjar sem interferência a personalidade de suas crianças da noite.

Há muitas razões pelas quais um vampiro cria uma progênie. Você precisa determinar por que o senhor do personagem o criou. Talvez ele pretenda usar o progênito para recuperar sua Humanidade, ou talvez ele simplesmente queira companhia. Ele quer um escravo, ou seu sangue ficou tão fraco com a idade que está precisando de progênitos como fontes?

• Você foi apresentado ao Príncipe?

O Príncipe recebeu-o na cidade de braços abertos, ou sentiu-se relutante em aceitá-lo? Ele precisou ser subornado ou ameaçado? Você está sendo perseguido pelo Príncipe? Ele é seu inimigo?

Afinal, o personagem é liberado para o mundo e recebe sua liberdade. O senhor abre mão de toda responsabilidade pelo neófito. Este momento é marcado pela antiga tradição de apresentar o neófito ao Príncipe.

O Príncipe pode aceitar o personagem com relutância, raiva, delicadeza ou (em raras ocasiões) com grande pompa. Normalmente isto depende do relacionamento do senhor com o Príncipe. A consideração mais importante, porém, é se o senhor pediu a permissão ao Príncipe antes ou depois do Abraço. Um número surpreendente de vampiros não se importa em obter a permissão do Príncipe antecipadamente, mas insiste nela depois (mais provavelmente porque não a teriam obtido antes).

O personagem pode ser emancipado porque tornou-se perigoso demais para ser mantido. Em alguns casos, um neófito só fica sabendo que existem outros de sua espécie depois de ter sido liberado.

Em termos de jogo, faça o senhor explicar as Seis Tradições estabelecidas por Caim. Isso começa com o neófito aprendendo sobre seu clã e sua geração: "Você pertence à Décima Primeira Geração de Caim, do Clã Tremere. As palavras de Caim não estão tão distantes de você, porque foram proferidas por ele aos seus progênitos, e por seus progênitos à sua própria Prole, e assim por diante, até você." Essas Tradições estão descritas no Capítulo Dois: Cenário, na página 37.

• Como você encontrou os outros de sua raça?

Vocês foram reunidos pelo acaso ou propositalmente? Você se relacionou bem com os outros? Vocês se entendem? Há quanto tempo vocês estão juntos na cidade?

Antes da crônica começar, os seus personagens precisam confiar uns nos outros; do contrário suas histórias irão se autodestruir. Se o Narrador for a cola que une o círculo, então seu relacionamento não durará muito. Deixe os per-

sonagens forjarem seus próprios elos e conceda-lhes responsabilidade para mantê-los.

Cada personagem precisa encontrar-se com os outros em algum momento, e seria ideal que esse fosse em algum tipo de encontro memorável. Esses encontros podem ocorrer aos pares, de modo que cada personagem possua um relacionamento único com um ou dois dos outros, ou você pode fazer todos se encontrarem ao mesmo tempo. Não é aconselhável que se espere o jogo começar para apresentar os personagens. Geralmente é melhor consolidar um relacionamento entre eles antes da ação ficar tensa demais.

• Onde é o seu refúgio?

Onde o seu personagem vive? Onde ele se esconde durante o dia?

Alguns Membros possuem uma casa de verdade na qual residem, enquanto outros possuem um local particular nos esgotos onde se escondem. Outros, particularmente os mais paranóicos, possuem muitos lugares secretos onde possam passar o dia.

• Quais são os seus campos de caça habituais?

De quem você se alimenta, e onde? Você possui um domínio que procure proteger? O seu campo de caça favorito é usado por outros? Você compete com outros pelas mesmas fontes? Você sempre mata quando se alimenta?

É provável que um personagem mantenha fontes regulares de alimentação perto de seu refúgio. Admite-se que enquanto um personagem permanecer próximo de seu refúgio, ele pode alimentar-se normalmente, não sendo necessário nenhum tipo de jogada ou de interpretação. No entanto, você precisa especificar qual é a fonte de sangue do personagem. Ele se alimenta dos internos de um asilo? Caça em clubes todas as noites? Recebe criancinhas em casa para tomar lições de piano à noite?

• O que o motiva?

Você possui inimigos? Alguém contra quem deseje vingança? Possui algum desejo em retornar à sua vida antiga? O que é que você busca mais avidamente?

As motivações primárias de seus personagens são essenciais para a compreensão de quem e do quê eles são. Depois que eles deixam de ser humanos, as prioridades e padrões dos vampiros costumam mudar, normalmente de forma drástica. Coisas que um dia foram importantes não são mais, e novos valores tornam-se essenciais em suas vidas. Se você quiser possuir um personagem realista e completo, deve primeiro ter uma compreensão do que o motiva e do que o impede de mergulhar na depressão e na total falta de propósito (o que também pode ser interessante para jogar — simplesmente decida que o seu personagem não possui nenhuma motivação). A sua Natureza e o seu Comportamento podem ser muito úteis para determinar suas motivações.

Capítulo Seis: Crônica

Ninguém me comanda. Nenhum homem. Nenhum deus. Nenhum ancião. Nenhum príncipe. O que é a idade para aqueles que são imortais? O que é o poder para aqueles que desafiam a morte? Convoque a sua maldita caçada. Veremos quem arrasto gritando comigo para o Inferno.

— Günter Dörn, *Das Ungeheuer Darin*

Este capítulo descreve como se estabelece e se desenvolve uma crônica de **Vampiro.** Ele desempenha a mesma função para o Narrador e para a crônica que o capítulo anterior desempenhou para o jogador e o personagem. Ele não apenas descreve como planejar uma crônica, mas inclui conselhos sobre como manter elevado o nível de interesse do jogador durante seu curso. O processo de planejar histórias, assim como crônicas, será explicado detalhadamente, e serão apresentados exemplos. Este capítulo fornece as ferramentas para que você crie uma crônica completa e envolvente de **Vampiro**, não apenas em sua gênese, mas em todos seus estágios de desenvolvimento.

Criar uma crônica não é diferente de criar um personagem, e envolve pelo menos o mesmo nível de esforço e criatividade. Devido à dimensão da história que ela descreve, uma crônica nem sempre é fácil de ser criada. Na verdade uma crônica jamais é realmente planejada, mas desenvolve-se a partir de uma série de histórias. As histórias são o sangue e os nervos das crônicas, e quase sempre são tão importantes, ao seu próprio modo, quanto os personagens.

Entretanto, este capítulo não foi projetado para ser uma descrição pormenorizada das histórias que podem ser contadas em **Vampiro.** Isso seria impossível neste espaço limitado (para tal precisaríamos escrever uma enciclopédia). Porém, tentaremos apresentar alguns dos melhores arquétipos de histórias, juntamente com alguns dos mais interessantes arquétipos de crônicas.

A despeito de sua importância inegável, uma crônica é mais que a soma das histórias que a constituem — ela é de fato uma história em si. A crônica é a saga contada pelas vidas dos personagens. Ela possui um começo e um fim. Possui obstáculos que os personagens deverão sobrepujar, assim como um estilo e um motivo consistentes. Muito provavelmente os mesmos antagonistas aparecerão repetidas vezes para aterrorizar os personagens. Uma crônica não deve ser simplesmente uma corrente de histórias entrelaçadas — não se você estiver tentando escapar à mediocridade. Uma crônica precisa ser criada com a mesma paciência, criatividade e sensibilidade com que se monta um modelo de avião ou se faz uma pintura a óleo. A crônica precisa ser tratada como o personagem principal do jogo.

Criando uma Crônica

Tinha lábios vermelhos e feições selvagens.
Os cachos de seus cabelos eram amarelos como o ouro.
Sua pele, pálida como a dos leprosos.
Ela era o Pesadelo-Feito-Vida,
Que gela o sangue dos homens.

— Samuel Taylor Coleridge, *The Rime*
— *of the Ancient Mariner*

Você precisa começar planejando a crônica muito antes dos seus jogadores criarem os personagens. De prefe-

rência, quando a sessão de jogo começar você já terá dispensado várias horas de trabalho determinando a substância e a textura da crônica que deseja conduzir.

Todo o resto depende do que você criar inicialmente. Quanto mais nítidas forem as suas idéias, e o conceito geral, melhor será a forma com que a história fluirá. Criar uma crônica de **Vampiro** pode consumir muito tempo, mas o trabalho que você terá no início renderá juros mais adiante.

Enquanto os jogadores estiverem criando os seus personagens, não fique sentado sem fazer nada. Antes da crônica poder começar você precisa de uma idéia do que ela virá a ser — seu cenário, antagonistas e temas centrais. Você precisa criar um ambiente que empolgue os jogadores, antagonistas que lhes despertem a ira e assuntos que os envolvam. Criar uma crônica é como criar o personagem mais importante do jogo.

Você precisa tomar um certo número de decisões enquanto cria uma crônica. Em primeiro lugar precisa decidir o ambiente — que cidade será o cenário e como ela se parece? Em segundo, precisa determinar o que liga os personagens e os une, e o que você pode fazer para descrever suas motivações. Em terceiro lugar os antagonistas principais dos jogadores precisam ser delineados — quais são suas motivações e seus poderes? Em quarto, deve-se construir um plano da progressão da crônica, de modo a detalhar em que momento irá iniciá-la. Por fim precisa determinar o motivo da crônica, que descreve as imagens recorrentes, os assuntos, o clima e regras especiais que você terá de incluir. Tomar essas decisões com sabedoria assegurará a boa fluência de sua crônica.

Elementos de uma Crônica

- Motivo
- Cenário
- Personagens
- Antagonistas
- Esquema

Motivo

Um motivo é um assunto, tema ou idéia recorrente que aparece repetidamente num trabalho artístico, e de uma forma um pouco efêmera une o trabalho. Para que a sua crônica seja realmente completa, ela precisa de um motivo. .

Você precisa decidir qual será a idéia ou aspecto dominante da crônica. O que você está tentando dizer? Que assuntos consolidam e interligam cada história? Qual é o tema da crônica e como ele será apresentado?

O motivo incorpora até mesmo seu estilo como Narrador. Você será ríspido, moderado, sangrento ou combativo? Que efeito você espera alcançar usando esse estilo? Você pode usar o seu estilo para direcionar a atenção dos jogadores para coisas específicas, ou para o próprio motivo.

Existem regras especiais na crônica que a façam trans-

correr de forma diferente da maioria das crônicas de **Vampiro**? Você irá tornar os testes de frenesi raros, ou talvez aumentar o valor da Humanidade? Exigirá que sejam realizadas muitas decisões nos dados, ou absolutamente nenhuma?

Muitos conceitos de crônica restringem quais Antecedentes os jogadores podem escolher, assim como o nível máximo que os jogadores podem atribuir a eles, em geral. Antes dos jogadores chegarem ao Passo 5 no processo de criação do personagem, você deve possuir uma idéia clara de quais restrições irá impor, e isso significa que precisa fazer algum planejamento. O custo da Geração (um Antecedente) será o dobro do normal, ou você irá restringir o nível a 3?

Você pode inventar um aspecto único que os personagens possam encontrar ou com o qual possam interagir repetidamente. Um personagem tema, clima, local ou objeto únicos e recorrentes podem alertar os jogadores sobre o que está acontecendo. Isto pode ser qualquer coisa, desde um clube que visitem com freqüência, até um mendigo cujos balbuceios alcoolizados contenham uma sabedoria extraordinária. Talvez você vez por outra mencione uma estátua de Aquiles na rua, sem jamais explicar seu significado. Estes assuntos recorrentes podem contribuir para acrescentar clima ou profundidade à sua crônica. Invente alguma coisa que introduza alguma complexidade, e em seguida aplique-a às suas histórias.

Cenário

Em **Vampiro** não é necessário criar um mundo inteiro do nada — esse mundo é muito parecido com o nosso. Contudo é necessário criar um microcosmo — a cidade. A cidade é o cerne do jogo **Vampiro**. É nela que os vampiros vivem e se alimentam, e é nela que costumam ser emboscados.

É necessário apresentar a sua cidade de uma forma realista e consistente se você quiser que os jogadores acreditem nela. Para os jogadores o cenário precisa respirar e ter vida; sem isso, os personagens não existem plenamente. É aí onde a trama da história se desenrola — quanto mais interessante e exótico ele parecer, maiores serão as chances de todo o resto criar vida. Em cada história que conduzir, defina a cidade um pouco melhor, mas não use todos seus trunfos de imediato. À medida que a crônica prosseguir, acrescente detalhes de geografia, costumes, trama etc. Construa a cidade pedaço por pedaço, ao ritmo de sua preferência.

A estrutura mortal da cidade é muito mais fácil de ser determinada. Embora o ambiente seja Punk Gótico, a maior parte dele é idêntica ao nosso mundo. Compre um guia de viagem para essa cidade, ou escreva para a sua secretaria de turismo. Se você vive na cidade na qual está ambientando a crônica, os detalhes não serão problema. Você irá querer mudar algumas características aqui e ali para adaptar o cenário ao clima do jogo, mas a estrutura básica já estará definida.

Criar o aspecto vampírico da cidade é um pouco mais difícil. Você precisa decidir como funciona a estrutura de poder e quem a controla. O Príncipe provavelmente é o indivíduo mais importante, mas isso nem sempre é verdade. O Príncipe pode ser o regente de fato, ou pode ser apenas um testa de ferro, com alguns anciões manipulando-o.

As intrigas na Família de uma cidade costumam ser bastante ferozes. Decida o que acontece em sua cidade. Quantos "lados" diferentes existem? Por que se opõem uns aos outros? Os integrantes dos diversos clãs podem ser antagonistas, ou o conflito clássico entre anciões e anarquistas pode ser a fonte básica de discórdia. Existem Matusaléns por trás das cenas, manipulando os diversos lados, ou a maioria dos Membros obedecem apenas às suas próprias paixões?

Você precisa decidir que grupos se opõem ao grupo ou ao indivíduo que controla a cidade, e quem sustenta o status quo. Como os Membros da cidade interagem com seus regentes mortais? Os policiais estão ficando desconfiados, ou os Membros regentes controlam as autoridades mortais?

Algumas cidades, especialmente as menores, podem ter poucos conflitos — ou talvez nenhum — entre os Membros que a habitam. Mas o quão interessante isso pode ser? Não faça a sua cidade um daqueles povoadozinhos tranqüilos, pacíficos... e tediosos. Impregne a sua cidade com um pouco de intriga e iniqüidade — assim você impulsionará uma centena de histórias, ou pelo menos planejará conflitos futuros para devastar a cidade pacífica que criou.

Por último, mas não menos importante, faça com que o planejamento da cidade se harmonize com o motivo geral da crônica. Se a crônica for sobre corrupção, então a cidade deverá ser igualmente corrupta, em relação às suas populações mortal e vampírica.

Personagens

Os personagens constituem a base da crônica, afinal é em função deles que ela ocorre. Os personagens são sempre o foco dos eventos, e as decisões dos jogadores determinam o curso da trama. Uma grande crônica requer personagens igualmente grandiosos.

Uma coisa que será preciso determinar no início da crônica é porque os personagens estão unidos — porque formam uma prole. Obviamente, os jogadores terão muito a dizer sobre isto, talvez até mesmo fornecer as idéias básicas, mas cabe a você fazer com que os personagens ajam em conjunto. Cada personagem no grupo possui uma razão para integrá-lo? Pergunte a si mesmo que tipo de relacionamento os personagens possuem entre si. Por que são amigos? Por que trabalham juntos? Em suma, os personagens farão sentido no contexto da crônica?

Peça aos jogadores que decidam como seus personagens irão se relacionar uns com os outros e que papel cada um deles desempenhará no grupo. Faça com que ao menos um dos jogadores com habilidades de liderança represente um personagem que seja líder. Se você tiver algum jogador com tendências a perturbar o grupo, direcione-o com gen-

tileza para personagens que compartilhem fervorosamente os mesmos objetivos que a prole. Se os seus jogadores são anarquistas incorrigíveis, selecione um conceito de crônica que lhes conceda aliados fortes e poderosos, que lhes proporcione responsabilidades significativas, ou que lhes permita ser exatamente o que querem ser: anarquistas rebelando-se contra o sistema.

Você precisa fazer com que os conflitos do personagem não se tornem o foco da crônica (a não ser que esse seja o seu propósito). Com muita freqüência, os jogadores irão criar seus personagens em separado e só se preocuparão em uni-los num grupo quando o jogo começar. Normalmente o que resulta disso é um grupo de anarquistas, desprovidos de qualquer método para trabalharem juntos ou fazer qualquer coisa. Muito tempo é desperdiçado com debates infindáveis e tortuosos sobre o que acontecerá em seguida.

Se nada mais der certo, você pode fazer com que todos os personagens já sejam amigos há algum tempo, talvez antes mesmo que tenham sido transformados em vampiros. Na pior das hipóteses você pode dizer que eles pertencem ao mesmo clã, ou que compartilham do mesmo senhor.

Se os personagens ainda não estiverem cooperando depois que a crônica começar, você precisará encontrar meios de fazer com que cooperem. Um sistema de recompensas e punições (pontos de experiência, Humanidade) pode fazer maravilhas quanto às atitudes dos jogadores. Por outro lado, você pode permitir aos personagens que se dividam em grupos, continuando a crônica com cada um em separado. Mais adiante adote o grupo mais interessante como o grupo central, e faça os outros jogadores criarem personagens adequados.

O prelúdio é uma forma excelente de preparar os personagens para a crônica. Isso pode explicar a natureza do cenário para eles, dar-lhes contatos a quem recorrer em momentos de necessidade e ajudá-los a compreender melhor o que lhes será exigido. As motivações também podem ser criadas e expandidas durante o prelúdio, transformando um personagem superficial num personagem de grande complexidade. Use o prelúdio para preparar os seus jogadores, de modo que quando a ação começar, eles já tenham encarnado o tipo certo de personagem.

Antagonistas

Os personagens precisarão de alguém ou alguma coisa com quem lutar, um "monstro" para combater. Para que eles tenham alguma coisa a fazer, precisam enfrentar obstáculos. Quando você precisa que os objetivos dos personagens sejam frustrados, ponha o vilão em cena. Um antagonista é um obstáculo que os personagens precisam derrotar. Um antagonista pode ser praticamente qualquer tipo de adversário — vampiro ou mortal, vivo ou inanimado, astuto ou violento.

Na maioria das vezes os antagonistas são vilões, indivíduos que se opõem aos personagens e são maus o bastante para serem odiados. Mas para que eles dêem o melhor (ou melhor dizendo, o pior) de si, você precisa fazê-los maléficos. Com o tempo faça o ódio que seus jogadores nutrem pelos vilões aumentar — isso tornará a vitória ainda mais palpável. Porém, você precisa começar cedo, desenvolvendo o ódio e os vilões de história em história.

Uma crônica inteira pode basear-se em torno de um único arqui-inimigo que tenha influência e posição para comandar muitos subordinados. O objetivo pode ser derrotar este inimigo, ou meramente sobreviver aos seus ataques. Os personagens podem até mesmo precisar descobrir sua identidade. Este inimigo poderia ser qualquer um, do Príncipe até o Matusalém que secretamente controla a cidade; de um caçador de bruxas comum até um poderosíssimo mago vudu. O conceito de arqui-inimigo é a forma mais simples de criar antagonistas. Se você possui inimigos múltiplos, pode complicar as coisas imensamente (talvez os inimigos sejam inimigos entre si)

Costuma ser divertido fazer antagonistas muito mais poderosos que os personagens, de modo que eles não obtenham sucesso contra seu inimigo diretamente — pelo menos não na primeira tentativa. Decerto eles serão capazes de combater os aliados mais fracos do inimigo, mas os personagens não sobreviveriam a um confronto direto. Os personagens precisam enfrentar seus inimigos poderosos indiretamente, angariando pistas e aliados, usando técnicas de guerrilha e sondando as defesas dos antagonistas. Apenas mediante grande esforço eles serão capazes de agir contra o inimigo.

Por outro lado, uma equipe de antagonistas que possua individualmente o mesmo nível de periculosidade que os personagens oferecerá oportunidades maravilhosas para que surjam várias rivalidades pessoais, e permitirá a você que apresente aterrorizantes "reflexos distorcidos" dos personagens. Um exemplo é um bando do Sabá, em que cada membro seja a imagem negativa de um dos personagens dos jogadores. Isso servirá como um lembrete do que os personagens poderiam tornar-se caso perdessem o controle sobre si mesmos.

Veja o apêndice com as descrições de diversos tipos de antagonistas, assim como exemplos e regras para criar os seus próprios.

Esquema

Por fim, você precisa criar um plano de como deseja que a crônica progrida. Para onde as histórias irão levar os personagens, e como será o fim da crônica (se houver)? O plano inicial é um mapa para criar não apenas o começo de uma boa crônica, mas toda ela.

Este esquema detalha até onde você quer que a crônica chegue e o que você quer que os personagens façam. É provável que a crônica termine de forma muito diferente do que você planejou. Na verdade, se ela acabar exatamente como você pensou será porque não foi permitido livre arbítrio aos personagens.

A intenção do esquema é ser um guia para ajudá-lo a entender o que você quer que a crônica seja. Ele é um instrumento para que você force a si mesmo a fazer uma

crônica dinâmica, com mudanças de ritmo, clima e conteúdo. Ela deve ter um começo, um meio e um fim, e deve prosseguir incansavelmente rumo a uma resolução.

Tente sempre armar um grande final para a crônica. Jamais deixe-a declinar suavemente rumo a uma morte obscura. A crônica terminará com a morte dos personagens como parte de um sacrifício heróico, ou um deles conseguirá tornar-se mortal novamente?

Uma crônica compartilha muitas das características das séries de filmes ou de romances, mas pode ser ainda mais ampla e profunda. Ela pode levar muitos anos (anos dos jogadores), por basear-se nas vidas de vampiros, que são imortais. Portanto é possível que uma única crônica cubra várias centenas de anos, particularmente se você a iniciar em algum lugar do passado. Mas se a crônica transcorrer no presente é mais provável que atravesse décadas, não séculos. Afinal de contas, a Gehenna está se aproximando depressa: não resta muito tempo.

Numa crônica típica, as histórias individuais ocorrem com intervalos de semanas, embora ocasionalmente elas sejam separadas por meses ou mesmo anos de intervalo, que são descritos pelo Narrador, não sendo interpretados. Pode-se pensar nas histórias como eventos empolgantes que pontuem meses ou mesmo anos de atividades mais calmas.

Intitule sua Criação

Em algum momento antes do começo da crônica, você precisará dar-lhe um título. Por mais estranho que pareça, um título pode ser muito importante: ele estabelece o tom a partir do qual tudo mais fluirá. Cada personagem é identificado pela crônica à qual pertence, portanto os jogadores lhe cobrarão um nome. O título deve sugerir o tema e o potencial da crônica sem revelar muita coisa. O título de uma crônica pode ser muito simples: por exemplo, o nome da cidade na qual ela transcorre, ou do príncipe que a controla.

Arquétipos de Crônica

É precisamente a alma que é o viajante. É sobre a alma — e apenas da alma — que podemos afirmar que "ser" é um estado transitório."

— Gabriel Marcel

Seguem-se várias descrições sobre diferentes tipos de crônicas que você poderia criar. Elas são descritas de acordo com o tipo de grupo que requerem. Existem três categorias diferentes de conceitos de crônica: Clássico, Interpretação e Bizarro. Você deve ter alguma noção do clima e do estilo de jogo de seus jogadores, portanto escolha o tipo que mais combine com eles.

Os Clássicos

Esses são os exemplos clássicos de uma crônica de **Vampiro** — os melhores exemplos sobre como tudo pode acontecer. Eles lhes serão bastante familiares, porque são as idéias mais usadas nos filmes e nos livros.

• **Gangue:** Os personagens são um grupo de anarquistas (ou mesmo de "contra-terroristas" patrocinados por Anciões) numa grande cidade, que formaram uma prole nos padrões de uma gangue de rua. Eles vivem a morte da forma mais exuberante possível, prolongando ao máximo o prazer que encontram em suas existências. Orgulhosos e arrogantes, desprezam todos aqueles que não sejam membros de sua prole. Para os mortais, parecem pouco mais que uma gangue de desordeiros, mas sua imagem não faz juz ao seu poder.

Os personagens precisam proteger constantemente seu "território" (campo de caça) de outras gangues, assim como dos Membros que possam invadi-lo. Os Anciões odeiam admitir que esse é o domínio dos personagens, visto que não lhes foi concedido pelo Príncipe. Mas como o "território" é tudo que eles têm, os personagens os protegem com unhas e dentes.

Como todos anarquistas, menosprezam a autoridade do Príncipe e fingem que ele não possui poder — mas compreendem as Tradições e temem o poder dos Justicars. À semelhança das gangues mortais, rebelam-se contra o sistema. Só que em seu caso o sistema é menos reprimido pela lei.

Esses Membros costumam afiliar-se a gangues mortais, e podem contolá-las (tratam as gangues mortais como Aliados ou como Rebanho). Na verdade, cada integrante da gangue dos vampiros pode ser o líder de uma gangue mortal, que cada personagem deve criar e desenvolver.

• **Peregrinos:** Os personagens viajam pelo país em motocicletas (ou talvez num furgão ou num carro roubado), encontrando todos os dias um lugar seguro para dormir. Tendo como maior preocupação a sobrevivência, têm grandes chances de cruzarem com os Lupinos em algum ponto. Descobrirão muita coisa em suas jornadas.

Você e os jogadores precisarão decidir por que são peregrinos. Eles estão sendo caçados, sendo obrigados a manter uma fuga contínua por terror e um forte sentimento de autopreservação? Ou simplesmente não têm para onde ir? Os personagens precisam confiar uns nos outros para sobreviverem num mundo hostil e em constante mudança.

Cada história poderia começar com os personagens chegando numa cidade nova, tentando adaptar-se e se sentir em casa, e a cada vez seus esforços resultariam apenas em mais uma fuga. Mantenha-os assustados e correndo — e não os deixe parar.

Qualquer que seja o tipo de peregrino de seus personagens, sua maior preocupação precisa ser com a sobrevivência. Acentue os efeitos colaterais da vida de um fugitivo. Como os personagens são peregrinos, eles não terão contatos ou influência. O cenário, claro, variará enormemente de história para história, de modo que você precisará estar sempre alerta, pois este tipo de crônica exige mais trabalho preparatório que a maioria delas.

• **Banda de rock:** Outra possibilidade é deixar os personagens formarem o núcleo de uma banda de rock (ou mesmo de um conjunto de música erudita, popular, jazz ou country). Eles estão tentando colocar música em suas existências. Talvez tenham sido uma banda em suas vidas mortais, e foram vitimados pelo mesmo senhor; talvez tenham decidido dedicar-se à música algum tempo depois de terem se tornado vampiros. Qualquer que seja o caso, têm muita chance de se envolver em grandes problemas já que a Camarilla — e a maioria dos Anciões — desaprovam quaisquer atividades que ameacem a Máscara.

Cada personagem precisará de um nível em Música (a não ser que esse personagem seja o empresário), e cada um terá de escolher um instrumento específico. Quem será o vocalista principal? Quem é preciso o bastante para ser o baterista? Melódico o bastante para ser o baixista? Criativo para romper os estereótipos? Que tipo de música tocam — jazz, pop, funk, metal, rap? Eles começam em clubes locais de sua cidade natal, mas o sucesso pode levá-los a uma excursão de concertos. Como irão lidar com isso?

• **Refugiados:** Os personagens são renegados de outra cidade. Talvez sejam até mesmo de um clã que não pertença à Camarilla. Eles fugiram de seu Príncipe, senhor ou clã. A cidade na qual a crônica transcorre é baseada no lugar para onde fugiram para se refugiar. Precisam gastar boa parte de sua energia e de seu tempo escondendo-se dos mortais e dos Membros.

A crônica começa quando os personagens chegam na cidade, sem uma pista sequer quanto à estrutura de poder do local. Para enfatizar isto, não conceda nenhum ponto de Antecedentes aos personagens. Como são novos na cidade, detalhe mais do que habitualmente os aspectos mundanos, incluindo as coisas que apenas um recém-chegado notaria.

Eles têm uma visão de rato do submundo da cidade. Como provavelmente não irão revelar-se logo ao príncipe poderão meter-se em grandes problemas por violarem a Primeira Tradição. Amedronte os personagens, e tente convencê-los que os outros Membros irão matá-los se os descobrirem, mesmo se isso não for verdade.

• **Histórico:** Você pode jogar **Vampiro** em muitos outros períodos além do Presente. Qualquer período, desde o mundo antigo do Nilo até a era vitoriana, pode tornar-se fascinante quando você acrescenta o mito dos vampiros. Escolha qualquer período da História e estabeleça nele sua crônica. Apenas procure conhecer um pouco o período antes de começar, ou pelo menos um pouco mais que seus jogadores.

Imagine personificar **Vampiro** na era na qual nasceram muitas das lendas — a Idade Média européia. O vampiro é mais freqüentemente um membro da nobreza, a classe dominante daquele tempo. É uma época de decadência e de romance, de crueldade e de honra. Regiões inteiras podem estar sob o controle dos mortos-vivos. Contudo, a população fica cada vez mais inquieta, e quando os enviados de Roma descobrem o que está acontecendo, os vampiros podem ter que enfrentar uma cruzada. Embora os personagens possam não ser vampiros realmente malignos, talvez vejam-se na mesma situação que estes.

A crônica poderia começar assim: Abraçados contra sua vontade, os personagens se descobrem vassalos daqueles a quem desprezam. Por fim, poderão escolher entre a sobrevivência e a honra — ou traçar uma rota cuidadosa entre os dois extremos.

Interpretando

Essas são crônicas que enfatizam a interpretação e, portanto, fazem pouco uso de combates ou de decisões nos dados. Esses tipos de crônicas são destinadas a jogadores experientes, embora possam ser desafiadoras para qualquer grupo.

• **Primigênie:** Os personagens são os Membros principais de uma cidade de tamanho médio (menos de um milhão de habitantes) — mais ou menos do tamanho de Charleston, na Carolina do Norte, ou de Madison, em Wisconsin. De algum modo, eles "possuem" a cidade e certamente a governam. Devido ao tamanho da cidade, os personagens podem até mesmo ser os únicos vampiros dela.

Quando o perigo se aproxima, cabe a eles protegerem seu "território". Qualquer Ancião que exista ali é provavelmente o mentor dos personagens, capaz de prover muita assitência, mas exigindo auxílio em troca.

Em geral, você precisará criar algum tipo de crise para os personagens enfrentarem. Um poderoso círculo de Anciões exilados procurando uma nova cidade para controlar, ou um Matusalém em busca de um pouco de paz de espírito são alguns exemplos de tipos de crises com que os personagens tenham de se defrontar. Personifique as dores de ser responsável.

Os personagens podem até mesmo ser anarquistas que tomaram a cidade dos Anciões que antes a governavam. Agora eles precisam manter controle sobre ela, assim como sobreviver à chegada de um Justicar ou de seus Arcontes. Outros Anciões podem vir para punir os personagens, ou simplesmente tomar a cidade para si mesmos.

A intriga entre os jogadores pode ser alta, e você deve encorajá-la. Limite os Recursos e Influência disponíveis, e faça-os lutar entre si por eles. Poderá ser preciso empregar um estilo diferente de jogo, no qual os personagens interagem com você em separado a maior parte do tempo.

• **Prole de um Príncipe:** Os personagens são a prole do príncipe da cidade. Seu senhor é um vampiro da alta nobreza ou um bastardo. Os personagens apóiam os Anciões de uma cidade e trabalham para controlar e reprimir os impulsos selvagens dos anarquistas. Fazer com que as autoridades da cidade não descubram os Membros pode ser um trabalho de tempo integral — é preciso reprimir evidências, intimidar oficiais e encobrir mortes.

Você pode fazer com que os personagens se tornem um pouco mais poderosos que o normal, concedendo-lhes mais pontos de bônus (em torno de 20). A maior parte da crônica será centrada nas proximidades do refúgio do senhor, mas a cidade também precisa ser detalhada. Você precisa criar muitas áreas diferentes de conflitos e agravamentos potenciais — quem está lá fora para trazer problemas para os personagens? Lembre-se que o seu senhor também é um príncipe, e portanto está sujeito a muitas exigências e restrições. O Príncipe revela coisas aos personagens? Os personagens podem confiar no Príncipe, ou não passam de fantoches?

• **Política mortal:** Por alguma razão, os personagens querem manipular a política, seja em sua cidade ou em nível nacional — provavelmente porque os outros vampiros estejam tentando manipulá-la na direção oposta. Os vampiros controlam muitas das instituições no mundo mortal, especialmente as centralizadas e que são controladas por uma cidade. Essas instituições podem ser usadas como peças da Jyhad pelos vampiros que as controlam. Isso significa que os personagens podem envolver-se em campanhas, espionagem política e até mesmo em trapaças eleitorais (ou impedir outros grupos de fazerem o mesmo). Tais atividades direcionadas para a intriga são raras, mas não de todo desconhecidas entre a Família, sendo freqüentemente associadas à Jyhad. A Influência e os Recursos constituem Antecedentes aconselháveis para os personagens. Você precisa descrever os participantes da corrida política e sua importância para a Família. Isto pode conduzir a uma crônica sangrenta e cheia de intriga. Crie viradas na trama e passe aos jogadores a intensidade do que está acontecendo.

• **Alta sociedade:** Os personagens misturam-se à alta roda, participando de suas questões políticas e sociais. Embora isso seja apenas um jogo para eles, é um jogo cheio de intriga, podendo constituir um meio para que os personagens disputem uns com os outros (por exemplo, quem irá seduzir primeiro o pianista russo Vladimir?). Porém, estando envolvidos com a elite de uma cidade, os personagens podem estar aptos a manipular eventos e decisões em tempos de crise. Se a polícia está prestes a iniciar uma grande investigação, tais contatos podem ser essenciais. Misturar-se à alta sociedade poderia ser o "dever" que lhes foi atribuído pelo príncipe ou por outro ancião. Descreva a elegância e a beleza do ambiente, de modo a tornar a mancha de sangue ainda mais vívida.

Antes do jogo começar, conceda automaticamente a cada personagem um nível de Recursos igual a 3 e encoraje-os a aumentar ainda mais esse Antecedente. Você precisará decidir quem são os líderes, fofoqueiros, anfitriões e *personas non gratas* da alta sociedade.

Bizarro

Este tipo de crônica destina-se àqueles que gostam de coisas realmente diferentes. Os conceitos descritos a seguir são algumas formas especiais de jogar **Vampiro.** Experimente-os se tiver gosto pelo inusitado.

• **Arcontes:** Os personagens estão entre os Membros mais temidos e respeitados da Camarilla. São os agentes que viajam de cidade em cidade, ajudando os Justicars (e ocasionalmente os Príncipes) a manter o status quo. Os personagens podem tornar-se extremamente envolvidos com a política da Camarilla. Eles são unidos pela ambição

ou por visões comuns de assuntos políticos.

Tendo sido os personagens selecionados, treinados ou educados como prole de um Justicar, pode ser aconselhável deixá-los começar o jogo com cinco ou mais pontos de Disciplinas (se eles tiverem que se aventurar no território dos membros do Sabá irão precisar deles). Conceda a cada personagem 25 pontos de bônus, de modo que seus personagens sejam capazes de combater Membros mais poderosos. O trabalho de equipe será essencial. Eles podem possuir Antecendentes como Mentor ou Status. Viajarão, mas provavelmente terão por base uma única cidade.

Apresente os jogadores a conflitos morais como Dever contra Justiça. Eles procuram pela verdade ou continuam servindo cegamente a seus senhores? Interprete a intriga — os personagens não devem saber o que está acontecendo, e não podem confiar em ninguém. Pergunte a si mesmo o que está acontecendo: qual é a natureza do conflito maior?

• **Fanáticos:** 0s personagens podem interpretar partidários do IRA ou fundamentalistas islâmicos ou eco-terroristas. Eles são membros de algum tipo de grupo extremista e irão até as últimas conseqüências em defesa de sua causa. Os personagens são dogmáticos, idealistas e totalmente devotados ao seu grupo. Embora tenham se tornado vampiros, não desistiram de suas crenças mortais (pelo menos não ainda) e usam seus poderes para fazerem tudo que for preciso pela causa. Os personagens podem obter a sabedoria da reclusão a tempo de preservar sua própria humanidade? Comece a crônica com os personagens desempenhando suas missões, mas introduza gradualmente outros assuntos e temas. Mais adiante eles precisarão abandonar suas causas para preservar sua Humanidade ou para ter alguma esperança em alcançar a Golconda.

Os personagens devem pertencer todos ao mesmo grupo fanático. Eles provavelmente foram voluntários como uma unidade para algum tipo de missão arriscada que os pôs em contato com seu futuro senhor. Defina a natureza do grupo extremista ao qual eles pertencem, e faça o mesmo com seus adversários.

• **O Culto:** Os personagens criaram um culto em torno deles, que lhes oferece segurança e acesso fácil a vitae. Eles poderiam ser os objetos de devoção para o culto, ou simplesmente as figuram que o manipulam dos bastidores. Poderia ser uma mistura das duas coisas, com um personagem servindo como líder carismático, enquanto os outros como manipuladores e organizadores. Os personagens estão enganando e usando essas pessoas para propósitos malignos. Você precisa engendrar os efeitos de uma atitude como essa nas histórias. Poderia certamente conduzir a uma perda de Humanidade, Além disso, acabará acontecendo alguma coisa que ameace sua existência idealista.

Cada personagem provavelmente possuirá um nível de Rebanho representando os membros do culto, e talvez também um nível de Recursos. A não ser que os personagens queiram estabelecer o culto por conta própria, começando do nada, você terá de detalhar o que ele é e como funciona — muito provavelmente com a participação dos jogadores.

• **Patronos:** Os personagens são patronos de alguma instituição humana, como um orfanato, algum negócio pequeno, uma igreja ou mesmo um time de beisebol. Os personagens são benfeitores, mas quanto mais fazem, mais é esperado que eles façam.

Eles procuram promover sua instituição de todas as formas possíveis. Protegê-la e servi-la é o foco de sua existência. Tudo o que você precisa fazer é adivinhar o motivo pelo qual eles são orientados dessa forma.

Você precisa decidir que tipo de instituição os personagens estão protegendo e quais problemas estão enfrentando. É uma boa idéia deixar os jogadores decidirem, de modo que sintam necessidade de proteger e nutrir a instituição. Se você simplesmente lhes diz que precisam protegê-la, eles acharão que você está lhes negando sua livre iniciativa.

• **Outros mundos:** Embora **Vampiro** já seja estabelecido num universo Punk Gótico, você pode decidir encenálo num ambiente ainda mais distante de nossa realidade. Pode-se engendrar uma crônica a partir de gêneros como fantasia, pós-holocausto, ficção científica ou até mesmo cyberpunk. Pode-se distorcer e mudar o cenário para praticamente qualquer coisa que a sua imaginação fértil evoque, embora possa ser mais fácil os seus jogadores visualizarem um mundo diferente se ele for extraído de um filme ou de um romance.

Você pode até mesmo tecer a sua crônica em torno de um cenário fictício, como os mundos horripilantes de H.P. Lovecraft e Edgar Allan Poe, ou a Terra Média de J.R.R. Tolkien. **Vampiro** pode funcionar bem em praticamente qualquer tipo de campanha de fantasia medieval, especialmente quando os mortos-vivos constituírem a maioria ou toda a nobreza.

Dependendo de que tipo de cenário você use, pode criar para a sua crônica uma atmosfera radicalmente diferente da descrita neste livro. Se você dispuser de criatividade e de tempo, poderá usá-los com esse fim.

Criando uma História

Tão belo e doce; contudo, tão sensível
Todos os desejos fúteis e proibidos, reprimidos
Ainda que sejais impelido ao amor e à adoração,
Todo privilégio poderá ser-lhe outorgado ou refreado
— William Wordworth

Uma história de **Vampiro** é muito mais complexa que outras formas de história porque são interativas. Os jogadores exercem um papel bastante ativo em sua criação; você, como Narrador, não possui controle completo sobre a forma que a história irá assumir. Na verdade, você agirá mais como um guia que como um contador de histórias.

Uma história é quase sempre construída em torno de uma série de conflitos ou problemas que os personagens tentam sobrepujar para alcançar seus objetivos. O seu de-

ver essencial é apresentar um problema aos personagens, e em seguida deixá-los levar adiante. Você não deve tentar predizer o que eles irão fazer; simplesmente invente um conflito e deixe os jogadores lidarem com o que você lhes forneceu.

Se você tem problemas quanto a gerar idéias, simplesmente procure num jornal por conceitos de histórias. Quase todo artigo pode ser a gênese de uma história; simplesmente altere e molde o que ler até que se enquadre nos parâmetros do mundo das trevas. Lembre-se , como os vampiros estão por trás da maior parte das distorções do mundo, as repercussões de seus conflitos sempre acabam estampadas nas manchetes.

Planejar uma história é muito parecido com planejar uma crônica, só que você precisa fazê-lo de forma regular. É uma tarefa difícil, porque você não deve planejar excessivamente. Às vezes, quanto menos você fizer, melhor será a história.

Embora você nem sempre tenha de criar uma história com antecedência, não esqueça que algum tipo de história consistente precisa ser contada. Se a sua crônica tornar-se bastante rica em detalhes, os personagens serão capazes de descobrir alguma coisa interessante para fazer sem que você tenha planejado com cuidado a sua parte. Eles abrirão seu próprio caminho através das histórias. Até esses ponto, contudo, você terá que entretê-los. Mesmo se eles encontrem suas próprias soluções, você deve ter uma noção do rumo que a história está tomando, para preparar a próxima sessão.

Essa preparação costuma ser a parte mais importante de uma boa história. Embora elas normalmente possam ser conduzidas com apenas anotações e algumas boas idéias, uma história costuma ser muito melhor se você teve tempo para planejá-la bem. Se você fizer isso com cuidado, elas parecerão mais reais do que aquelas sem nenhuma preparação anterior. Contudo, as histórias muito planejadas tendem a cercear o livre arbítrio dos jogadores, o que pode tornar as coisas um pouco menos divertidas para eles.

Embora os jogadores possam ir aonde quiserem e fazer qualquer coisa, isso não significa que você não tenha de fazer nada. Muito pelo contrário: significa que você tem que trabalhar mais para chegar a coisas apropriadas que irão interessá-los, como personagens, alterações na trama, armadilhas e itens obscuros. A melhor forma de assegurar uma boa história é simplesmente manter um domínio firme sobre o cenário. Os seus esforços em planejar a cidade são essenciais para dar às histórias a profundidade que elas exigem.

Assim como um personagem é um amálgama de muitas partes — Atributos, Habilidades e Vantagens — também a história é composta de muitas coisas. Embora alguns professores de literatura possam não concordar conosco, decidimos dividir a história em cinco aspectos diferentes, de modo a dar-lhe uma visão melhor do que as histórias agregam, assim como para facilitar-lhe concebê-las. Esses aspectos são Tema, Conflito, Drama, Trama e Clima.

Tema

Toda história tem um tema — um padrão segundo o qual tudo se encaixa. Além disso, um tema concentra a atenção dos jogadores na história e facilita para eles aprenderem alguma coisa com ela. As histórias com profundidade são aquelas que têm alguma coisa a dizer.

O tema é mais que a moral de uma fábula de Esopo — é a encarnação tangível da direção, do sabor e do propósito da história. Embora não seja necessário prestar atenção ao tema enquanto se joga, esta informação irá ao menos fornecer uma base para a sua história. Se você vier a sentir-se inseguro sobre o que fazer e como reagir, poderá sempre retomar seu tema para orientar-se.

As histórias quase sempre possuem um tema. Contudo, nas melhores histórias a lição aprendida é mais sutil que explícita. Você não deve ter uma lição preparada antecipadamente. A história deve apresentar uma situação e deixar os personagens fazerem dela o que quiserem.

O propósito central da sua história deve ser a exploração do tema. É o que liga tudo e gera sentido a partir dos elementos contraditórios da história. Concentrar-se no tema pode acrescentar uma dimensão nova ao seu jogo, tornando-o um processo mais artístico, enriquecedor e filosófico.

Uma história torna-se maior que a vida quando não é apenas uma aventura, mas também uma lição de moral. As histórias de fadas, os autos religiosos e até mesmo os episódios de *Jornada Nas Estrelas* usam esta técnica. Esta é a principal razão pela qual contamos histórias.

O objetivo do tema não é tornar a história mais séria ou pretensiosa. Nem é dar-lhe a oportunidade de passar um sermão nos jogadores sobre o bem e o mal. A intenção do tema é simplesmente ajudá-lo a criar uma história melhor, com mais profundidade, apelo e humor. Não confira ao tema uma missão grandiosa demais e ele funcionará para você.

O tema costuma ser expressado como uma questão que a história apresenta, mas sem uma resposta determinada. Postule o tema como uma pergunta que você gostaria que fosse respondida e então não faça nada para respondê-la. Ele pode ser praticamente qualquer coisa, desde "O que é o Mal?" até "Por que tantas pessoas mentem sobre sua idade?" Alguns dos temas mais comuns em **Vampiro** dizem respeito a corrupção, violência e a natureza da realidade.

Seguem abaixo vários exemplos de temas que você pode empregar em suas histórias. Não encare isto como uma lista completa: não há fim para os temas que podem ser criados.

• **Amor** — Qual é a fragilidade do amor, as fraquezas e forças que ele pode despertar? Que efeito pode exercer sobre a vida dos personagens? Como pode mudá-los? O que o amor deveria ou não deveria ser? Todos podem sentir amor, mesmo os mais depravados? Qual é o sustento oferecido pelo amor?

• **Ódio** — O que cria as emoções de ódio e vingança? Por que elas não podem ser controladas? Como podem arruinar uma vida?

• **Caos** — Existe alguma verdade ou segurança no universo? Será que por tudo no universo estar num movimento contínuo a verdadeira estabilidade é impossível? A verdadeira paz é possível de ser alcançada?

• **Moralidade** — O quanto a moralidade convencional é útil? De que formas ela pode ser aperfeiçoada? Onde ela funciona e onde falha? Por que as pessoas se importam com a moralidade? A moralidade perfeita é impossível? A moralidade está sujeita a regras absolutas e imutáveis?

• **Liderança** — De onde vem a necessidade por liderança? O que é requerido de um líder? Quando a liderança falha, e quando é bem sucedida? Qual é a tragédia da autoridade?

• **Sociedade** — De onde nossos mitos sociais se originaram? Por que são tão importantes para nós? O que eles fizeram para nós, como nos programaram? Podemos escapar de nossa criação ou somos escravos da nossa cultura para sempre? Os mitos são apenas simbólicos, ou há alguma verdade por trás deles?

Conflito

O conflito oferece mais energia e direção para uma história, e influencia o curso da trama. Ele a impulsiona envolvendo e motivando seus personagens. Embora os personagens não precisem ser participantes primários do conflito, eles podem se envolver simplesmente sendo arrastados por ele. O conflito é a razão pela qual a história é interessante o bastante para ser contada ou ouvida — pode ser a um só tempo divertido e esclarecedor.

Qualquer colisão ou desacordo, contenção ou controvérsia, luta ou discussão pode ser vista como um conflito. O conflito ocorre sempre que pessoas ou grupos de pessoas sentem dificuldade em conviver uma com as outras, seja devido a incompatibilidade, antagonismo mútuo ou oposição intrínseca de interesses e princípios. O conflito não precisa ocorrer apenas entre inimigos, e não precisa ser resolvido por derramamento de sangue. Às vezes pode ser simplesmente uma desarmonia interna em um indivíduo.

Pode-se misturar muitos conflitos diferentes na mesma história, mas para não confundir muito as coisas, bastam um ou dois elementos primários. Você pode usar conflitos em sua história da mesma forma que os Arquétipos são usados num personagem — um conflito é o que os personagem pensam que está acontecendo (tal qual o Comportamento) enquanto o segundo conflito é o que está realmente acontecendo (como a Natureza).

Em **Vampiro** existem 13 níveis primários de conflito que podem ser usados em suas histórias. Embora nós os tenhamos descrito apenas resumidamente, você pode usá-los de incontáveis formas.

• **Membros x Caçadores:** Existem muitos indivíduos que perseguem vampiros. Alguns desejam apenas aprender mais sobre a Família, mas muitos querem varrê-los da face da Terra.

• **Membros x Lupinos:** Os lobisomens ressentem-se imensamente da intromissão de Membros em seu territó-

rio, que inclui a maior parte das terras fora das cidades. Os Lupinos podem também possuir planos e missões obscuras que os levem a entrar na cidade, lugar que desprezam.

• **Anarquistas x Anciões:** Os jovens sempre se rebelam contra as regras dos antigos. Quando os velhos vivem para sempre, o efeito é apenas potencializado.

• **Ancião x Ancião:** A Jyhad é uma guerra antiga e imortal, e a maioria dos Membros estão de algum modo envolvidos nela. Na verdade, muitos deles lutam e morrem sem perceber pelo que estão lutando. A Jyhad existe em cada nível da sociedade da Família, e praticamente qualquer tipo de intriga pode ser considerada como originada dessa guerra velha como o tempo.

• **Camarilla x Sabá:** Este pode ser visto simplesmente como o conflito entre essas duas seitas, mas também como a guerra eterna entre a ordem e o caos, a piedade e o ódio.

• **Humanidade x A Besta:** A guerra interna entre a paz e o ódio nunca cessa. "Devo ser bestial para não aumentar minha bestialidade." Para muitas histórias orientadas para a interpretação este é um conflito excelente. Ele permite a sondagem profunda das personalidades dos personagens e dos jogadores.

• **Clã x Clã:** Os clãs guerreiam continuamente entre si, e a inveja e a antipatia correm profundamente. O Ventrue pode estar tentando tomar o poder da Máfia, ou o Tremere pode estar organizando um Conclave.

• **Membro x Membro:** Conflitos por campos de caça e territórios não são incomuns, e o horror da diablerie sempre está à espreita.

• **Membro x Magos:** Existem muitos magos que têm usos para vampiros. Diz-se que realizam estranhos rituais que requerem o sangue e os órgãos dos Membros.

• **Membro x Príncipe:** As sublevações políticas na cidade são sempre tumultuadas, especialmente se o Príncipe estiver envolvido, não como juiz, mas como competidor.

• **Membro x Sociedade:** A Máscara precisa ser mantida para que a Família não seja destruída. Os Membros precisam lutar constantemente para manter seu segredo a salvo da imprensa e da sociedade humana.

• **Membros x Vítimas:** Os personagens podem caçar um membro poderoso e interessante do rebanho. Isso pode ser qualquer coisa desde alimentar-se da garota do chefão da quadrilha, até tentar alimentar-se de um vassalo que pode se defender

• **Sanidade x Loucura:** Há muita coisa na vida de um vampiro que pode fazê-lo ultrapassar os limites da sanidade. Resistir à loucura é muito difícil, e freqüentemente é impossível escapar das circunstâncias que geram esse estado lastimável.

• **Sobrevivência x Justiça:** O mais cerebral dos conflitos, o conflito entre as necessidades de sobrevivência e as exigências da justiça, costuma ser o mais difícil de resolver.

• **Membros x Desconhecido:** Os personagens não sabem quem é o seu inimigo, ou a quem interessa seu extermínio. Isto torna tudo muito mais aterrorizante.

Trama

A trama é o tecido e o padrão de uma história. Na verdade, algumas vezes quando falamos sobre uma história estamos realmente falando da trama. Ela descreve o progresso da história, através de cenas, ações e eventos. Uma trama mal concebida invariavelmente conduz a uma história superficial, mas se for completa e intrincada pode oferecer o arcabouço para uma história de grande profundidade.

O essencial a ter em mente sobre a trama é que ela progride numa série de fases distintas. Existem várias convenções sobre a estrutura das história na cultura ocidental, e aquelas que ditam a trama são as mais rígidas. Costuma-se esperar que a história possua um começo, um meio e um fim. O fim deve ser climático, e as histórias que começam com um estrondo são mais apreciadas. O público espera imergir completamente na história, desgostando de qualquer coisa que o traga à tona. Embora nós o encorajemos a experimentar, a violação dessas convenções será por sua própria conta e risco.

Abaixo detalharemos os diversos estágios que dividem a trama. Use-os como um guia geral de como estruturar as suas tramas e para inspirar as suas próprias idéias.

• **Armando a cena:** Você precisa explicar aos jogadores onde eles estão e o que podem esperar. Isto pode levar alguns segundos, ou você pode querer fazer uma descrição completa da cena. Para ser bem detalhada, essa descrição pode ser preparada antecipadamente, e lida para eles. Normalmente é melhor armar a cena ativamente, permitindo aos jogadores que interajam com ela, em vez de simplesmente recitar um monólogo descritivo. Faça com que todos usem os cinco sentidos: visão, audição, olfato, tato e paladar.

• **Chamariz:** Você precisa de alguma coisa realista e envolvente para mergulhar os personagens na história. Você pode ser brutal e forçá-los a entrar nela (como por exemplo: "Você ouve batidas na porta e alguém gritando 'Abram! Polícia!'"), mas há muitas outras formas mais sutis.

Você pode apresentar os jogadores aos conflitos principais da história de uma forma única e envolvente que empolgue, atormente e prometa uma aventura extraordinária. Procure capturar a imaginação deles desde o início, de modo a envolvê-los profundamente com a história.

Em cada história o jogador deve logo tornar-se ciente de que alguma coisa está errada, de que o perigo espreita, ou que alguma ameaça está pendendo sobre as cabeças dos personagens. O chamariz atrai os jogadores para a narrativa e lhes desperta a curiosidade.

Isto pode acontecer logo no começo da história. Você deve apresentá-lo da forma mais dinâmica que puder, para que os jogadores tenham a oportunidade de afetar a trama desde o início. Se você não os envolver desde o começo, eles desistirão da história.

• **Desenvolvimento:** Você precisa oferecer aos personagens chances para sobrepujarem os obstáculos confrontando-os com elementos do conflito central. O desenvolvimento precisa criar uma sensação de suspense e impelir

os personagens adiante, rumo a algum tipo de clímax. Em **Vampiro**, o desenvolvimento deve ser constante e inexorável. Quando ele for interrompido por investigações sem resultados ou períodos de inatividade, procure tornar essas interrupções breves. Mantenha os jogadores envolvidos e conte a história de modo que hajam formas múltiplas de alcançar a conclusão. Não os deixe atolar tão completamente que o clima e a velocidade da história se percam. "Desenvolvimento" refere-se a uma progressão das emoções e é um recurso bastante traiçoeiro. Cuidado.

• **Gancho:** Ocasionalmente você deverá criar um clima de tensão cada vez mais denso, para em seguida relaxá-lo novamente, como uma forma de deixar os jogadores com os nervos à flor da pele. Os ganchos constituem uma das formas mais fáceis de fazer isso. Simplesmente faça-os pensar que alcançaram o clímax e em seguida confronte-os com novos elementos do problema. Eles podem até mesmo fornecer alguma forma de resolução aos jogadores, sem contudo concluir completamente a cena. No fim de cada capítulo da sua história (cada sessão de jogo), você pode querer deixar alguns acontecimentos "pendurados" — isso poderá servir como um "gancho" e garantirá que os jogadores retornem ...

• **Virada na Trama:** Tente inserir viradas na trama sempre que possível, Simplesmente altere a trama no meio para acrescentar um elemento de surpresa à história. Ele poderia ser uma "cobra no quintal" — um amigo que se revele um arqui-inimigo ou uma vítima que se revele um monstro. Ou poderia ser o velho "Vira-casaca"— um dos personagens dos jogadores que perdeu toda sua Humanidade e tornou-se o maior vilão da crônica.

• **Clímax:** Esta é a grande resolução da história, na qual todas as questões são respondidas (ou pelo menos algumas). Se os personagens forem bem-sucedidos (não que devam ser sempre) então este final deverá ser satisfatório para os jogadores. Em todo caso, ele deverá ser um resultado lógico dos eventos que ocorreram no começo da história. O clímax não pode ser forçado — os jogadores precisam estar preparados emocionalmente para o final. Ele deve desenvolver-se naturalmente a partir do que ocorreu antes e ser afetado pelo que os personagens fizeram. As ações dos personagens precisam exercer um efeito sobre a conclusão da história. O clímax jamais deve ser determinado com antecedência.

• **Resolução:** Este é uma finalização especial que freqüentemente se segue ao clímax. Por algum motivo é difícil fazer com que esses "trailers" se concretizem; suas pistas sempre parecem ser ignoradas pelos jogadores. A resolução pode ser difícil de ser efetivada, mas é uma forma excelente de estabelecer a história seguinte e acalmar os jogadores depois da intensidade dos últimos eventos. Também é um momento no qual os personagens que discordaram durante a história possam fazer as pazes. As resoluções podem ser muito divertidas de jogar, pois elas permitem aos personagens interagirem de forma relaxada. Use a resolução como um momento para recompensar seus jogadores. Conceda-lhes novas informações, amarre as pontas soltas da história ou forneça-lhes mais poder, dinheiro ou artefatos místicos.

Contudo, não misture a resolução e o clímax — mantenha os dois separados. Além disso, não estenda a resolução por muito tempo. Ela costuma ser muito curta. Depois do suspense e do drama terem chegado a um fim, a cortina deve baixar o mais rápido possível.

Drama

Assim como a trama é o elemento mais importante da história, o drama é o elemento mais importante da trama. O drama, para os nossos propósitos, é qualquer série de eventos que gerem resultados vívidos, emocionais ou fortes sobre a vida dos personagens. Os momentos dramáticos são os períodos emocionais e envolventes da história, nos quais a atenção de todos se volta para o que está acontecendo. Esses são os momentos mais intensos e divertidos da trama.

Normalmente chega-se ao drama porque as vidas dos personagens estão em risco, ou o objeto de toda a sua atenção está para ser revelado. Representar uma cena dramática pode ser uma tarefa difícil, mas é essencial se você quiser criar uma história envolvente. Pode-se pensar no drama como um sinônimo para excitação, mas é muito mais que isso; o drama é a essência de uma história.

Exatamente como um escritor ou um diretor precisa manter a tensão, o ritmo e a continuidade nas histórias que ele apresenta, um Narrador de **Vampiro** tem as mesmas responsabilidades em relação ao seu público — os seus jogadores. O drama é essencial se os jogadores quiserem ter a oportunidade de afetar diretamente a trama através das ações de seus personagens.

Existem muitas técnicas diferentes que se pode usar, mas você deve perceber que a forma pela qual se cria drama precisa adequar-se ao seu estilo de narrativa. A verosimilhança dramática é mais um talento inato, do que uma perícia que pode ser adquirida. Você precisa encontrar sua própria maneira.

Procure não encenar momentos *puramente* dramáticos. Sempre misture o drama a alguma outra coisa, de modo a torná-lo diferente ou novo. Se você está planejando um tiroteio não faça simplesmente os dois lados atirarem um contra o outro; misture isso a uma empolgante perseguição de carros montanha abaixo, monte-a num cemitério cheio de esconderijos e sombras traiçoeiras ou introduza de algum modo situações novas que forcem e encorajem novas estratégias e táticas. Faça cada cena diferente, de modo que mais adiante os jogadores possam olhar para trás e ter alguma coisa para lembrar.

O Capítulo Drama é o seu guia para criar situações dramáticas eficientes. Use-o para criar e sustentar o drama em sua história. Essas cenas de ação costumam ser decisivas para que os jogadores se divirtam.

Clima

Cada história deve ter uma determinada qualidade emocional que a torne exclusiva. O clima de uma história descreve as emoções que você quer que os seus jogadores sintam. A resposta emocional dos jogadores é de imensa importância, na medida em que define o quanto eles estão "dentro" do jogo. Uma boa história faz com que os jogadores entrem tanto na história que acabam sentindo o que os personagens estão sentindo. O clima pode afetar os jogadores de uma forma que aumenta o efeito da história.

Crie uma atmosfera distinta para cada história. Pergunte a si mesmo qual é o tom emocional dominante na sua. Acrescentar clima a uma história é a melhor forma de gerar emoções reais e vívidas.

Quando os jogadores chegam a este ponto, não apenas seus personagens tornam-se reais para eles, mas o mundo no qual estão jogando também. É quando ocorrem os momentos mais preciosos na narrativa. Eles são transcendentes, esclarecedores e indescritíveis — quando acontecerem, você saberá.

Você precisa começar a introduzi-lo logo no início da sessão. Sempre certifique-se de que os jogadores tenham tempo suficiente para sentirem-se confortáveis. Para mergulharem na interpretação precisam acabar primeiro com a parte social da reunião. Tente programar as coisas de modo que, ao entrar na história, os jogadores já estejam preparados.

Depois que as luzes se apagam no cinema sempre há uma breve pausa. Esse breve interlúdio sempre basta para conferir ansiedade e mesmo uma sensação de deleite. Se você puder alcançar o mesmo tipo de coisa antes de cada sessão de **Vampiro,** será recompensado regiamente.

Comece a história com alguma coisa dramática e peculiar que ponha os jogadores no estado de espírito correto. Talvez você possa começar com os personagens ouvindo um rugido longo e baixo (outro Membro no bar que eles freqüentam), descrever as sirenes que ouvem à distância (que parecem ficar cada vez mais próximas) ou não dizer absolutamente nada, apenas fitando um jogador de cada vez (um malkaviano decidindo com quem falar primeiro). Se você começar com um estouro, garantirá que a história terá vitalidade, tendo assim mais chance de capturar a imaginação de seus jogadores.

À medida que a história progredir continue a fazer coisas que acentuem o clima e o tom da história. Em suas descrições de pessoas e ambientes, use a sua voz, suas expressões faciais, os encontros que cria, o ritmo dos eventos e as decisões nos dados que exigir para fazer os jogadores sentirem o clima. Use cada ferramenta à sua disposição para gerar e perpetuar as emoções que você queira que os personagens sintam.

Seguem-se exemplos de alguns dos diferentes tipos de clima que você pode criar em suas histórias.

• **Tenso:** Há um clima opressivo no ar; uma sensação de grande mal avulta-se sobre tudo que os personagens fazem.

• **Romântico:** Há uma beleza e suavidade na história; as coisas parecem especiais e brilhantes. Este possivelmente é o clima mais difícil de evocar.

• **Misterioso:** Uma mortalha de sombras e neblinas recobre a paisagem. Esse é o clima de *Casablanca* e *Relíquia Macabra.* A imaginação é despertada pelas coisas que permanecem nebulosas e escondidas. Os personagens não devem compreender tudo o que acontece.

• **Excitação:** Ação ininterrupta, cheia de intensidade. Inclui muitos momentos dramáticos e de suspense — qualquer coisa para manter o sangue dos jogadores pulsando.

• **Mórbido:** A atmosfera é fria e insuportavelmente fétida. Enfatize os aspectos degenerados do mundo e o mal cheiro da cidade. Caracterize o bizarro e o grotesco.

• **Sobrenatural:** Tudo possui uma qualidade estranha e irreal. Nada parece estar ocorrendo até que os efeitos sejam realmente sentidos.

• **Loucura:** Este é o sentimento de que as coisas estão fora de controle, e que não existe significado nem razão para os eventos que se sucedem. Atire coisas sobre os jogadores aleatoriamente, e nunca lhes dê um momento de descanso. Descreva uma atmosfera de delírio e demência durante todo o jogo.

• **Idílico:** Este é o clima de paz, tranqüilidade e beatitude. Obviamente, você usará isto para acalmar os jogadores e surpreendê-los quando menos esperarem.

• **Bem humorado:** Você pode querer fazer um recreio longo criando um clima extremamente divertido. O humor tem seu lugar em **Vampiro,** desde que seja empregado adequadamente — mas não exagere.

Arquétipos de Histórias

E eu soube que esta era apenas uma das muitas agonias e mortes no interminável carrossel de minha existência maldita. Acontecera antes, estava acontecendo agora, e aconteceria novamente... e mais uma vez... e outra.

— Dan Simmons. *Carrion Confort*

Segue abaixo uma lista de conceitos para elementos de história que você pode usar para inspirá-lo a criar suas próprias histórias. São assuntos, situações e temas que podem tornar-se o germe de uma história. Leia-os para ter idéias e talvez escolher uma que goste. Em seguida teça uma história a partir da premissa que escolheu. Mais tarde você irá engendrar seus próprios conceitos, mas estes lhe darão alguma coisa com que começar.

Ruas Frias

Essas histórias dizem respeito à vida nas ruas, se é que a existência ali pode ser realmente chamada de "vida". Elas lidam com violência, medo, ódio e loucura. Em um certo nível são as mais básicas de todas as histórias. embora em outro sejam as mais emotivas e intensas.

• **Pesadelo urbano:** Os vampiros não apenas se alimen-

tam no submundo da cidade. Fazem parte dele. A questão de como interagem com o cenário que aniquila tantos mortais será fundamental para os jogadores. Como eles lidam com os mendigos que, subnutridos e sujeitos a doenças, são incapazes de sobreviver mais que alguns anos nas ruas, e cujo sangue é tão poluído que pode ser venenoso para um vampiro, ou quando encontram pessoas cujo desespero as leva a matar por um par de tênis? Quando se alimentam dos miseráveis, os jogadores agem como anjos de misericórdia ou se tornam apenas mais uma praga na vida dessas pessoas?

Ao mesmo tempo os vampiros precisam lidar com um cenário no qual estão constantemente cercados por sangue doce e tentador, onde quase toda ação pode ser observada por alguém, e onde pegar a vítima errada pode conduzir a uma retaliação rápida e letal de policiais armados e criminosos.

• **Aventura:** Para manter os jogadores se divertindo, você precisa dar-lhes a chance de entrar numa aventura. Ocasionalmente isso requer violência gratuita. Se os personagens precisarem do calor de um tiroteio para que se divirtam, dê isso a eles — talvez não tanto quanto queiram, mas o suficiente para manter seu sangue pulsando. Contudo, não deixe os jogadores pensarem que podem tratar a polícia como se fossem sacos de pancadas, e, por mais ultrajantes que as situações fiquem, sempre faça os testes de Humanidade. Depois que a empolgação houver acabado, será preciso um período de silêncio e introspecção solene. Entretanto, se você precisar de vilões realmente maus, apenas colegas Cainitas darão conta do recado.

• **Jornada pelo Campo:** Há muitas razões pelas quais um Membro pode deixar a cidade. Infelizmente, nenhuma delas é boa. O campo do mundo Punk Gótico é povoado por lobisomens, espíritos, fadas e camponeses carregando espingardas calibre 12 em suas caminhonetes. Aquele celeiro velho no qual os personagens querem passar o dia é assombrado por fantasmas, lar de um bando de jovens licantropos ou simplesmente abandonado?

No que diz respeito aos vampiros, qualquer região fora da cidade é considerada selvagem, sendo ainda mais perigosas para os Membros que para o rebanho. A cidade oferece segurança, assim como a maioria das instituições mortais controladas pelos mortos-vivos, e sempre existem esconderijos, não importa para onde se vá. Como há muitas pessoas na cidade, é fácil misturar-se à multidão e encontrar alimento. Nas regiões selvagens os estranhos são facilmente percebidos — especialmente pelos Lupinos.

Há muitas razões pelas quais os vampiros podem querer viajar pelo campo, como para falar com um Inconnu (essencial para quem busca a Golconda). Os personagens podem precisar rastrear alguém que esteja se escondendo no campo, ou punir um grupo de Lupinos que tenham atacado a cidade. Para se fazer uma história bastante letal, pode-se também combinar a viagem pelo campo com o conceito de história de Fuga.

• **Diablerie:** Sejam quais forem as motivações e objeti-

vos pessoais dos personagens, eles normalmente são unidos por seu desejo por poder. O conceito funciona apenas se os personagens estiverem engajados na tarefa perigosa e destrutiva de localizar, exterminar e beber o sangue de seus anciões — e dessa forma avançar de uma geração para a seguinte. Unidos num grupo, eles são capazes de atacar esses seres extremamente poderosos. Contudo, a possibilidade de ocorrer perda de humanidade deve ser extremamente alta, especialmente se o ancião tiver alguma qualidade louvável (i.e., se ele for gente boa).

Este é um conceito simples de caçada e assassinato. Cada história deve apresentar os personagens com um novo alvo, muito provavelmente um ancião maligno e opressor. Atribua alguns conceitos morais à crônica, tornando-a assim um pouco mais envolvente que uma série de aventuras de perseguição e matança. Force os personagens a escolherem seus alvos, investigá-los antes de tentar eliminá-los e realizar a tarefa com classe e astúcia. Em algum ponto você irá querer que os personagens enfrentem seu próprio vigilantismo e questionem-se se são melhores que aqueles que estão caçando. Para os propósitos desta crônica, você pode alterar as regras de modo a permitir que *todos* que bebam do sangue de um ancião abaixem sua geração em um nível, e não apenas um.

Illuminatus

Um dos melhores tipos de histórias que podem ser contadas em **Vampiro** é a história de intriga. Ela combina perfeitamente com a psiquê dos vampiros e é muito fácil de ser feita — simplesmente envolve os personagens na política maquiavélica da sociedade vampírica. Eles podem ser culpados de alguma coisa, presenciar algum evento ou envolverem-se em uma trama por sua própria vontade. A intriga será muito melhor se os personagens se envolverem por iniciativa própria. Você precisa oferecer-lhes objetivos alcançáveis e idéias de como atingi-los, e em seguida deixá-los à vontade.

• **Jyhad:** Os Antediluvianos não vêem nenhuma razão para chegarem ao fim de suas longas existências, especialmente não nas garras de algum filhotinho da quarta geração. Durante milênios eles têm travado batalhas uns com os outros, usando como peões indivíduos de gerações inferiores que eles manipularam, dominaram e subjugaram. Os jogadores podem se envolver em qualquer coisa, desde ajudar um Antediluviano a eliminar os peões de um outro, até evitar um ataque ao seu refúgio. Entretanto, a despeito de quantos outros eles precisem combater, seu verdadeiro inimigo será sempre aquele por trás das cenas que os esteja usando como peões.

A Jyhad também existe em outros níveis, pois todos os Membros estão competindo uns com os outros. Os personagens precisam observar cuidadosamente onde pisam, a menos que aqueles com poder escolham fazer isso por eles. Por exemplo, o senhor de um personagem convoca os personagens para participarem do plano que o tornará um príncipe, prometendo-lhes grande poder. Contudo, se o prínci-

pe atual vier a descobrir seus planos, fará qualquer coisa para detê-los.

• **Vingança:** Esta história começa com alguma coisa realmente ruim acontecendo aos jogadores (alguma coisa constrangedora também costuma funcionar melhor). Ligue um antagonista a esse "ato maligno", conferindo-lhe uma personalidade revoltante, e depois deixe os jogadores à vontade. Eles farão de tudo para pegar o vilão. Este provavelmente é o tipo de história mais fácil de ser conduzida, porque os personagens fazem o trabalho todo para você. A parte mais difícil é acertar as coisas de modo que os jogadores realmente detestem o vilão, do fundo de seus corações. É quase impossível ir longe demais quando se tenta fazer um vilão realmente mau.

Faça os jogadores passarem muito tempo planejando como e quando vão levar a cabo sua vingança. Encoraje-os a imaginá-la com freqüência e em grandes detalhes. Quanto mais você adiar a vingança deles, mais enfurecidos eles ficarão. No fim, você pode tornar tudo um grande mal entendido — o cara mau é na verdade um sujeito legal — mas esta pode ser uma atitude perigosa. Os jogadores podem ficar muito frustrados quando você tentar ajeitar as coisas desse jeito.

• **A Máscara:** Os neófitos costumam ser atormentados pela tentação de tornar o mundo sua ostra através de seus poderes recém-descobertos. Essa tentação precisa ser equilibrada com uma compreensão do que o mundo — mesmo um mundo de formigas — pode fazer a eles. Normalmente os jogadores precisam lidar com os caçadores sem matá-los, feri-los ou mesmo ameaçá-los, pois o seu desaparecimento súbito alertaria outras pessoas para o perigo. Eles precisam impedir que os mortais descubram a verdade sobre a existência dos vampiros. A violência nem sempre é uma opção — por exemplo, matar um repórter que esteja na pista certa chamará a atenção de ainda mais jornalistas, de modo que os jogadores precisam encontrar uma forma de despistá-los.

Além disso alguns outros vampiros podem tornar-se óbvios demais para que os jogadores permitam que prossigam suas atividades. Como eles lidam com uma estrela do rock que afirma poder provar que é imortal?

• **Fuga:** Não importa quão poderosos sejam os jogadores — sempre há alguma coisa mais poderosa. Imagine os jogadores precisando escapar de Nova York com a Máfia, seus senhores, o Sabá e a polícia atrás deles. Esta pode ser uma história emocionante, e uma grande forma de virar tudo de cabeça para baixo em sua crônica. Há alguma coisa muito primitiva sobre a necessidade de sobreviver em território hostil um dia após o outro (ou uma noite após a outra, no caso dos vampiros). Contudo, os jogadores não gostam de perder — não os deixe saber sobre isso, mas você irá dar-lhes uma chance melhor de sobrevivência. Em alguns casos você poderá querer fazê-los alcançar um objetivo real além de fugir.

• **Missão:** Os jogadores precisam desempenhar alguma busca ou missão, que pode lhes ser "designada" por um poder maior. Eles precisam ser recompensados por fazerem isso, ou podem ser forçados à ação através de Domínio,

ameaças ou chantagem. Os personagens podem até mesmo realizar a missão como um favor para um amigo. Enquanto estiverem em missão, não precisarão lidar apenas com os inimigos da pessoa a quem estão servindo, mas também explorar seus relacionamentos com aquele que agora controla suas existências.

O conceito de missão confere a você bastante espaço para criar qualquer tipo de história que desejar, desde que não seja preciso alterar muito o restante da crônica. As missões também são menos enriquecedoras para os jogadores e podem ser muito perigosas. Use-as raramente e dê intervalos longos entre as histórias quando usar esse conceito abertamente.

Bourbon Street

Várias das melhores histórias de **Vampiro** incorporam muitos valores e questões humanas que os personagens precisam enfrentar. Apesar de estarem presos a situações bizarras, precisam também lidar com problemas muito familiares. Bourbon Street é um tipo de história cheia de motivações sentimentais; é o mais avançado dos estilos, e o mais difícil de empregar.

• **Tragédia:** Embora **Vampiro** como um todo seja marcado pela tragédia constante, é possível tecer histórias individuais em torno dessa idéia. A idéia básica da tragédia é que não importa o que o protagonista faça, jamais há como impedir o desfecho trágico — o herói está amaldiçoado. Seja um Édipo destinado a matar o pai e se casar com a mãe, ou um Rei Lear assassinado por seu próprio orgulho, o personagem principal é o que ele é e nada pode mudar seu destino. Em **Vampiro** os personagens têm mais liberdade que essas figuras da literatura; porém, o fato em si da existência dos vampiros deixa-os vulneráveis a ataques de fúria destrutiva. Embora ocasionalmente consigam, controlar esse frenesi, este nem sempre é o caso.

O segredo de usar a tragédia numa história é descobrir uma forma de fazer a natureza intrínseca dos personagens agir contra eles. Se um personagem perder o controle num momento inoportuno, como ao visitar o Príncipe ou enquanto estiver cercado pela polícia, os personagens terão de passar o resto da história tentando remediar esse erro.

Ponha os personagens em situações nas quais eles precisem alimentar-se de entes queridos para poderem sobreviver ou sejam atacados por seus inimigos através desses mesmos aliados. Mas lembre-se que apesar do mundo de **Vampiro** ser rico nesse tipo de horror, você sempre deverá conceder aos jogadores ao menos uma pitada de livre arbítrio quanto aos destinos de seus personagens.

• **A Gênese:** Comece com os jogadores como seres humanos e faça-os passar pelo processo inteiro de serem criados. É uma experiência muito traumática, intensa e emocional. Você precisa decidir por que os personagens foram escolhidos e por que foram selecionados como um grupo. São eles a prole de um único senhor, ou talvez a progênie dos anciões de uma única cidade que criou vários neófitos ao mesmo tempo?

O objetivo dos personagens pode ser descobrir uma forma de se tornarem humanos novamente. Eles deixaram para trás pessoas a quem amavam e que precisavam deles. O enfoque da crônica é o seu crescente e desesperado desejo de escapar da maldição. Até onde irão para alcançar seu objetivo? Será que — tragicamente — destruirão sua humanidade no processo?

Os personagens começam sem Disciplinas, mas irão conquistar seus três pontos no decorrer da crônica, quando forem treinados por seu senhor. Você deverá descrever o refúgio do senhor em detalhes, assim como seus maiores amigos e inimigos. Ele deve ser um personagem completo. Faça com que o refúgio e a crônica tenham um clima claustrofóbico, de modo que quando finalmente se libertarem, serão tomados por uma verdadeira sensação de deslumbramento.

• **Romance:** Os vampiros dos mitos e do cinema costumam ser extremamente sensuais, seja em termos sexuais ou românticos. Como criaturas de paixões indomáveis, eles forjam laços muito mais intensos que a maioria dos mortais poderia conhecer. O conflito entre a fome e o amor de um vampiro, e a tentativa de impedir a Besta de destruir aquilo que lhes é mais valioso, podem ser os conceitos para incontáveis aventuras. Por exemplo, como o jogador pode suavizar o choque de seu amor mortal quando lhe contar que se transformou num vampiro?

Além de suas ligações aos mortais, os vampiros precisam lidar com as emoções profundas que ocasionalmente sentem um pelo outro. A relação entre um senhor e seu progênito não é apenas uma relação de um pai com um filho, mas também de um amante experiente com uma virgem. Isto torna ainda mais difícil, e talvez ainda mais importante, para uma criança da noite tornar-se independente.

Existem também os compromissos profundos que os Membros formam através dos Laços de Sangue. Embora seja fácil interpretar isto através das instruções oferecidas, é mais interessante forçar os personagens a testar os limites de seu amor e devoção ao outro vampiro. Eles irão sacrificar seus amigos, seus planos e até mesmo suas vidas pela felicidade de seu senhor. Obviamente, isto torna-se ainda mais interessante quando o outro vampiro também possui um Laço de Sangue (com o jogador ou com um terceiro vampiro).

• **Redenção:** Alguns vampiros não querem ter relação alguma com as caçadas e os enigmas que ocupam as existências de outros Membros. Para eles o objetivo é readquirir sua mortalidade. Simplesmente apresente os personagens a uma oportunidade de fazer alguma coisa certa, de fazer algum bem. Isto poderia ser qualquer coisa, desde ajudar um velhinho a combater o Brujah que está vivendo em sua casa, até ajudar um malkaviano a abandonar suas ilusões e admitir que é um vampiro. Com freqüência, as histórias sobre redenção podem envolver a obtenção de Humanidade, e realmente esta é a única forma pela qual um indivíduo pode readquirir sua mortalidade.

• **A Busca:** Os personagens buscam a Golconda não apenas como uma forma de escapar de sua maldição, mas de transcendê-la. Esta é uma abordagem existencial de interpretação, pois os personagens procuram por algo que não é real, apesar de ser verdadeiro, e por aquilo que é ilusório, ainda que essencial. A busca conduz os personagens ao interior de suas próprias almas, de modo que é absolutamente essencial que eles sejam criados e imaginados inteiramente. Costuma ser melhor iniciar uma busca depois da história haver transcorrido durante algum tempo.

• **Uma Vida Normal:** Depois do Abraço, os personagens estão tentando dar continuidade às suas vidas mortais. Eles precisam conseguir equilibrar as duas vidas, mantendo cada uma em segredo da outra. Os personagens precisam aprender a confiar uns nos outros para alcançar o sucesso. Se eles, por alguma razão, forem bem conhecidos, isso pode tornar as coisas ainda mais difíceis. Encene o prelúdio por completo, para tornar os personagens tão reais e detalhados quanto possível, mas comece a crônica logo depois deles terem sido Abraçados. O essencial é jogar durante o período de transição.

Você irá precisar detalhar os mundos cotidianos de cada personagem para dar-lhes alguma coisa com que possam interagir. Ofereça também algo de grande interesse na cidade para atraí-los para o mundo dos vampiros. Combine os dois mundos opostos da forma mais freqüente e vívida que puder, e force os personagens a equilibrar os dois.

Livro Três:
Permutações

O aroma de decadência é perfume para mim. Como uma antiga amante, o ar poluído me beija a face. Sei que cheguei em casa quando ouço um pneu cantando no asfalto, ou quando vislumbro um raio de neon iluminando o sonho da cidade.

Mesmo quando a Fome espreita as fronteiras de meu consciente, mesmo quando cambaleio através da névoa de meu delírio, sei que este é meu lugar. Aqui a mesa de jantar está sempre posta. Aqui a música da vida acompanha cada refeição.

Amantes passeiam de mãos dadas. Sinto a Fome crescer dentro de mim. A Besta se contorce. Suas vidas poderiam ser minhas, mas não devo alimentar-me desse casal. Embora não possa ser destruída, a Besta deve ser controlada. Cada noite é uma batalha a ser vencida.

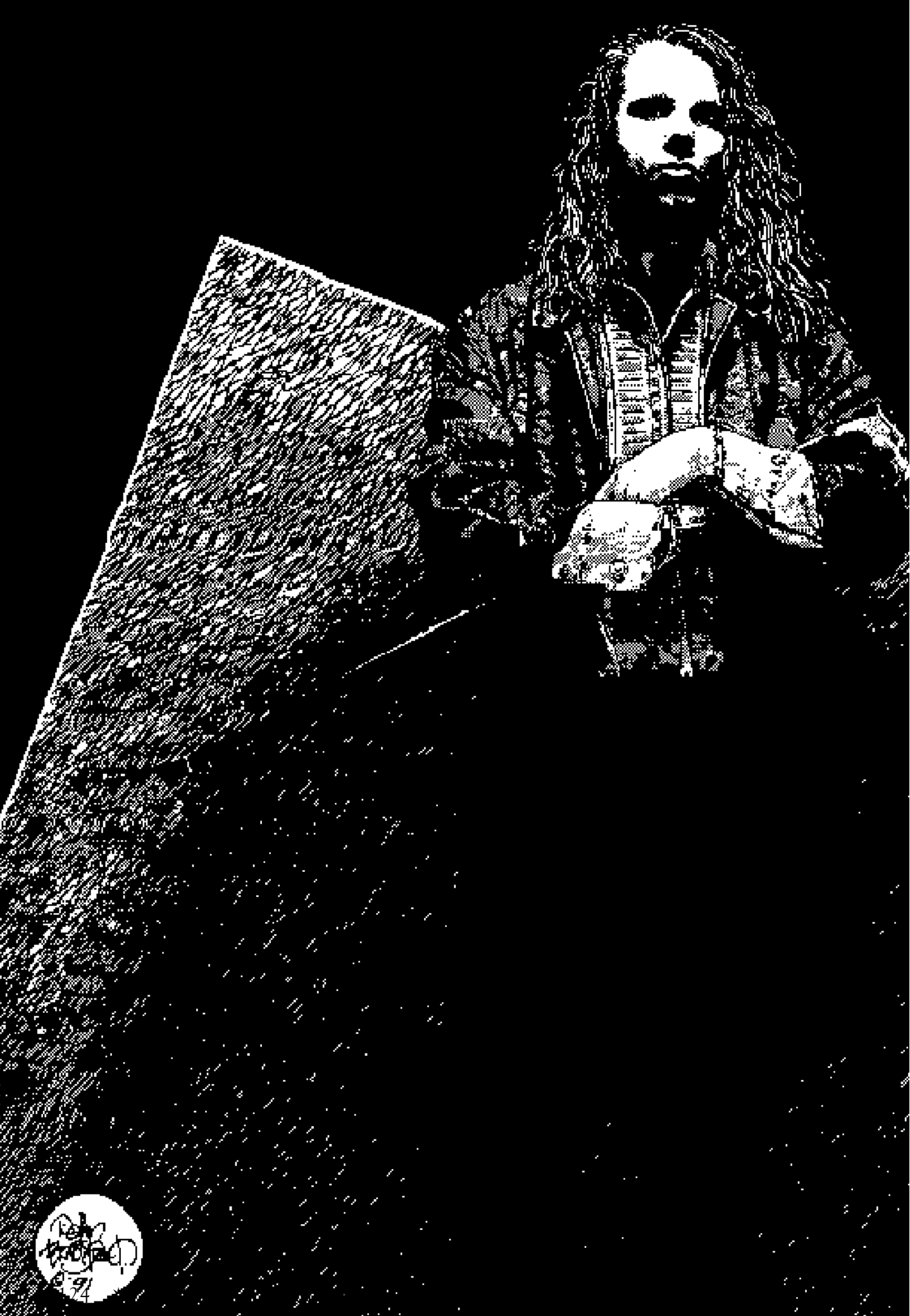
Já me alimentei de muitos. Suas faces flutuam à minha frente, alguns me assombram, outras me agradecem. Lábios imploram por prazer e recebem êxtase. Olhos arregalados suplicam por vida, mas encontram apenas alívio. Ante minha Fome seus destinos estão selados. Minha necessidade foi o seu fim. Meu desejo o último cravo em seus caixões.

Os que morreram não eram criminosos? Aqueles rostos já não haviam encarado a morte antes que eu os encontrasse? Eles já me conheciam quando nossos caminhos se cruzaram. Morte destrói morte; assim como vida gera vida. Sou a Besta.

Um som de violência chega aos meus ouvidos. É uma melodia que canta para minha necessidade e me desperta a Fome. Sigo a música até sua fonte — um cafetão trajando vestes de cores berrantes.

Esbofeteia uma mulher maquiada, que cai ao chão. Tira o dinheiro de sua bolsa. — Parasita. — Lentamente aproximo-me dele. — Câncer. — Seus olhos frios encontram os meus. — Doença. — Bebo a sua essência. Pó. Sou a Besta e a Besta devo tornar-me.

> Aquele que luta com monstros deve acautelar-se;
> para não tornar-se também um monstro.
> Quando se olha muito tempo para um abismo,
> o abismo olha para você.
> — Friedrich Wilhelm Nietzsche, "*Além do Bem e do Mal.*"



Capítulo Sete: Características

Os bons querem poder; mas para enxugar lágrimas inúteis.
Os poderosos querem bondade; inútil para eles.
Os sábios querem amor; e aqueles que amam anseiam pela sabedoria.

— P.B. Shelly, "Prometeu Libertado"

Em **Vampiro**, as Características constituem a base de um personagem — elas descrevem, conjuram e definem quem e o que um personagem é. Elas lhe possibilitam detalhar os pontos fortes e fracos de seu personagem, permitem enquadrá-lo na realidade do jogo por meio de lances de dados — e mais importante — ajudam-no a enfocar e compreender o seu personagem.

As Características descrevem apenas os parâmetros gerais do personagem. A sua essência é criada através da interpretação e da imaginação do jogador. Propositalmente, as Características de **Vampiro** são deixadas apenas esboçadas — pelo menos a maioria esmagadora — para que você não precise concentrar-se demais na planilha. Não procure nas suas Características um personagem completo. Será sua interpretação que irá dar-lhe consistência.

Especializações

Para cada Atributo e Habilidade classificado em quatro ou mais pontos, um jogador pode selecionar uma especialização. Embora haja adiante uma lista de descrições gerais das Características, ocasionalmente haverão também facetas particulares de uma Característica que um personagem seja capaz de desempenhar com maior eficiência — o seu personagem poderá estar apto a dirigir muito bem, mas ele poderá ser especialmente bom em manobras em terreno acidentado. A maioria dos jogadores escolhem especializações apenas para dar corpo a um personagem, mas elas podem também gerar alguns efeitos bastante reais na história. Embora um jogador possa declarar uma especialização como um guia para interpretar, mesmo se o personagem não possui um nível quatro ou maior, isso não influenciará a mecânica do jogo.

Nas ações que envolvam uma especialização, o jogador tem o direito de lançar mais um dado para cada resultado igual a 10 obtido nos dados. O sucesso do 10 original é mantido, mas as tentativas podem ser feitas sucessivamente.

Clãs

Somos siameses, se lhe aprouver
Somos siameses goste você ou não.

— the Cats, *Lady and the Tramp*

Os sete clãs a seguir são o corpo e a alma da Camarilla. Eles não são, de modo algum, os únicos clãs vampíricos existentes. Porém, esses sete são os únicos clãs que apóiam ativamente a Camarilla e que, portanto, participam da vida normal e da sociedade da Família. Um jogador pode escolher a linhagem de seu personagem entre uma dessas sete, ou pode preferir ser Caitiff — um vampiro desgarrado.

BRUJAH

O clã Brujah é composto quase completamente de rebeldes de todos os tipos, eternamente à procura das expressões definitivas de sua individualidade. Os Brujah são punks, carecas, motoqueiros, *death-rockers*, *freaks*, socialistas e anarquistas. Tendem a serem teimosos, altamente agressivos, rudes e extremamente vingativos. São os vampiros mais incontroláveis da Família.

Esses desajustados são fanáticos por suas crenças disparatadas — a única coisa que os une é seu desejo de sobrepujar o sistema social, seja vampírico ou mortal, e substitui-lo por um sistema forjado por eles mesmos (ou com nada). Muitos são obstinados, devotando-se à sua causa até se tornarem cegos a todas as outras nuances da verdade.

Embora os Brujah sejam incrivelmente separatistas, ajudam uns aos outros em momentos de necessidade, a despeito de disputas ou antagonismos passados. Se o chamado dos Brujah for feito, outros irão responder, mas o bando reunido ficará enraivecido se acharem que foram convocados sem motivo.

O clã é mal organizado e apenas ocasionalmente convoca reuniões informais. Os Brujah dependem de seu comportamento caótico para atingirem os resultados que desejam. Outros Membros lhes permitem cometer suas excentricidades. Certas atividades que fariam outros Membros serem eliminados costuma valer-lhes apenas o comentário: "Ah, é um Brujah". Explosões de insolência e comportamento turbulento não surpreendem quando partem de um Brujah. Os outros Membros aprenderam a conceder aos Brujah uma liberdade de ação que não seria tolerada em nenhum outro vampiro.

Apelido: Ralé

Aparência: Os Brujah tendem a se vestir no estilo que seja o mais ultrajante daquele período, embora alguns se vistam de uma forma que entre em conflito com o resto do clã, de modo a serem "os mais" rebeldes. Jaquetas de couro, cabelo arrepiado, correntes e botas pretas são comuns hoje em dia, assim como diversas roupas antigas, especialmente aquelas da Renascença. Eles podem também vestir-se e assumir as atitudes de criminosos, neonazistas ou mesmo Deadheads.

Refúgio: Os Brujah vivem onde quiserem, freqüentemente expul-

sando os infelizes que moravam antes no local escolhido. Por hábito, mudam-se com certa freqüência, nunca permanecendo no mesmo lugar por mais do que um mês. Costumam possuir muitos esconderijos onde podem ficar em momentos de tumulto. Uma tática nova de alguns Brujah é mudar-se para os lares de famílias suburbanas, submetendo-as à Dominação. Os Brujah "grudam-se" à família durante algumas semanas e mudam-se em seguida quando se entediam. Certos Brujah "recrutam" os adolescentes rebeldes da vizinhança um pouco antes de se mudarem.

Antecedentes: Ao escolherem sua progênie, os Brujah naturalmente preferem rebeldes. Apenas raras vezes um neófito é guiado através do processo. Normalmente os novos Brujah são entregues à sua própria sorte, convocados e auxiliados apenas pela vontade de seus senhores. Ele costuma manter-se anônimo para evitar a ira de um Príncipe severo.

Um senhor costuma gerar mais de uma criança da noite por vez, formando uma prole. Como os Brujah nem sempre pedem a permissão do Príncipe quando criam sua progênie, as chances de sobrevivência das crianças serão maiores se formarem um grupo. Trata-se de uma estratégia numérica — quanto mais progênitos forem criados, mais provável será sua sobrevivência.

Criação de Personagens: Os Brujah costumam possuir conceitos criminosos ou "punk", mas muitos deles também são intelectuais. Na maioria das vezes possuem Comportamento agressivo e Naturezas muito extremas. Os Atributos Físicos são primários, assim como as Perícias. Os Brujah costumam ter Contatos, Aliados e Rebanho entre seus Antecedentes.

Disciplinas do Clã: Rapidez, Potência, Presença

Fraquezas: Os membros deste clã são tomados pela frenesi com mais rapidez que os outros vampiros. Entretanto, os Brujah negam isto terminantemente. Na verdade ficam extremamente hostis (quase atingindo o frenesi) quando o assunto é levantado. O grau de dificuldade das jogadas de frenesi é sempre dois níveis maior do que o número anotado.

Organização: Este clã é mal organizado e raramente se encontra formalmente. Contudo seus membros apóiam os anarquistas mais que qualquer outro clã. Na verdade os anarquistas formam o núcleo do movimento.

Citação: "*Todos seres pensantes merecem ser livres esse é o nosso direito de nascença. Quando derrubarmos o sistema decadente que tenta nos governar, poderemos derrubar o sistema que governa os mortais também. Seremos os salvadores da Terra.*"

Estereótipos:

- Nosferatu — Devido à sua aparência, são rejeitados injustamente. Somos os únicos que os respeitam, a despeito de sua bestialidade.
- Tremere — Nossos arqui-inimigos. Ninguém é pior que esses manipuladores.
- Ventrue — Esses políticos vis e coniventes são hipócritas do mais alto grau.
- Gangrel — Verdade seja dita: eles sabem lutar.
- Toreador — Bastardos afetados. Eles seriam aliados dignos se não fossem dependentes de vícios humanos.
- Malkavianos — Alguns são bons companheiros, mas todos são esquisitos.

Gangrel

Os Gangrel são peregrinos, raramente permanecendo num mesmo lugar por muito tempo. Nisto diferem enormemente da maioria dos Membros, que tendem a escolher um refúgio e ficar nele. Não existem líderes estabelecidos do clã; no todo, os Gangrel não ligam para essas coisas. Reservados, silenciosos e solenes, costumam manter suas cartas escondidas.

Este é um clã de sobreviventes — vampiros capazes de agir por conta própria. Eles não desprezam a civilização ou a sociedade dos outros Membros — simplesmente não precisam delas. São conhecidos por sua tranqüilidade quando cruzam as terras dos Lupinos (Lobisomens). Diz-se que os Gangrel possuem amigos entre os metamorfos.

Os Gangrel são eles próprios metamorfos muito capazes, o que pode explicar sua capacidade em cruzar as áreas selvagens sem serem molestados. Não existem relatos deles serem capazes de assumir formas de outras coisas senão lobos e morcegos, mas existem antigas lendas sobre anciões do clã que eram capazes de assumir forma de névoa. Talvez devido à esta disciplina Metamorfose, suas feições costumam assemelhar-se às de animais. De fato, alguns dos Gangrel mais velhos guardam pouca semelhança aos humanos.

Os Gangrel possuem um parentesco próximo com os ciganos. Caso as lendas possam ser levadas em consideração, os ciganos são os descendentes mortais do Antediluviano que fundou a linhagem Gangrel. Eles estão sob sua proteção, e qualquer Membro que ferir ou Abraçar um cigano terá de responder a esse Antediluviano. A despeito da lenda ser verdadeira ou não, os Membros odeiam ferir ciganos. Uma tradição antiga dita que os Gangrel devam ajudar os ciganos sempre que necessário. Também se tem notícia de membros do clã que foram ajudados por ciganos. Alguns entre os Gangrel adotaram muito da cultura cigana, incluindo maneirismos, elementos lingüísticos e vestuário.

Apelido: Forasteiros

Aparência: Os membros deste clã costumam possuir feições animalescas, especialmente se aderirem à Disciplina Metamorfose. Costumam ser bastante rústicos no vestuário e nos maneirismos.

Refúgio: Os Gangrel são nômades por natureza, quase nunca adotando moradias permanentes. Embora muitos vivam numa única cidade, não costumam criar refúgios para eles mesmos, mas em vez disso dormem num lugar diferente a cada dia. Costumam ser encontrados em parques, zoológicos ou áreas verdes da cidade. A maioria deles possui a aptidão de se mesclar à terra, fazendo isso a cada alvorada para se esconder do sol.

Antecedentes: Os Gangrel sempre escolhem seus progênitos com muito cuidado, procurando aqueles que sejam sobreviventes. Porém, depois de Abraçarem esses mortais, eles os abandonam, deixando as crianças da noite entregues à própria sorte. Embora os senhores possam observá-los à distância, quase nunca interferem. Quando o momento for propício, eles se apresentam às suas proles e as instruem sobre a cultura e as leis do clã.

Criação de Personagem: Os Gangrel costumem possuir conceitos como Errante ou Trabalhador. Suas Naturezas e Comportamentos tendem a ser bastante semelhantes. Os Atributos Físicos são primários, assim como os Talentos. Os Antecedentes habituais são: Aliados (os ciganos) e Mentores (seus senhores).

Disciplinas do Clã: Animalismo, Fortitude, Metamorfose

Fraquezas: Os Gangrel tornam-se mais animalescos a cada vez que são tomados pelo frenesi — o jogador de um personagem Gangrel precisa adquirir um novo traço animal cada vez que o personagem ficar frenético. À medida que o Gangrel envelhece, passa a assemelhar-se mais àquilo que verdadeiramente é — a Besta. Essas particularidades tendem a afetar negativamente os Atributos Sociais do personagem. Para cada cinco características animais adquiridas, o jogador deve diminuir em uma unidade cada Atributo Social do personagem.

Organização: Os Gangrel não se consideram pertencentes a um clã. Quase nunca realizam reuniões de clã e raramente comparecem às assembléias da Camarilla. Porém, preferem a companhia de vampiros de seu clã à de outros, podendo ser vistos juntos com freqüência.

Citação: *"A cidade não é nosso lar. É simplesmente o único lugar onde podemos viver por um período longo. Nosso povo está doente e desajustado porque vivemos neste purgatório há muito tempo e por nos termos tornado dependentes do sangue maculado dos mortais."*

Estereótipos:

- Nosferatu — Membros de espírito forte; temos muito em comum com eles.
- Tremere — Embora eles não percebam isso, somos inimigos. Eles seguem a trilha errada e procuram destruir-nos a todos.
- Ventrue — Cada seita precisa de líderes. Cada líder precisa servir a uma seita. Nossos líderes não são melhores ou piores que a maioria.
- Toreador — Nós os desprezamos porque desprezo é tudo que merecem. Eles precisam a aprender a servir em vez de roubar.
- Brujah — A sua virtude é pura, mas a sua visão é turva.
- Malkavianos — São reservatórios de imenso poder, mas mesmo eles não sabem explorá-lo.

Os malkavianos são loucos, cada um deles. Da loucura, porém, origina-se a sabedoria e da sabedoria, o poder. Eles são conhecidos como verdadeira criaturas do caos. Os malkavianos também são conhecidos como palhaços e brincalhões. Como todas as coisas ligadas a eles, nem tudo faz sentido.

Este clã é notório devido aos seus membros destrutivos e niilistas. Os malkavianos tem uma reputação de comportamento sádico e de usarem mal a humanidade que ainda retêm. Na verdade, esses malkavianos são uma minoria. Os integrantes do clã costumam surpreender os Membros; muitos não parecem insanos. Alguns Membros acreditam que a reputação dos malkavianos não é merecida — seu mau nome se deveria a alguns integrantes realmente psicóticos. Porém, lembre-se que às vezes as pessoas de aparência mais normal são aquelas que mais estão fora da realidade.

Os malkavianos seguem uma antiga tradição de pregar peças em humanos e em outros vampiros. A natureza dessas "brincadeirinhas" pode variar do inofensivo ao letal. O status entre eles é medido com base nessas brincadeiras. Muitos Malkavianos acreditam solenemente que a Jyhad é uma piada criada pelo fundador de sua linhagem.

Os malkavianos costumam escolher com muito zelo a quem Abraçam. Normalmente apenas os humanos com um pé na insanidade são escolhidos. Os membros deste clã procuram lenta e cuidadosamente por aqueles que tenham visto tanta verdade que desceram aos abismos do caos, e portanto possuam perspectivas bastante pessoais da realidade. Caso o futuro progênito tenha pleno domínio de suas faculdades men-

MALKAVIANOS

tais, o senhor fará tudo para tornar o Abraço e a Gênese o mais difíceis possível, procurando enlouquecer o mortal no processo.

Apelido: Loucos

Aparência: Os membros do clã adotam visuais diferentes uns dos outros e vivem estilos de vida diversos.

Refúgio: Os malkavianos vivem em qualquer lugar no qual sintam-se confortáveis. Muitos deles procuram residir em hospitais e asilos. Alguns até mesmo são considerados internos pelos funcionários.

Antecedentes: Os membros do clã selecionam como neófitos apenas aqueles que estejam perto da morte, ou que sejam tão insanos que sua existência como vampiro será de pouca conseqüência. Eles acreditam que todos os mortais devem ter uma chance de viver suas vidas naturais.

Criação de Personagem: Os malkavianos podem seguir qualquer tipo de conceito — quanto mais absurdo melhor. Eles podem possuir uma variedade de Comportamentos diferentes, que raramente são indicativos de suas verdadeiras naturezas. Os Atributos Mentais são primários, assim como o Talento. Os Malkavianos podem possuir praticamente qualquer Antecedente.

Disciplinas do Clã: Auspícios, Dominação, Ofuscação

Fraquezas: Todos os membros deste clã possuem algum tipo de insanidade. Na verdade, os personagens devem começar o jogo com uma. O jogador pode escolher qualquer uma (veja o Capítulo Oito), mas o personagem nunca será capaz de superá-la completamente, não importa quanta Força de Vontade gaste. Os personagens dessa linhagem sempre estão impregnados por um toque de loucura.

Organização: Provavelmente muitos malkavianos não compreendem que são um clã; o restante está ocupado tentando provar que não são malkavianos.

Citação: *"Loucura, você diz! Tem medo de mim? Tem medo do que posso fazer, do que posso dizer? Que reação curiosa. Não acha que é um pouco preocupante?"*

Estereótipos:

- Nosferatu — Eles são os Membros mais divertidos que existem, e talvez os mais honestos, porque obviamente são o que todos os outros tentam evitar.
- Tremere — Eles percebem o que nós percebemos, mas se escondem disso. Eles ainda lutam para evitar o inevitável. A natureza é cheia de voltas.
- Ventrue — São os mais divertidos de pregar peças, pois levam tudo muito a sério.
- Gangrel — Como nós, são diferentes do resto, mas são ainda mais solitários.
- Toreador — Uns bobos-alegres hedonistas, é isso que são! Não é vida o que eles vivem, mas uma morte interminável. Mas se viessem a compreender isso sua festa acabaria.
- Brujah — Eles tem uma visão, mas em seu fanatismo são tão cegos quanto o resto.

NOSFERATU

Os Nosferatu são os vampiros de aparência menos humana. Parecem um pouco com animais ferozes. Seu cheiro e aparência são revoltantes — alguns diriam insuportável. Orelhas longas e bulbosas, crânios cobertos por uma pele áspera e ocasionais tufos de cabelo, rostos alongados marcados por verrugas e protuberâncias nojentas estão entre seus traços menos nauseantes.

Depois que os Nosferatu são Abraçados, passam por um período de transformação excepcionalmente doloroso. Durante semanas trocam aos poucos sua aparência mortal pelas feições do clã. No começo a criança da noite pode rejubilar-se com seus poderes recém-descobertos, mas logo a dor e as mudanças começarão. O trauma psicológico de se tornar uma monstruosidade horrenda é bem mais doloroso que os sintomas físicos.

Os Nosferatu costumam abraçar os mortais que sejam distorcidos de uma forma ou outra: emocional, fisica, espiritual ou intelectualmente. Eles consideram o Abraço horrível demais para ser aplicado a qualquer ser humano de valor. Com a mudança para vampiros, os Nosferatu esperam de algum modo redimir os mortais, dando-lhes uma segunda chance. É impressionante a freqüência com que isso funciona. Sob a aparência amedrontadora os Nosferatu são práticos e surpreendentemente sãos.

Diz-se que gostam de ser sujos e nojentos, pouco fazendo para adquirir uma aparência melhor (não que haja muito que eles possam fazer). Na verdade, sentem-se bem em sua imundície, especialmente quando outros são forçados a entrar em seu domínio. São conhecidos por serem rabugentos e lúbricos, bem como incapazes de se ajustarem aos padrões da sociedade civilizada.

Embora sua Disciplina Ofuscado lhes permita transitar entre a sociedade mortal, são incapazes de interagir com ela. Portanto precisam viver isolados. Os hábitos que desenvolvem devido à sua condição estendem-se até mesmo à sua interação com os outros vampiros. Eles evitam todo e qualquer contato, preferindo sua própria existência solitária ao caos de relacionar-se com outros.

Embora os Nosferatu possam não confraternizar com outros vampiros, mantêm-se surpreendentemente atualizados quanto aos assuntos da cidade. Eles preferem táticas como ouvir às escondidas conversas de outros vampiros, e não é incomum que os Nosferatu penetrem às escondidas no refúgio do Príncipe para descobrir os segredos mais íntimos desse ancião. Qualquer um que esteja querendo saber qualquer informação sobre a cidade ou sobre seus habitantes imortais só precisa falar com um Nosferatu.

Os Nosferatu permanecem em contato uns com os outros, tendo desenvolvido uma subcultura única entre os Membros. Eles recebem uns aos outros com o máximo de educação e gentileza. Como compartilham

entre si as informações que coletam, são possivelmente os Membros mais bem informados da Família.

Apelido: Ratos de esgoto

Aparência: As mudanças que ocorrem devido à maldição que se abateu sobre os membros deste clã são as mais evidentes de todas as linhagens. Eles exibem dentes enormes, sua pele é pálida e enrugada e normalmente não possuem pêlos (exceto nos lugares errados).

Refúgio: Os Nosferatu costumam viver no subsolo, seja em porões úmidos ou no sistema de esgotos da cidade. Quando vivem acima do solo, costumam ocupar casas abandonadas e cemitérios.

Antecedentes: Tendem a escolher seus filhotes entre os párias da sociedade: mendigos, doentes mentais e indivíduos definitivamente anti-sociais.

Criação de Personagem: A maioria dos Nosferatu possuem conceitos de classe baixa, e tendem a possuir contrastes fortes entre suas Naturezas e seus Comportamentos. Os Atributos físicos são primários, assim como os Talentos.

Disciplinas do Clã: Animalismo, Ofuscação, Potência

Fraquezas: Os Nosferatu são tão feios que possuem Aparência zero, Simplesmente risque o Atributo da ficha do personagem. Os Nosferatu fracassam em todas ações que envolvam aparência (são realmente horrendos).

Organização: Eles tendem a ser solitários, convivendo pouco entre si. São unidos em espírito, com uma rede estabelecida, mas seu clã quase nunca promove reuniões formais de qualquer tipo.

Citação: *"Eu não procuro por problemas, mas se aparecerem, escondo-me deles. É isso mesmo, garoto. Você me chama de covarde, mas esses anos todos tenho conhecido muitos Membros que ficaram espertos alguns segundos tarde demais. Não somos imortais: agora a morte simplesmente não ocorre por causas naturais.*

Estereótipos:

- Tremere — Sujeitos sombrios; eles escondem alguma coisa
- Ventrue — Certinhos demais. Parecem que têm o Príncipe na barriga...
- Gangrel — Bons camaradas; sabem quem são.
- Toreador — Uns filhotinhos de cabeça vazia que deviam levar uma boa sova.
- Brujah — São gente boa, uma vez que não se dê ouvidos às besteiras que dizem.
- Malkavianos — São de dar nos nervos, não são? Jamais confie neles.

TOREADOR

Os membros deste clã são conhecidos por seu hedonismo, embora haja um equívoco na interpretação de seu comportamento. São Membros orgulhosos e nobres da Família, excitam-se com facilidade e cultivam gostos caros — mas classificá-los de hedonistas seria exagero. Os artistas são sempre incompreendidos.

Os Toreador são os membros mais sofisticados da Família. Concentram-se na beleza como nenhum mortal o faz. Usam seus sentidos e gostos refinados, adquiridos após o Abraço, para tornarem-se altamente devotados à Arte. Para um Toreador, nada importa mais que a beleza, embora em muitos casos a busca pela beleza seja sobrepujada pela busca pelo prazer, e o Toreador torna-se um pouco mais que um sensualista.

Como todos os artistas autênticos, buscam por uma verdade além de uma existência que temem que seja desprovida de sentido. É essa luta pela verdade, e pela salvação final, que os inspirou àquilo que consideram sua missão na Terra — serem protetores do gênio da raça humana. Eles amam verdadeiramente o vigor e a paixão dos mortais, e jamais cansam-se de maravilhar-se com suas criações.

O clã como um todo considera seus membros conservacionistas. Sua proteção recai sobre os maiores artistas do mundo. Os Toreador buscam especificamente por aqueles que consideram os mais talentosos, concedendo-lhes o dom da imortalidade, dessa forma preservando seu gênio contra a os efeitos do tempo. Constantemente buscam por novos talentos e gastam bastante tempo decidindo quem preservar e quem deixar entregue ao seu próprio destino. Entre os Toreador estão alguns dos maiores músicos e artistas que já viveram.

A maior fraqueza do Toreador é a sua sensibilidade à beleza. Eles se cercam tão reflexivamente de elegância e luxo que muitas vezes se perdem na perseguição interminável de vícios e mais vícios. Alguns do clã passam a se preocupar com mais nada além de seu próprio prazer contínuo — a reputação do clã inteiro é afetada por seus excessos.

Apelido: Degenerados

Aparência: Os membros do clã costumam ter boa aparência. Sempre vestem segundo a última moda, comprando apenas nas lojas mais finas. Em toda a Família, apenas os Toreador conseguem acompanhar (ou dão valor) à sempre mutável moda humana.

Refúgio: Costumam viver em condomínios de luxo ou em apartamentos nas zonas nobres das cidades, mantendo-se o mais próximo possível da ação.

Antecedentes: Orgulham-se de selecionar apenas os membros mais exemplares da sociedade humana ao seu clã. Muitos membros eram artistas ou músicos, e muitos continuam a se dedicar à arte em sua existência.

Criação do Personagem: O Toreador costuma possuir conceitos Artista ou Diletante. Possuem Comportamentos extravagantes, mas muitos retêm Naturezas únicas. As Perícias são primárias, assim como suas Habilidades. Os Antecedentes incluem Fama, Recursos e Lacaios.

Disciplinas do Clã: Auspícios, Rapidez, Presença

Fraquezas: Os membros do clã são a um só tempo prisioneiros e beneficiários de sua visão e sensibilidade artística. Costumam ser ofuscados pela beleza que os cerca, e ficam paralizados de fascínio. Podem ser cativados por coisas como pinturas, letreiros em neon ou mesmo auroras. Faz-se necessário um sucesso num teste de Força de Vontade para romper o fascínio rapidamente. Do contrário, o Toreador permanecerá parado, pasmo e indefeso, durante minutos ou mesmo horas. Esta característica explica por que os Toreador costumam apaixonar-se com tanta freqüência pelos mortais.

Organização: Os membros do clã se reúnem com freqüência, embora essas reuniões caracterizem-se mais como ocasiões sociais que como assembléias. Em momentos de grande urgência, tornam-se unidos e ferozmente ativos, mas normalmente são apáticos demais para representarem uma ameaça de vulto.

Citação: *"Lembro de meu primeiro amor, uma linda mulher com um riso cristalino. Fomos companheiros durante nove anos, mas no fim tive de deixá-la ir. Ela me implorou que eu a Abraçasse, mas não pude. Pode achar-me cruel, mas acabei percebendo que ela não era uma artista autêntica, e sim uma imitadora. Ela não era digna. Acho que jamais me recuperei disso."*

Estereótipos:

- Nosferatu — Essas criaturas asquerosas deviam há muito ter sido expulsas da Camarilla. Eles odeiam toda a beleza e nos desprezam pela nossa.
- Tremere — A honestidade não é uma palavra que possa ser associada a este clã, mas nós os respeitamos por sua dedicação.
- Ventrue — Patrícios de nossa espécie, os Ventrue são os únicos que possuem o refinamento para apreciar a arte, embora não tanto quanto nós.
- Gangrel — Confessamos que não conseguimos entendê-los. Serão eles realmente Membros?
- Brujah — Eles nutrem pouco respeito pelas conquistas da civilização, mas compreendem a virtude da mudança.
- Malkavianos — Embora o caos possa ser belo, existir em meio a ele seria difícil.

TREMERE

Os integrantes deste clã são dedicados e extremamente bem organizados. Mas há quem os considere arcanos e indignos de confiança. São agressivos, altamente intelectuais e manipuladores, respeitando apenas aqueles que lutam e perseveram a despeito de todas as adversidades. Os Tremere acreditam que devem *usar* os outros clãs para prosperar. "Faça amizade com eles, deixe-os pensar que são iguais a você, mas jamais esqueça que nossa prioridade é servir ao clã", sussurram os anciões Tremere aos seus progênitos. "Se você precisar usar seus amigos a serviço do clã, então saberá que seu tempo não foi desperdiçado."

Os Tremere são muito estranhos. Eles afirmam ter sido magos que voluntariamente abdicaram da "arte" pelos poderes e pela vida eterna do vampiro. Eles jamais apontaram um fundador, e alguns dizem que nunca tiveram um, tendo dependido apenas de seus poderes místicos para atingir sua posição atual. Porém a maioria dos Membros mais antigos discorda dessa versão.

Sua dependência do sangue aparentemente é profunda, e há quem diga que eles conhecem formas especiais de usar o sangue para adquirir poderes extraordinários. Muitos acreditam também que o conhecimento dessas práticas tenha sido passado de geração em geração e que agora sejam considerados pelos Tremere mais jovens como naturais e comuns — e certamente não como mágica.

Os líderes deste clã têm como base Viena, embora tenham Capítulos (guildas para a prática da magia) em todos os continentes do mundo. Diz-se que um conselho de sete anciões, sediado em Viena, controla o clã inteiro. Desse núcleo, mantêm um grupo organizado e altamente hierárquico, que não permite que nenhum forasteiro conheça suas atividades internas.

Os Tremere costumam nutrir um amor e uma lealdade imensas por seu clã, e os integrantes mais jovens do clã devem obedecer aos anciões sem perguntas. Porém, na prática isso não é mais tão verdadeiro quanto antes. Embora hajam alguns rebeldes e anarquistas na linhagem Tremere, acredita-se que eles estejam fingindo sob as ordens do clã, como parte de suas maquinações de longo prazo.

Apelido: Feiticeiros

Aparência: Os Tremere tradicionalmente vestem casacas negras ou mesmo mantos com colarinhos altos e dobrados para fora, com símbolos arcanos costurados no tecido. Embora isso não seja mais universal, eles ainda preferem roupas de tecidos pretos e aparência impressionante (como os ternos cinza-escuro risca-de-giz). Muitos Tremere carregam também adereços como bengalas; alguns desses "ornamentos" podem ser potentes talismãs místicos.

Refúgio: O clã Tremere opera num Capítulo em praticamente toda cidade na qual possuam integrantes. Aqueles que vivem sozinhos possuem uma ampla variedade de acomodações. Todos os membros do clã são

bem-vindos em qualquer Capítulo.

Antecedentes: Eles escolhem as pessoas mais agressivas e ambiciosas como seus neófitos, dando preferência a indivíduos do sexo masculino. Eles são treinados e nutridos durante anos, sendo chamados de "aprendizes".

Criação de personagem: Os Tremere costumam possuir conceitos altamente eruditos e profissionais, e suas Naturezas e Comportamentos tendem a ser arquétipos ligados ao poder e à ciência. Os Atributos Mentais são primários, assim como seus Conhecimentos. Eles costumam possuir um Mentor como Antecedente .

Disciplinas do clã: Auspícios, Dominação, Taumaturgia

Fraquezas: Ao serem criados, os neófitos Tremere precisam beber do sangue dos sete anciões do clã. Isto significa que todos os Tremere estão pelo menos a um passo de possuir um Laço de Sangue com todo o clã, e portanto precisam observar com muito cuidado onde pisam quando estiverem em companhia de seus líderes.

Organização: Os Tremere são altamente organizados e muito hierárquicos. Os integrantes mais jovens devem obedecer aos mais velhos sem perguntas, mas este não é um dogma tão forte quanto já foi.

Estereótipos:

- Nosferatu — Essas criaturas podem ser servos muito úteis, mas são nocivos demais para serem tolerados por muito tempo.
- Ventrue — Demasiadamente separatistas para serem eficazes; a despeito disso são nossos maiores rivais pelo controle da Camarilla.
- Gangrel — Membros nobres, ao seu próprio modo.
- Toreador — Hedonistas fúteis. Eles não compreendem que a Gehenna marcará o fim de seu estilo de vida, permanentemente.
- Brujah — Revolucionários ignorantes que nem mesmo compreendem ao que se opõem. Respeitam apenas ao poder.
- Malkavianos — Muitas vezes parecem normais, mas a linhagem inteira carrega sua estranha maldição. Ocasionalmente são úteis.

Citação: *"Precisamos sobreviver à Gehenna e estabelecer os dogmas da nova ordem mundial para que o horror seja derrotado. Para sermos bem-sucedidos, precisamos controlar os outros clãs. Não há mais tempo a ser desperdiçado. Se eles não puderem ser convencidos a nos ajudar, terão de ser forçados."*

Ventrue

Antiquados e presos às velhas tradições, os Ventrue são sofisticados e gentis. Eles acreditam no bom gosto acima de tudo e trabalham duro para tornar suas vidas confortáveis. Muito freqüentemente são os líderes da Camarilla, sendo Membros cautelosos, honrados, sociáveis e elegantes.

Os Ventrue classificam a si mesmos como um clã do mundo moderno, e negam que vivam no passado. Isto pode ser verdade quanto aos membros mais poderosos do clã, mas muitos são incapazes de desistir dos hábitos e forma de vestir da época em que foram Abraçados. As atitudes e crenças de seus dias mortais jamais são esquecidos por um Ventrue.

Podem ser encontrados com freqüência entre a nata do mundo mortal. Sua sofisticação os ajuda a conviver com a elite da sociedade mortal, o que lhes possibilita controlar muitos das pessoas mais poderosas da cidade. Devido à facilidade relativa com que vivem entre essas companhias, os Ventrue costumam possuir um monopólio sobre o controle política da cidade. Se alguma coisa sair errada, costumam ser aos Ventrue que os outros Membros pedem apoio.

Há uma forte tradição Ventrue que dita que qualquer integrante da linhagem pode encontrar refúgio seguro com qualquer outro Ventrue, não podendo haver recusas. Portanto muitos Ventrue ajudam seus colegas de clã antes que necessário invocar esta tradição. Mas abrigar um fugitivo pode ser prejudicial ao bem-estar de um Ventrue.

Eles são muito orgulhosos de sua li-

derança da sociedade vampírica, e sempre insistirão que foram os fundadores da Camarilla. Eles farão qualquer coisa para reter seu poder político nas cidades da Camarilla, e protegerão sua reputação com unhas e dentes.

Apelido: Sangue Azul

Aparência: Os Ventrue não mudam de comportamento com facilidade, de modo que costumam vestir-se em estilos bastante antiquados — laços e franjas, cartolas e roupas de gala. Os integrantes mais jovens também se vestem muitíssimo bem — "mauricinho" seria o melhor adjetivo para descrevê-los.

Refúgio: Eles tendem a morar em mansões, muitas vezes em suas habitações mortais.

Antecedentes: Costumam selecionar pessoas mais velhas e experientes como seus neófitos, normalmente membros da classe alta. Em muitos casos Abraçarão apenas seus próprios descendentes.

Criação de Personagem: Os Ventrue tendem a possuir conceitos de classe alta. Os Atributos Mentais são primários, assim como seus Conhecimentos. Os Recursos e a Influência Antecedentes usuais.

Disciplinas do Clã: Dominação, Fortitude, Presença

Fraquezas: Os Ventrue possuem gostos rigorosos e refinados, mesmo no tocante ao sangue. O jogador precisa restringir o tipo de sangue do qual seu personagem irá alimentar-se, como por exemplo apenas o sangue de homens jovens, de nenhum animal, ou apenas de virgens, etc. O personagem não irá alimentar-se de nenhum outro tipo de sangue, nem mesmo se estiver passando fome ou sob coação.

Organização: Embora o clã Ventrue costume reunir-se com frequência, suas assembléias são chamadas sarcasticamente de "sociedades de debate" devido à quantidade de conversas e falta de ação. Os Ventrue consideram esta a única forma civilizada de fazer alguma coisa.

Citação: *"A melhor forma de acertar as contas com seus inimigos é vivendo mais que eles. Como somos racionais e estamos acima de preocupações fúteis como vingança, somos os líderes de nossa raça. Como nossos confrades pouco fazem para sustentar a Camarilla, precisamos carregar sozinhos esse fardo."*

Estereótipos:

- Nosferatu — São criaturas assustadoras, mas não têm culpa pelo que são.
- Tremere — Bons camaradas, apóiam a Camarilla em 100%, mas possuem motivações incertas.
- Gangrel — São um pouco incultos, mas dignos de confiança.
- Toreador — Têm bom gosto e criatividade, mas são um pouco exagerados.
- Brujah — São todos arruaceiros e rebeldes. São incontroláveis e indomáveis.
- Malkavianos — Não são nem a metade loucos do que fingem ser.

Tabela de Gerações

	Nível Máximo de Características	Quantidade de Pontos de Sangue	Pontos de Sangue /Turno
Terceira	10	?	?
Quarta	9	50	10
Quinta	8	40	8
Sexta	7	30	6
Sétima	6	20	5
Oitava	5	15	3
Nona	5	14	2
Décima	5	13	1
Décima primeira	5	12	1
Décima segunda	5	11	1
Décima terceira +	5	10	1

Nível Máximo de Características: É o nível mais alto que um vampiro pode ter numa Característica . É especialmente importante quando se relaciona a Disciplinas. Repare que é impossível para os personagens dos jogadores possuírem um nível acima de cinco em qualquer Característica, pelo menos no começo da crônica.

Quantidade Máxima de Pontos de Sangue: Os vampiros antigos são capazes de armazenar mais sangue (ou sua energia) em seu organismo que os vampiros mais jovens.

Pontos de Sangue / Turno: Isto descreve quantos Pontos de Sangue um vampiro pode usar num único turno tanto para dados extras como para níveis de cura.

Arquétipos de Personalidade

Até onde podemos discernir, o único propósito da existência humana é acender uma luz de significado na escuridão do mero existir.

— C.G. Jung

Nós humanos personificamos de forma intrínseca. Passamos cada momento de nossas vidas interpretando um papel. Nosso ser é composto por muitas camadas de personalidades. Algumas delas fingimos ser, outras apresentamos naturalmente.

Os Arquétipos de Personalidade constituem uma forma de definir essas personalidades. Eles descrevem os papéis eternos que constituem uma característica coletiva de nossas identidades e que todos compartilhamos. O psicólogo Carl Jung inventou o conceito de Arquétipos como uma forma de descrever os conceitos primitivos residentes no inconsciente coletivo da Humanidade. Jung nunca tentou conferir-lhes nomes, na medida em que acreditava não haver como descrever com palavras esses símbolos universais. Contudo, para incorporar os conceitos junguianos a **Vampiro,** fizemos exatamente isso — portanto considere o que dissermos como pitadas de sal.

Os Arquétipos não abrangem apenas personalidades, mas também lugares e coisas. Eles são uma forma do Narrador fazer os jogadores compreenderem os personagens e o cenário, e relacioná-los com suas próprias vidas.

Na verdade os personagens não se encaixam perfeitamente nessas categorias. Os Arquétipos são os moldes para um número infinito de personalidades diferentes, e não devem ser vistos como padrões absolutos. Eles são fundamentais, mas cada indivíduo varia de padrão de muitas formas. Esses Arquétipos de personalidade são exemplos da variedade de personalidades que podem ser encontradas. Seu propósito é guiar, não restringir.

O segredo para o uso dos Arquétipos é a interação entre a Natureza e o Comportamento do personagem. A Natureza é a personalidade verdadeira do personagem, aquilo que ele é, mas que não revela aos outros. A maioria das pessoas não deseja que as outras as conheçam intimamente, e portanto criam fachadas para esconder seus eus verdadeiros — máscaras. O Comportamento de um personagem pode ser tão consistente quanto seus Atributos, ou pode variar de minuto em minuto. Um indivíduo extraordinariamente franco, honesto ou simplório possuirá o mesmo Comportamento e Natureza.

Os Arquétipos exercem um impacto prático sobre o jogo, visto que cada um deles proporciona uma forma diferente de readquirir pontos de Força de Vontade. A Natureza do personagem é portanto vital na reaquisição de Força de Vontade. O procedimento funciona assim: o jogador repara que seu personagem poderá ser capaz de readquirir Força de Vontade devido aos seus atos ou à situação — isto varia de Arquétipo para Arquétipo. O jogador pergunta ao Narrador se pode readquirir Força de Vontade, e o Narrador pode aceitar ou negar o pedido. Caso o Narrador julgue o pedido válido, ele pode restituir de um a três pontos de

Força de Vontade, dependendo da natureza ou das ações do personagem. O Narrador não deve recompensar um personagem se considerar que o jogador estava desempenhando as ações não como parte de sua interpretação, mas apenas para readquirir Força de Vontade. Para maiores detalhes, consulte a seção Força de Vontade deste capítulo, na pág. 176. No Capítulo Oito, pág. 184, você poderá encontrar detalhes sobre a adição ao seu total permanente de Força de Vontade.

O Narrador deve encorajar seus jogadores a desenvolver seus próprios Arquétipos para descrever suas Naturezas e Comportamentos, desta forma conferindo-lhes uma oportunidade de criar personalidades verdadeiramente singulares.

O Arquiteto

O seu sentido de propósito excede as suas próprias necessidades. Você tenta criar alguma coisa de valor duradouro para aqueles que vierem depois de você. As pessoas precisam de muitas coisas, e você se satisfaz providenciando o que elas precisam. Você é o tipo de pessoa que se empenha para construir alguma coisa de valor: fundar uma cidade, criar uma companhia ou deixar um legado duradouro em alguma área. Muitos pioneiros americanos foram Arquitetos por natureza.

— Readquira Força de Vontade sempre que criar algo ou estabelecer alguma coisa de importância ou valor duradouro.

Bon Vivant

A vida é inútil e vazia de significado — é por causa disso que você procura se divertir tanto quanto puder. Enquanto Roma estiver ardendo em chamas você estará bebendo vinho e compondo música. Sendo hedonista, sensualista, sibarita e maníaco por festas, as palavras austeridade, abnegação e disciplina pessoal não tem lugar em sua vida. Você prefere muito mais o conceito da gratificação instantânea. Ainda assim, não se importa com um pouco de trabalho duro, contanto que haja uma boa diversão aguardando-o na conclusão. A maioria dos Bon Vivant possuem Autocontrole baixo, pois amam o excesso.

— Readquira Força de Vontade sempre que se divertir bastante e puder expressar plenamente a sua exultação (ou talvez até mesmo obter mais pontos se gozar de uma noite especialmente divertida.)

O Valentão

Conhecido como arruaceiro, rufião e briguento, você adora atormentar os fracos. Todo mundo tem sempre que dançar conforme a sua música e você não tolera que se intrometam em seus planos. Sendo o poder tudo que você respeita, costuma valorizar apenas aqueles que lhe provam ser poderosos.

Você não vê nada de errado em impor a sua vontade aos outros. Não há nada de que goste mais do que oprimir, antagonizar, importunar com perguntas insistentes e inti-

midar aqueles a quem despreza — e desses existem muitos. As emoções de gentileza e piedade não lhe são completamente estranhas, mas você esconde a sua própria sensação de fraqueza através da crueldade com outros. Embora a maioria dos Valentões despreze os fracos, alguns tornam-se seus protetores.

— Readquira Força de Vontade sempre que intimidar ou forçar fisicamente outra pessoa a fazer o que você quiser.

O Samaritano

Você sempre tenta ajudar aqueles que o cercam, esforçando-se para fazer uma diferença nas necessidades e tristezas dos desafortunados. As pessoas à sua volta dependem de sua estabilidade e força para se manterem estáveis e concentradas. Quando estão com um problema, você é a única pessoa com quem elas podem contar.

— Readquira Força de Vontade sempre que conseguir proteger ou ajudar outra pessoa. Pode ser uma ação pequena como oferecer um sorriso de apoio ou um ombro amigo num momento apropriado. Você precisa ajudar a outra pessoa de alguma forma , embora ela não precise reconhecer isso abertamente.

A Criança

Você ainda é imaturo em personalidade e temperamento. Um moleque que nunca cresceu. Embora seja capaz de cuidar de si mesmo (esperamos!), prefere a segurança de ter outros tomando conta de você. Com freqüência procura outra pessoa que cuide de você — um tipo de babá. Alguns consideram-no um moleque mimado, enquanto outros o vêem como um querubim inocente, não afetado pelos males do mundo. Este é um arquétipo muito comum entre Membros que foram criados quando eram jovens, e portanto maduros intelectualmente, mas não no plano emocional.

— Readquira Força de Vontade sempre que alguém fizer alguma coisa que o ajude sem vantagem aparente para si mesmo.

O Conformista

Você é um seguidor. Assumir o comando não é o seu estilo. É fácil para você se adaptar, ajustar e conciliar com qualquer situação nova em que se descobrir. Segue a estrela mais brilhante, a pessoa que você acredita ser a mais capaz, entregando o seu destino nas mãos dela. Para você, é ao mesmo tempo difícil e desagradável rebelar-se ou correr contra a correnteza. Você odeia a inconsistência e a instabilidade, e sabe que apoiando um líder forte poderá impedir o caos. Todos os grupos estáveis precisam de algum tipo de Conformista.

— Readquira Força de Vontade sempre que seu grupo (a prole) realizar alguma coisa devido ao seu apoio e ajuda.

O Esperto

Qual é o motivo de dar duro quando se pode conseguir alguma coisa sem nenhum esforço? Por que se matar de trabalhar quando, apenas com uma boa lábia pode-se con-

seguir tudo que se quer? Você sempre tenta encontrar a saída mais fácil, a trilha mais curta para o sucesso e para a riqueza. Algumas pessoas podem chamar o que você faz de blefe ou mesmo de roubo, mas você sabe que faz o mesmo que todo mundo; só que melhor. Além disso, como a vida é um jogo, você sente um prazer enorme em passar alguém para trás. Os Espertos interpretam muitos papéis, de modo que você pode ser um ladrão, um blefador, um vagabundo, um comediante, um trapaceiro, um golpista ou mesmo um vigarista.

-Readquira Força de Vontade sempre que for capaz de conseguir alguma coisa enganando outra pessoa para fazê-la por você.

O Ranzinza

Você é uma pessoa irascível e grosseira, levando tudo a sério e encontrando pouco humor na vida (embora possa possuir um senso de humor distorcido). Cinismo é seu sobrenome; é a ferramenta com a qual você julga tudo na vida. Você possui uma compreensão bastante definida de como as coisas realmente funcionam, especialmente quando elas envolvem o circo do comportamento humano. Há muito que as tolices cometidas pelas outras pessoas já deixaram de surpreendê-lo.

— Readquira Força de Vontade sempre que alguém fizer alguma coisa idiota, exatamente como você predisse. Você deve predizer isso em voz alta para que os outros personagens o ouçam, ou em particular ao Narrador.

O Excêntrico

Sempre há pessoas que simplesmente não se enquadram e você é uma delas. As suas crenças, motivações e senso de propriedade são a antítese completa do status quo. Você não chega a ser um rebelde sem causa, estando mais para um pensador independente que não pertence à sociedade na qual nasceu. Você não dá a mínima para a moralidade das outras pessoas, mas adere ao seu próprio, e estranho, código de conduta. Os excêntricos costumam ser irreverentes, e alguns possuem gostos e desejos realmente bizarros.

— Readquira Força de Vontade sempre que for capaz de torcer o nariz para a sociedade e para seus preceitos sem atrair retaliação (mais sobre a sociedade vampírica que sobre a sociedade mortal.)

O Diretor

Você despreza o caos e a desordem, e tende a assumir o controle e a organizar as coisas de modo a suprimir a anarquia. Você gosta de estar no comando, viver para organizar e fazer as coisas correrem com tranqüilidade. Você confia em seu próprio julgamento e tende a pensar em tudo preto no branco: "Isto não funciona", "Você está a meu favor ou contra mim", "Há duas formas de fazer isto — a minha forma e a forma errada".

— Readquira Força de Vontade quando lhe permitirem liderar um grupo e realizar alguma tarefa significativa.

O Fanático

Você é devotado a uma causa. Para o bem ou para o mal, ela é a força motriz da sua vida. Cada grama de sangue e paixão que você possui é direcionada a ela. Na verdade, você pode se sentir muito culpado por desperdiçar o seu tempo em qualquer outra coisa. Você não deixará que nada se interponha em seu caminho — pelo menos nada que não possa sobrepujar. Você e aqueles que o cercam podem sofrer, mas a sua causa é tudo — os fins justificam os meios. Antes do jogo começar não deixe de descrever a sua causa, e defina como ela pode afetar o seu comportamento.

— Readquira Força de Vontade sempre que praticar uma ação que contribua para a sua causa.

O Galante

Você é tão extravagante quanto é amoral. Alguns o vêem como um patife, um Don Juan, um devasso, um farrista ou simplesmente um preguiçoso — mas você se identifica com todos esses adjetivos. Ator nato, que não perde uma chance de transformar as coisas num grande espetáculo, nada lhe atrai mais a atenção que uma platéia calorosa. Você ama as pessoas e ama ainda mais impressioná-las. Embora possa realmente ser um grande amante, aprecia a caçada tanto quanto o ato. Os Galantes variam amplamente em temperamento e ambição, mantendo em comum pouco mais que seu gosto em ser o centro das atenções.

— Readquira Força de Vontade sempre que conseguir comover ou impressionar outra pessoa. O Narrador sempre será o juiz, mesmo quando os personagens estiverem envolvidos.

O Comediante

Você é o palhaço, o idiota, o bobo da corte ou o cômico, sempre fazendo graça de si mesmo ou dos outros. Busca constantemente o humor em qualquer situação, e se esforça o quanto pode para reter as ondas de depressão que invadem o seu íntimo. Você odeia sentir tristeza ou dor, e tenta o tempo todo afastar a mente das outras pessoas do lado sombrio da vida. Ocasionalmente você fará praticamente qualquer coisa para esquecer que a dor existe. O seu tipo pessoal de humor pode nem sempre impressionar os seus amigos, mas o faz sentir-se melhor. Alguns comediantes conseguem escapar da dor e ser verdadeiramente felizes, mas a maioria jamais se livra de seu dilema.

— Readquira Força de Vontade quando elevar o ânimo das pessoas à sua volta através do humor, especialmente quando você estiver apto a escapar da sua própria dor no processo.

O Juiz

Como um facilitador, moderador, árbitro, conciliador e pacificador, você sempre busca melhorar as coisas. Orgulha-se em ser racional, de seu julgamento e de sua capacidade em deduzir uma explicação razoável quando confrontado com os fatos. Você se esforça em promover a verdade, mas compreende o quão difícil é ser justo. Você respeita a

justiça, afinal ela é o veículo da verdade.

Ao seu ver as pessoas são recursos, embora algumas sejam mais difíceis de serem controladas e empregadas. Odeia desavenças e discussões, e evita o dogmatismo. Ocasionalmente os juízes dão bons líderes, embora uma falta de visão possa ocasionalmente obrigá-los a manter o status quo em vez de buscar uma saída melhor.

— Readquira Força de Vontade quando conseguir desembaraçar a verdade de uma teia de mentiras ou puder convencer indivíduos antagônicos a chegarem a um consenso.

O Solitário

Você é o tipo de pessoa que sempre está só, mesmo no meio de uma multidão., Você é um peregrino, um caçador, um lobo solitário. Embora os outros possam considerá-lo uma pessoa desamparada ou fechada, você na verdade prefere a sua própria companhia à dos outros. Existem muitas razões diferentes para que isso seja assim: você não compreende as pessoas, compreende as pessoas bem demais, as pessoas não gostam de você, as pessoas gostam demais de você ou você simplesmente vive perdido em seus próprios pensamentos. Suas razões são assunto pessoal.

— Quando consegue realizar alguma tarefa sifgnificativa sozinho ou sem a ajuda dos outros — mas que ajude o grupo de alguma forma — readquire Força de Vontade com base no significado da realização.

O Mártir

Todo mundo possui o instinto do mártir, mas pouco o põem em prática. Menos ainda vivem a vida de um mártir, mas você é um deles. O seu desejo pelo sacrifício pessoal provém de uma carência de amor-próprio, uma sensação de falta de controle ou um sentimento de amor profundamente desenvolvido. Devido às suas crenças e ideais, você está apto a passar por sofrimentos duradouros e severos.

Na pior das hipóteses, um mártir espera simpatia e atenção devido ao seu sofrimento, e pode até mesmo fingir ou exagerar dor ou privação. Na melhor das hipóteses, um mártir irá escolher sofrer ferimentos ou mesmo a Morte Final em vez de renunciar à sua religião, às suas crenças, princípios, causa ou amigos.

— Readquira Força de Vontade quando se sacrificar de uma forma real e imediata em nome de suas crenças ou de outro indivíduo.

O Rebelde

Você é obstinado, insatisfeito, iconoclasta e adepto à liberdade de pensamento. Como a sua filosofia pessoal baseia-se na liberdade de pensamento, você se sente relutante demais em juntar-se a qualquer causa ou movimento particular. Você é apenas você mesmo e deseja nada mais que a liberdade de ser você mesmo. Não seria um bom seguidor e normalmente também não é um bom líder (a não ser que seus seguidores estejam dispostos a seguir cegamente as suas ordens). Quando frente a uma autoridade, tende a ser estupidamente insubordinado.

— Readquira Força de Vontade sempre que a sua rebeldia contra o status quo gerar resultados positivos.

O Sobrevivente

Não importa como, você sempre consegue sobreviver. Você pode resistir, recuperar-se de, atravessar e sobreviver a quase qualquer circunstância. Quando as coisas ficam difíceis, você toca em frente. Você nunca aceita a derrota e jamais desiste — jamais. Nada o irrita mais que uma pessoa que não se esforçou para melhorar as coisas, ou que se rende às forças desconhecidas do universo.

— Readquira Força de Vontade sempre que sobreviver a uma rebelião ou a uma situação difícil através de sua própria esperteza e perseverança.

O Tradicionalista

Você é um indivíduo ortodoxo, conservador e muito tradicionalista. O que foi bom quando você era jovem é bom o bastante para você agora. Você quase nunca muda. Em geral opõe-se à mudança pela mudança — de que vale isso? Alguns podem vê-lo como um miserável, um reacionário ou simplesmente um velho fóssil. Seu ideal é sempre preservar o status quo.

— Readquira Força de Vontade todas as vezes que estiver apto a proteger o status quo e impedir as mudanças.

O Visionário

Poucos indivíduos tem coragem, força e criatividade para divisar alguma coisa nova por detrás do véu da mediocridade. A sociedade trata essas pessoas com respeito, mas também com desprezo — afinal é o visionário quem perverte e conduz a sociedade para o futuro.

Você pode ser espiritualista, xamã, arauto da Nova Era, místico, filósofo ou inventor, mas seja o que for, está sempre buscando algo mais. Você se liberta dos grilhões da imaginação convencional e cria novas possibilidades. Embora possa ter a cabeça nas nuvens, e freqüentemente possua uma inclinação pouco prática, está cheio de idéias e percepções novas.

— Readquira Força de Vontade sempre que conseguir convencer os outros de seus sonhos e seguir o curso de ação delineado por sua visão do futuro.

Atributos

Físicos

Essas características descrevem o quão forte, hábil e resoluto é um personagem, sendo as características primárias de um personagem orientado para a ação. As Características Físicas dizem respeito apenas aos pontos fortes e fracos do corpo.

Força

Esta é a medida da sua força física — sua capacidade em erguer, carregar e mesmo causar danos físicos. Uma pessoa com um nível alto de Força costuma ser maior que uma pessoa com um nível baixo. Obviamente sempre existem exceções.

A força é usada quando você tenta levantar, carregar, empurrar, erguer ou quebrar alguma coisa. No combate com Armas Brancas ela é acrescentada à sua Parada de Dados de danos. A Força também é usada quando se deseja realizar algum tipo de pulo ou salto.

Especializações: Pegada Firme, Robustez, Físico Atlético, Ombros Largos, Vigor, Energia, Bíceps Protuberantes, Rigidez, Altura

- • Fraco: Você pode erguer 20 kg
- • • Médio Você pode erguer 50 kg
- • • • Bom: Você pode erguer 125 kg
- • • • • Excepcional: Você pode erguer 200 kg
- • • • • • Extraordinário: Você pode erguer 325 kg

Destreza

Esta característica é uma medida do seu estado físico geral — velocidade, rapidez e agilidade. Ela indica a capacidade em se mover com agilidade e manipular objetos com precisão e graça. A destreza inclui coordenação entre a visão e as mãos, boa coordenação motora, velocidade de reação, reflexos e graça corporal.

Especializações: Movimentos Suaves, Flexibilidade, Estabilidade, Habilidade, Graça, Agilidade, Esportes, Reflexos Felinos, Velocidade, Equilíbrio, Pés Ágeis, Mão Leve.

- • Fraco: Você é bem estabanado — portanto não use uma motoserra.
- • • Médio: Você consegue mascar chiclete e caminhar ao mesmo tempo.
- • • • Bom: Você possui um excelente potencial atlético a ser desenvolvido.
- • • • • Excepcional: Você pode fazer malabarismos com cinco facas.
- • • • • • Extraordinário: Você pode fazer malabaris mos com cinco facas de olhos vendados.

Vigor

Vigor é uma medida de saúde geral e resistência à dor. Ela indica por quanto tempo você pode manter um esforço, assim como a quantidade de punição física que é capaz de suportar. O vigor é a sua energia de reserva, tanto física quanto mental, e um de seus elementos mais importantes é a vontade de viver.

Especializações: Zelo, Resistência, Inflexibilidade, Determinação, Agressividade, Tenacidade, Robustez, Solidez, Potência, Dedicação

- • Fraco: Você possui constituição frágil, beirando o doentio. Médio: Você é moderadamente saudável.
- • • Bom: Você está em boa forma, o resultado de exercícios regulares.
- • • • Excepcional: Você poderia correr numa maratona.
- • • • • • Extraordinário: Você suficientemente vigoroso para sobreviver a quase tudo.

Sociais

As suas características sociais descrevem a sua aparência, o seu charme e a familiaridade com a mente humana. As suas Características Sociais são vitais para determinar primeiras impressões, capacidade de liderança e a natureza de suas interações com os outros.

Carisma

O carisma é uma medida de sua aptidão em seduzir e fascinar os outros. Você usa o Carisma para conquistar emocionalmente as pessoas e fazê-las confiar em você. Esta Característica mais reflete uma personalidade carismática que o hábito em manipular abertamente as outras pessoas. É uma soma do porte, charme e poder de influência do personagem. O Carisma reflete o seu poder de convencer os outros a terem fé em você.

Especializações: Serenidade, Eloqüência, Sociabilidade, Encantamento, Magnificência, Genialidade, Boas Maneiras, Sofisticação, Graça, Urbanidade, Rusticidade.

- • Fraco: Os outros evitam estar à sua volta.
- • • Médio: As pessoas acham-no agradável.
- • • • Bom: As pessoas confiam em você e lhe fazem confidências.
- • • • • Excepcional: Você tem alguma coisa que atrai as pessoas.
- • • • • • Extraordinário: Você poderia liderar uma nação.

Manipulação

Esta Característica mede a sua aptidão em tirar proveito das outras pessoas, como quando deseja levar outra pessoa a fazer alguma coisa. Isso é importante quando você tenta influenciar ou manipular a outra pessoa diretamente. Você usa a manipulação para trapacear, enganar, blefar e passar a perna em outra pessoa. Embora você possa ser eficiente em manipular pessoas que acaba de encontrar, aquelas que já o conhecem são mais difíceis de serem enganadas.

A manipulação é usada em todas as decisões em que você esteja tentando influenciar ou convencer outra pes-

soa abertamente. O fato da pessoa gostar de você ou não, é irrelevante (embora isso possa afetar a dificuldade do que você estiver tentando realizar).

Se você fracassar numa ação de Manipulação e a outra pessoa perceber o que você está tentando fazer (você obteve uma falha crítica nos dados, por exemplo), ela pode ficar zangada. As pessoas são manipuladas o tempo todo e normalmente ignoram isso. Porém, se isso passar a ser de seu conhecimento, poderá ser um pensamento bastante incômodo. A Manipulação pode gerar grandes resultados, mas é um risco desempenhá-la abertamente. As pessoas que conheçam bem os personagens com Manipulação alta não confiam neles.

Especializações: Loquacidade, Expressividade, Astúcia, Persuasão, Serenidade, Língua Afiada, Fanfarronice, Insinuação, Eloqüência, Lisonja, Duplo sentido, Sofismo, Humor.

- • Fraco: Você se expressa com o mínimo possível de palavras.
- •• Médio: Os outros podem acreditar em você.
- ••• Bom: Você daria um bom advogado.
- •••• Excepcional: Você deveria concorrer a um cargo público.
- ••••• Extraordinário: Você venderia gelo a um esquimó.

Aparência

Esta Característica descreve a sua Aparência em termos de atratividade e força de presença. Você não precisa ser necessariamente belo para possuir um nível elevado de Aparência, precisa apenas de uma aparência que de alguma forma atraia os outros a você. A Aparência não é apenas a sua beleza estática, de modelo, é o apelo do modo como você caminha e fala, a sua animação e expressividade. É uma medida do quão interessante e atraente você parece aos outros.

A Aparência é vital em qualquer situação social na qual não sejam trocadas palavras. Isso é mais importante do que pode parecer a princípio; as impressões que temos das pessoas são altamente afetadas pela aparência que elas possuem, não importa o quanto sejamos maduros. Podemos não gostar de admitir isso, mas é a mais pura verdade.

Mais que uma Característica que você use simplesmente para decidir nos dados, a Aparência costuma ser usada pelo Narrador para julgar superficialmente qual é a reação dos outros personagens ao se encontrarem pela primeira vez com você. Isso portanto pode afetar todos os testes de Características Sociais que você realize com essa pessoa (em alguns casos o seu nível determina o número máximo de sucessos de uma ação Social que pode ser aplicado, tornando impossível para uma pessoa feia conseguir qualquer coisa além de um sucesso mínimo).

Especializações: Comportamento Audaz, Sedução, Encantamento, Sensualidade, Radiância, Rosto Honesto, Dignidade, Agradabilidade, Simpatia, Atratividade, Beleza, Olhar Penetrante.

- • Fraco: Você tende a atrair a hostilidade dos outros.
- •• Médio: Você é facilmente ignorado, pois se confunde com a multidão.
- ••• Bom: Você tem uma aparência agradável, e as pessoas tratam-no bem.
- •••• Excepcional: Você tem uma aparência suficientemente boa para ser um modelo, recebendo respeito e atenção por causa disso.
- ••••• Extraordinário: As primeiras reações podem ser de assombro, inveja intensa ou prestatividade absoluta .

Mentais

As características Mentais representam a capacidade mental total de seu personagem, incluindo coisas como memória, percepção e a habilidade de aprender e pensar.

Percepção

Esta Característica indica o seu grau de consciência do cenário que o cerca. Embora ocasionalmente esta seja uma ação consciente, como quando você está procurando por alguma coisa, ela costuma funcionar intuitivamente — você simplesmente nota alguma coisa. Em termos simples, Percepção é uma sensibilidade ao mundo, um hábito em manter os olhos e os ouvidos abertos, bastante comum entre crianças (para quem o mundo é um lugar vasto e misterioso) e raramente ocorre entre os indivíduos mais maduros.

A Percepção é usada para ver se você possui a capacidade de compreender ou de estar atento a um determinado fato ou conceito. Ela pode ajudar a indicar o quanto você é alerta para emboscadas, as entrelinhas do discurso de um político e as sutilezas da cor numa pintura.

Especializações: Introspectivo, Atento paciente, Visão Aguçada, Intuitivo, Visionário, Astuto, Apreensivo.

- • Fraco: Você é cego a tudo que não seja óbvio.
- •• Médio: Você não percebe interações sutis que acontecem à sua volta.
- ••• Bom: Você percebe os ânimos e as texturas.
- •••• Excepcional: Você está sempre alerta às nuances da vida.
- ••••• Extraordinário: Você é capaz de achar uma agulha no palheiro.

Inteligência

Sua Inteligência representa tanto sua memória, como sua habilidade para aprender e pensar. Ela é importante para Habilidades que requeiram ginásticas mentais complicadas. Alguns a descrevem como a rapidez da mente ou de julgamento, porém é mais do que isso — é a facilidade de compreensão e a capacidade de avaliar e racionalizar. A Inteligência é uma medida da flexibilidade e profundidade dos pensamentos de cada um.

O bom-senso, a astúcia e a sabedoria não são componentes deste Atributo; estas são facetas de um personagem que devem ser retratadas pelo jogador. No entanto, um nível baixo de Inteligência pode indicar alguém incapaz de compreender idéias complicadas e que aprende devagar — talvez ele só consiga enxergar em preto-e-branco, sem entender que, na verdade, as coisas têm tons de cinza.

Por outro lado, personagens com nível de Inteligência alto são pensadores sofisticados, capazes de isolar os vários níveis de uma discussão ou problema. Eles são dotados de uma alta capacidade de discernimento e são capazes de separar a verdade da mentira — pelo menos quando têm tempo para pensar. A Inteligência refere-se mais a julgamentos cuidadosos do que a decisões rápidas, que é o campo do Raciocínio.

Especializações: Discernimento, Criatividade, Cultura Geral, Pragmatismo, astúcia, Brilhantismo, Rato de Biblioteca, Esclarecimento.

- • Fraco: QI 80
- •• Médio: QI 100
- ••• Bom: QI 120
- •••• Excepcional: QI 140
- ••••• Extraordinário: QI 160+

Raciocínio

O Atributo Raciocínio descreve a sua capacidade de reagir com rapidez e correção a situações novas, assim como a sua mente afiada e inteligência. Em termos simples, é uma medida do quão rápido você pensa. Poderíamos interpretar Raciocínio também como perspicácia, esperteza e capacidade em compreender problemas em seus termos mais básicos.

Os indivíduos com nível baixo de Raciocínio são ocasionalmente incapazes de tomar atitudes apropriadas quando surpreendidos (como um gamo ao ser iluminado pelos faróis de um carro). Um nível baixo de Raciocínio pode indicar que você é mais fácil de enganar que a maioria das pessoas, um estudante ingênuo e pouco sofisticado da natureza humana. Se você possui um nível alto de Raciocínio, está apto a reagir rapidamente a novas situações e raramente é surpreendido com a guarda baixa por mudanças súbitas nos eventos. Aconteça o que acontecer, você é capaz de manter seu Raciocínio.

Especializações: Inteligente, Perspicaz, Vigilante, Prático, Manhoso, Judicioso, Criativo.

- • Fraco: Você envia seu dinheiro para pastores televisivos.
- •• Médio: Você sabe quando apostar ou passar no poquer.
- ••• Bom: Você é capaz de lidar com a hora do "rush" em Los Angeles (sem atirar em ninguém)
- •••• Excepcional. Poderia ser um humorista de primeira linha.
- ••••• Extraordinário: Você tem um supercomputador no cérebro — ele é rápido.

Habilidades

Talentos

Os Talentos descrevem todas as Habilidades não treinadas e intuitivas. Os Talentos jamais podem ser treinados ou estudados, mas apenas aprendidos através da experiência direta — normalmente durante uma história. Se o seu personagem desempenhar uma ação usando um Talento que ele não possua, isso não surtirá efeito sobre a sua decisão nos dados. Faz-se uma jogada usando um número de dados igual ao Atributo básico. Os Talentos são Habilidades tão naturais e intuitivas que se considera que todo mundo possui alguma pequena capacidade em cada um deles.

Representação

Você é especialista em fingir emoções, crenças ou um determinado estado de espírito. Mesmo se nunca esteve antes num palco, seria capaz de fazer um trabalho adequado caso fosse preciso atuar. Entretanto, simplesmente porque possui esta Habilidade, não significa que tenha de usá-la de forma anti-ética. Muitos políticos honrados usam-na para emprestar força e profundidade aos seus discursos (como Winston Churchill e Franklin Roosevelt). Você é capaz de fingir lágrimas, raiva, amizade e virtude.

- • Amador: Novato talentoso, você é capaz de fingir doença.
- •• Experiente: Você desenvolveu a sua capacidade de interpretação a um nível elevado.
- ••• Competente: Você é capaz de representar praticamente qualquer papel.
- •••• Especialista: Decerto você é um profissional, ou possui potencial para ser um.
- ••••• Mestre: Você poderia ganhar um Oscar — ou talvez já tenha sido agraciado com um.

Possuído por: Atores profissionais e amadores, Políticos, Palestrantes, Pastores.

Especializações: Fingir, Personificar, Inspirar, Fingir emoções, Atuar no palco, Inspirar fé religiosa.

Prontidão

Com o passar dos anos você adquiriu experiência em perceber tudo que acontece à sua volta, mesmo se não estiver concentrado ativamente no que o cerca. Você é um guarda-costas capaz, visto que aprendeu como manter-se alerta durante períodos longos de tempo. A Prontidão simplesmente indica o quão ciente você está do mundo que o cerca. Ela descreve quanta atenção você presta às coisas, além do roncar de sua barriga ou das dúvidas de sua mente.

- • Amador: Você tende a estar alerta a mudanças, um pouco mais que a maioria das pessoas.
- •• Experiente: Você é bastante atento às coisas que o cercam.
- ••• Competente. Você é muito vigilante.
- •••• Especialista: Você é um indivíduo verdadeiramente cauteloso, e raramente abaixa a guarda.
- ••••• Mestre: Você repara em tudo que acontece à sua volta.

Possuído por: Vigilantes, Caçadores, Guarda-costas, Repórteres, Ladrões.

Especializações: Serviço de guarda-costas, Armadilhas, Emboscadas, Florestas, Multidões, Ruídos, Paranóia.

Esportes

Esta Habilidade descreve o seu estado atlético geral e considera uma familiaridade com a maioria dos esportes. É usada para ver se você é capaz de pular uma cratera, nadar durante uma tempestade, lançar uma bola de futebol americano, pular uma cerca ou escalar uma árvore.

O Talento Esportes diz repeito às ações motoras complexas. As ações físicas que requeiram apenas um tipo de ação motora — como levantar pesos — não usam o nível de Esportes, nem tampouco as ações atléticas já submetidas a outra Habilidade.

- • Amador: Escolinha de futebol
- •• Experiente: Atleta de colégio de segundo grau
- ••• Competente: Atleta universitário
- •••• Experiente: Atleta profissional
- ••••• Mestre: Detentor da medalha de ouro olímpica

Possuído por: Atletas profissionais, Entusiastas, Dançarinos, Jovens

Especializações: Natação, Alpinismo, Acrobacia, Dança, qualquer esporte específico.

Briga

Você sabe como lutar desarmado. Esta Habilidade inclui manobras como socar, chutar, agarrar, estrangular, atirar, morder e enfiar os dedos nos olhos do oponente. A Briga pode tornar-se muito violenta, mas geralmente não é uma forma letal de combate.

- • Amador: Você sabe o que faz, mas não tem muita experiência.
- •• Praticante: Você sabe onde acertar as pessoas e fazer doer.
- ••• Competente: Pode escolher onde sentar num boteco.
- •••• Especialista: Você é faixa-preta.
- ••••• Mestre: Você poderia ser um campeão de boxe.

Possuído por: Artistas Marciais, Marginais , Policiais, Leões de Chácara, Soldados.

Especializações: Chaves de braço, Boxe, Luta livre, Judô, Caratê, Tai Chi, Luta corpo a corpo, Arremesso, Exibição de capacidade de luta.

Esquiva

A forma mais eficiente de vencer uma luta é não ser atingido. Dominar o Talento de Esquiva é uma escolha muito sábia. Os seus níveis nesta área descrevem a capacidade em evitar tanto ataques de luta corporal quanto disparos de projéteis, o que inclui mergulhar para proteger-se ou usar o peso do corpo para desviar-se dos golpes.

- • Amador: Você se joga ao chão se alguém grita "abaixe-se"!"
- •• Experiente: Você não tem problemas em encontrar um lugar seguro durante um tiroteio.
- ••• Competente: Você tem muitas chances de sair vivo de um tiroteio.
- •••• Especialista: É preciso ser um atirador de sorte para acertar você.
- ••••• Mestre: Você é quase capaz de se esquivar de balas.

Possuído por: Criminosos, Lutadores de Rua, Militares, Leões de chácara, Boxeadores

Especializações: Saltar, Esquivar-se, Encontrar abrigo, Mergulhar

Empatia

Você compreende e é capaz de sentir as emoções dos outros, estando apto a reagir apropriadamente a elas. Você freqüentemente é capaz de discernir os motivos por trás das ações de uma pessoa simplesmente ouvindo-a. Você também é capaz de detectar quando lhe contam mentiras. Mas a empatia possui um lado negativo — como você está aberto aos sentimentos dos outros, freqüentemente sente as mesmas emoções que aqueles à sua volta.

- • Amador: Durante festas, as pessoas lhe contam problemas.
- •• Experiente. De vez em quando toma para si as dores dos outros.
- ••• Competente: Adquire uma noção fantástica das motivações das outras pessoas.
- •••• Especialista: Nenhuma mentira passa pelo seu escrutínio.
- ••••• Mestre: Você costuma terminar as frases das outras pessoas.

Possuído por: Atores, Médiuns, Vendedores extraordinários, Prestidigitadores.

Especializações: Emoções, Verdade, Humor, Personalidades, Antecedentes

Intimidação

A arte da intimidação ocorre de diversas formas, desde uma ameaça sutil até uma agressão física. Cada método de intimidação tem seu tempo e lugar. Você compreende a ciência de intimidar, e sabe como usá-la para conseguir o que deseja. As pessoas com níveis altos de intimidação parecem irradiar uma aura de autoridade.

- • Amador: Crianças de seis anos se comportam direitinho com você.

•• Experiente: De vez em quando consegue intimidar alguém só olhando ameaçadoramente para ele.
••• Competente: O seu olhar é perturbador.
•••• Especialista: Você seria um sargento durão.
••••• Mestre: Você consegue fazer animais ferozes fugirem com o rabo entre as pernas.

Liderança

Você consegue fazer as pessoas seguirem os seus comandos e obedecerem às suas ordens mediante exemplo e exercício da autoridade. Liderar não é apenas conhecer as técnicas em fazer as pessoas seguirem você, mas principalmente ser o tipo de pessoa que os outros seguirão. A Liderança costuma ser usada em combinação com o Carisma.

• Amador: Você poderia treinar um time de júniores.
•• Experiente: A sua voz é dominante e você consegue exigir que se faça silêncio.
••• Competente: Em situações de crise, você é um bom líder.
•••• Especialista: Você atrai seguidores sem tentar.
••••• Mestre: Você é um Napoleão, um Churchill- Ou um Hitler...

Possuído por: Políticos, Oficiais Militares, Líderes de Gangues, Executivos, Oficiais de Polícia, Nobreza.

Especializações: Comando, Oratória, Inspirar Amizade, Orientar ações militares.

Manha

As ruas são uma fonte essencial de informação e de dinheiro, assim como um problema de primeira grandeza. A Manha permite-lhe imiscuir-se na cena local sem chamar atenção sobre si. Usar este talento também concede a capacidade de fofocar, furar e empregar linguajar de rua.

• Amador: Você sabe quem vende drogas.
•• Experiente: A galera considera você "sangue bom".
••• Competente: Membro de uma gangue proeminente
•••• Especialista: Você passou a maior parte da vida nas ruas.
••••• Mestre: Se você não ouviu falar, então não aconteceu.

Possuído por: Membros de gangue, Repórteres, Mendigos, Bêbados, Detetives

Especializações: Bater carteiras, Drogas, Atravessador, Gíria

Lábia

Você sabe como esconder as suas motivações. Além disso, sabe como decifrar as motivações dos outros e usá-las contra eles. Os segredos e intrigas dos outros lhe interessam, e você procura compreender suas fraquezas. O domínio desta perícia torna-o o melhor dos oradores, ou o

melhor dos espiões.

- • Amador: Algumas mentirinhas inocentes não magoam ninguém.
- •• Experiente: Você pode enganar trouxas num clube noturno.
- ••• Competente: Você poderia ser um advoga do criminal.
- •••• Especialista: Os vendedores da Amway não são páreo para você.
- ••••• Mestre: Perry Mason gostaria de ser tão bom.

Possuído por Advogados, Vigaristas, Casanovas, Políticos.

Especializações: Descobrir fraquezas, Seduzir, Mentirinhas Ocasionais

Outros Talentos

Pesquisa, Malícia, Intriga, Argüição, Redação, Pintura, Escultura.

Perícias

As Perícias são todas as Habilidades adquiridas através de aprendizado ou treinamento rigoroso. Se você tentar usar uma Perícia que não possui, o grau de dificuldade do teste aumenta em um. Você é simplesmente destreinado nas técnicas dessa Perícia, e portanto precisa tentar com mais afinco realizar a tarefa do que alguém que tivesse ao menos uma leve idéia do que estava fazendo.

Empatia com Animais

Os animais não se comportam da mesma forma que os humanos sob as mesmas circunstâncias. A capacidade em compreender as ações dos animais pode ser muito útil. Os personagens habilitados em Empatia com Animais não apenas podem predizer as ações dos animais, mas também usar esse conhecimento para acalmá-los ou enfurecê-los. A Empatia com Animais também é a perícia usada para treinar animais.

- • Amador: Você pode conquistar o carinho de um animal domesticado.
- •• Experiente: Você pode ensinar um bichinho a fazer gracinhas.
- ••• Competente: Você poderia treinar um cão de guarda.
- •••• Especialista: Você poderia treinar um animal de circo.
- ••••• Mestre: Você poderia domesticar um animal selvagem.

Possuído por Treinadores de animais, Guardadores de zoológico, Amantes da Natureza, Donos de animais.

Especializações: Cães, Gatos, Cavalos, Papagaios, Animais de fazenda

Condução

Você pode dirigir um carro, e talvez também outros veículos. Simplesmente porque você possui a perícia Condução não significa que esteja familiarizado com os todos os veículos terrestres. O seu nível pode aumentar ou diminuir, dependendo da sua experiência geral com um veículo específico.

- • Amador: Você pode dirigir um carro hidramático.
- •• Experiente: Pode dirigir carros com câmbio mecânico.
- ••• Competente: Caminhoneiro comercial.
- •••• Especialista: Piloto de Fórmula Um.
- ••••• Mestre: Aírton Sena

Possuído por: Caminhoneiros, Pilotos de corrida, praticamente qualquer um nascido no século 20.

Especializações: Curvas, Cavalos-de-Pau, Mudanças de marcha

Etiqueta

Você compreende as pequenas nuances da vida social, estando apto a comportar-se com elegância. Você sabe como conviver bem com a sociedade mortal. A sua especialidade é a cultura com a qual esteja mais familiarizado. Você usa Etiqueta durante ações como dançar, seduzir e barganhar. A Etiqueta também é usada em questões diplomáticas.

- • Amador: Você sabe quando calar a boca.
- •• Experiente: Sabe que não deve calçar tênis num jantar black-tie.
- ••• Competente: Sabe com que colher tomar sopa (não que você ainda seja capaz de comer...)
- •••• Especialista: Está apto a conviver com praticamente todas as classes sociais.
- ••••• Mestre: Você poderia impedir a Terceira Guerra Mundial.

Possuído por: Diplomatas, Milionários, Executivos

Especializações: Negócios, Alta Sociedade, Cultura das ruas

Armas de Fogo

A perícia em Armas de Fogo significa que você possui um amplo conhecimento de todas as armas, desde um simples .22 a uma metralhadora Ingram Mac-10. As Armas de Fogo não incluem a capacidade em operar armas pesadas como canhões e outras peças de artilharia. Contudo, a perícia em Armas de Fogo também inclui a capacidade em consertá-las.

- • Amador: Você teve uma ou duas aulas numa loja de armas.
- •• Experiente: Você faz bonito numa galeria de tiro.
- ••• Competente: Você pode fazer alguns truques com uma arma.
- •••• Especialista: Você é frio e controlado, mesmo sob pressão.
- ••••• Mestre: "Está com sorte, *punk*? Ótimo, vai precisar."

Possuído por: Membros de Gangue, Policiais, Crimino-

sos, Soldados, Caçadores

Especializações: Fuzis, Armas de mão, Pistolas, Metralhadoras, Sprays

Armas Brancas

A capacidade de lutar com uma arma é uma perícia valiosa no ambiente Punk-Gótico. A eficiência nesta perícia possibilita usar armas de mão. Facas, cassetetes, machados, e espadas são exemplos dos tipos de armas cobertas pela perícia Armas Brancas. Hoje em dia esta perícia é quase arcaica, devido à dependência da sociedade por armas de fogo, mas não se esqueça de que uma estaca de madeira ou uma lança de prata são armas brancas...

- • Amador: Você já viu usarem uma faca.
- •• Experiente: Você aprendeu esgrima num curso de seis semanas
- ••• Competente: Marginal comum
- •••• Especialista: Qualquer arma é mortal em suas mãos.
- ••••• Mestre: Bruce Lee com um par de *nuntchacos*.

Possuído por: Policiais, Esgrimistas, Entusiastas de Kendô, Marginais, Membros de Gangue.

Especializações: Espadas, Machados, Floretes, Faca, Maças, Desarme.

Música

Você pode compor e tocar música; para cada nível que possui, você sabe como tocar *um* instrumento. Obviamente, quanto mais alto for o seu nível, melhor você é tocando os seus instrumentos, especialmente o primeiro que aprendeu. Esta é a capacidade de compor música — quanto mais alto for o nível, maior será a sua capacidade musical. Cabe a você decidir que instrumentos tocará.

- • Amador: Com esforço, você consegue tocar alguns acordes simples.
- •• Experiente: Você poderia tocar guitarra base numa banda de garagem.
- ••• Competente: Você poderia viver de música, trabalhando no circuito alternativo.
- •••• Especialista: Você poderia tocar guitarra solo numa excursão mundial.
- ••••• Mestre: Wolfgang Amadeus Mozart.

Possuído por: Músicos de Rock, Disk Jockeys, Cantores, Maestros

Especializações: Violão, Guitarra, Composição, Letras, Tuba, Improvisos de solos.

Reparos

Você está apto a consertar dispositivos simples ou complexos de todos os tipos. Isto inclui portas, carros e até computadores. O domínio desta perícia significa que você é um Faz-Tudo. Esta perícia cobre tudo, desde carpintaria simples a mecânica. Dispondo das ferramentas adequadas, você poderia consertar qualquer coisa.

- • Amador: Você consegue montar um conjunto de peças de encaixe
- •• Experiente: Dispondo do tempo adequado você poderia instalar a fiação elétrica de uma casa.
- ••• Competente: Você economiza uma boa gra na em honorários de mecânicos.
- •••• Especialista: Está apto a consertar computadores pessoais em poucos minutos.
- ••••• Mestre: Se estiver quebrado, você conserta.

Possuído por: Faz-tudos, Capinteiros, Eletricistas, Mecânicos

Especializações: Madeira, Computadores, Aparelhos eletrônicos, Motores, Automóveis, Eletricidade.

Segurança

Você conhece as técnicas e é eficiente com as ferramentas usadas para atividades como destravar fechaduras, fazer ligação direta em carros, desativar alarmes contra ladrões e abrir cofres, assim como muitas outras formas de arrombar e entrar. Muitos indivíduos que possuem a Perícia Segurança não a usam para conduzir atividades criminosas. mas para impedir que elas aconteçam ou descobrir como foram realizadas.

- • Amador: Você consegue abrir uma fechadura simples,
- •• Experiente: Você pode fazer ligação direta numa carro.
- ••• Competente: Você pode desativar o alarme de uma casa.
- •••• Especialista: Você consegue arrombar um cofre.
- ••••• Mestre: Fort Knox não está a salvo de você.

Possuído por: Criminosos, Chaveiros, Policiais, Detetives, Especialistas em Segurança.

Especializações: Aparelhos eletrônicos, Velocidade, Atividade silenciosa, Abrir fechaduras, Ligação direta em carros, Alarmes contra ladrões, Cofres.

Furtividade

Furtividade é a habilidade em esgueirar-se ou esconder-se sem ser visto ou ouvido, sendo o teste geralmente feito contra o nível de Percepção de outro personagem. A Furtividade é de extrema importância quando os vampiros realizam a Caçada.

- • Amador: Você pode se esconder no escuro.
- •• Experiente: Você pode se esconder nas sombras.
- ••• Competente: Você é um excelente caçador.
- •••• Especialista: Você poderia caminhar em silêncio sobre cinco centímetros de folhas secas.
- ••••• Mestre: Líder de clã Ninja

Possuído por: Criminosos, Espiões, Repórteres

Especializações: Espreitar, Esconder-se, Emboscar, Sombras, Multidões, Arrastar-se.

Sobrevivência

O campo é um lugar perigoso, pelo menos para aqueles que não o compreendem. A perícia de Sobrevivência inclui buscar abrigo, encontrar uma rota direta até algum lugar, obter segurança relativa no campo e rastrear. Quando usar Furtividade no campo, não poderá jogar mais dados para sua Furtividade do que o seu nível em Sobrevivência.

- • Amador: Você pode sobreviver a um percurso de dez quilômetros.
- •• Experiente: Está familiarizado com o campo.
- ••• Competente: Sabe como formular remédios naturais.
- •••• Especialista: Sente-se à vontade no campo.
- ••••• Mestre: Conseguiria encontrar um oásis no Vale da Morte.

Possuído por: Índios, Caçadores, Guardas Florestais, Peregrinos.

Especializações: Rastrear, Ártico, Selva, Caçada

Outras Perícias

Pilotar, Cozinhar, Navegar, Pintar.

Conhecimentos

Os Conhecimentos incluem todas as Habilidades que requerem a aplicação rigorosa da mente, não do corpo, de modo que nada além das Características Mentais pode ser usado para modificar os testes de Conhecimentos. Embora os níveis classifiquem os Conhecimentos em graus de escolaridade, a escola não é a única forma de adquirir Conhecimentos — apenas a mais comum. Estas são, em sua maioria, Habilidades escolásticas, mas também é possível aprender sozinho ou com um tutor.

Se você não possui um Conhecimento, não pode nem mesmo tentar fazer uma jogada o envolva. Porém existem exceções, quando o narrador determina que a jogada envolve apenas informações triviais que qualquer um tenha a chance de conhecer.

Burocracia

Este Conhecimento inclui a habilidade em subornar os oficiais municipais e penetrar no sistema político. O Conhecimento inclui também uma capacidade em operar uma burocracia, o que obviamente inclui pelo menos um senso rudimentar de organização. De fato, este Conhecimento pode ser interpretado como a capacidade organizacional preeminente no jogo.

- • Estudante: Você possui boa capacidade or ganizacional.
- •• Universitário: Você compreende as estruturas de poder (quem está realmente no controle).
- ••• Mestre: Você pode executar táticas evasivas indefinidamente.
- •••• Doutor: Você pode desempenhar atividades administrativas elevadas.
- ••••• Catedrático: Você poderia arranjar uma reunião com o presidente dos EUA.

Possuído por: Advogados, Políticos, Jornalistas, Executivos, Burocratas.

Especializações: Negociação, Intriga, Suborno, Diplomacia, Frustar, Atrasar, Burlar o Sistema, Blefe.

Computador

Você compreende como operar e programar computadores. Você pode ser também capaz de planejar o seu próprio sistema. Se quiser entrar num sistema de computação irá precisar deste Conhecimento.

- • Estudante: Você sabe lidar um video-game.
- •• Universitário: Você fez um cursinho de Processamento de Dados.
- ••• Mestre: Você é um programador competente, podendo desenvolver o seu próprio software.
- •••• Doutor: Você consegue entrar no sistema da telefônica e alterar a sua conta.
- ••••• Catedrático: Por que você não está jogando *Cyberpunk 2020*?

Possuído por: Programadores, Processadores de dados, Jogadores, Estudantes, Piratas de dados

Especializações: Pirataria, Vírus, Recuperar dados

Finanças

Você retém conhecimento sobre os valores de muitas coisas diferentes, podendo avaliar adequadamente o valor de diversos objetos. Seu olho treinadíssimo pode julgar o valor de quase qualquer item com um nível elevado de precisão. A Perícia Finanças costuma ser usada em conexão com outras Habilidades para garantir um preço justo.

- • Estudante: Você está apto a realizar contabilidade básica e pode manter o livro razão de uma empresa.
- •• Universitário: Tendo freqüentado uma escola de administração ou de algum modo obtido experiência prática, você compreende administração avançada.
- ••• Mestre: Você poderia ser um banqueiro internacional.
- •••• Doutor: Você consegue multiplicar muitas vezes o seu investimento inicial em qualquer negócio.
- ••••• Catedrático: Você é um gênio em economia e pode fazer dinheiro com quase qualquer coisa.

Possuído por: Contadores, Gerentes, Empresários, Economistas, Traficantes.

Especializações: Contabilidade, Empresas, Tráfico de influências, Negociação, Investimentos.

Investigação

Você é treinado para notar todos tipos de detalhes que

poderiam ser ignorados pelos outros, podendo em níveis elevados agir como detetive. Este Conhecimento também reflete a capacidade de um personagem em realizar pesquisas, seja em bibliotecas ou através de entrevistas.

- • Estudante: Detetive amador
- •• Universitário: Oficial de polícia
- ••• Mestre: Detetive particular
- •••• Doutor: Agentes do FBI, CIA, KGB, MI 5, Interpol
- ••••• Catedrático: Sherlock Holmes

Possuído por: Detetives, Investigadores de Seguros, Repórteres, Agentes do FBI, Agentes da Inteligência

Especializações: Busca, Espreitar, Seguir, Trabalho de Detetive

Direito

A lei não é coisa com que se brinque, e aqueles com conhecimento de Direito estão aptos a usá-la em seu benefício. Esta capacidade é essencial para quem quiser um dia sair da prisão.

- • Estudante: Conhecimento prático, oficial de polícia
- •• Universitário: Recém-formado, advogado iniciante
- ••• Mestre: Advogado reputado
- •••• Doutor: Juiz
- ••••• Catedrático: Juiz do Supremo Tribunal

Possuído por: Policiais, Advogados, Juízes, Detetives, Criminosos, Telespectadores, Legisladores.

Especializações: Tribunais, Contratos, Litígios, Criminalística, Procedimento Policial

Lingüística

Considera-se que você possa falar a sua língua natural, mas você precisa comprar outras línguas que deseje que seu personagem domine. Para cada nível de Lingüística, o seu personagem pode falar fluentemente outra língua. Contudo, a lingüística também confere ao personagem uma compreensão da estrutura da língua, que por sua vez é a base do pensamento. Com esta Habilidade, pode-se identificar sotaques ou decifrar adivinhações.

- • Estudante: Uma língua adicional
- •• Universitário: Duas línguas adicionais
- ••• Mestre: Três línguas adicionais
- •••• Doutor: Quatro línguas adicionais
- ••••• Catedrático: Cinco línguas adicionais

Possuído por: Viajantes, Eruditos, Diplomatas, Intérpretes

Especializações: Palavrões, Termos Técnicos, Diplomacia, Política

Medicina

A Medicina é o estudo do corpo humano e das técnicas usadas para curar seus males. Embora a anatomia de um vampiro seja diferente, a Medicina pode ser usada para tratar também seus ferimentos mais sérios. Ela inclui conhe-

cimento da estrutura e das funções corporais, o uso de medicamentos, diagnósticos e tratamentos de doenças.

- • Estudante: Você possui um conhecimento básico sobre reduzir fraturas e evitar choque sistêmico.
- •• Universitário: Você possui o treinamento de um paramédico
- ••• Mestre: Você é um médico, podendo diagnosticar e tratar doenças.
- •••• Doutor: Está apto a realizar cirurgias.
- ••••• Catedrático: Você é um especialista de grande renome.

Possuído por: Médicos, Paramédicos

Especializações: Farmácia, Paramédicos, Primeiros Socorros, Neuro-cirurgia, Doenças Contagiosas.

Ocultismo

Você possui conhecimentos em ocultismo, particularmente no que concerne aos vampiros. Esta compreensão do lado mais sinistro do mundo inclui conhecimento de maldições, vudu, magia e misticismo, e contém muita especulação e fantasia. Este Conhecimento é de interesse fundamental para muitos vampiros e persegui-lo pode vir a se tornar uma faceta essencial de sua crônica. Um nível quatro ou cinco indica um conhecimento profundo dos vampiros e outros aspectos do oculto (cuja maior parte é patentemente falso).

- • Estudante: Você é um curioso, mas está longe de saber a verdade.
- •• Universitário: Começa a compreender o que se passa
- ••• Mestre: "Existem coisas lá fora!"
- •••• Doutor: Possui alguns conhecimentos arcanos.
- ••••• Catedrático: Completamente iniciado em muitos dos grandes mistérios. Você não precisa que seu senhor lhe diga o que está acontecendo!

Possuído por: Lunáticos, Arautos da Nova Era, Ocultistas, Eruditos, Curiosos

Especializações: Vampiros, Bruxas, Poderes Místicos.

Política

Este conhecimento proporciona uma familiaridade com a política do dia, incluindo as pessoas que estejam no comando e como elas chegaram lá. Esta pode ser uma Habilidade essencial quando se tenta lidar com autoridades mortais. Esta Habilidade exerce alguma influência sobre você mesmo ser um político capaz, na medida em que uma longa familiaridade com o assunto pode ocasionalmente despertar certas idéias...

- • Estudante: Manifestante e observador casual
- •• Universitário: Cabo eleitoral ou graduado em ciências políticas
- ••• Mestre: Administrador de campanha ou redator de discursos
- •••• Doutor: Político
- ••••• Catedrático: Maquiavel

Possuído por: Lobistas, Políticos, Advogados, Manifestantes.

Especializações: Vizinhança, Cidade, Congresso, Eleições, Niilismo, Dogmas, Radicalismo.

Ciências

Você tem pelo menos um conhecimento básico em física, química, botânica, biologia, geologia e astronomia. O seu conhecimento concentra-se mais nas aplicações úteis da ciência.

- • Estudante: Você sabe fazer bombas de fumaça com um estojo do "Pequeno Químico".
- •• Universitário: Você compreende as teorias principais e suas aplicações práticas.
- ••• Mestre: Você poderia ensinar ciência num colégio.
- •••• Doutor: Quem sabe um dia você não ganha o Nobel?
- ••••• Catedrático: Albert Einstein

Possuído por: Engenheiros, Pesquisadores, Inventores, Técnicos, Pilotos

Especializações: Biologia, Física, Química, Astronomia, Relatividade, Física Nuclear

Outros Conhecimentos

Psicologia, História da Arte, Filosofia, Teatro, Jornalismo, Ciência Militar, Geografia, História, Teologia, áreas específicas do conhecimento/ trivial.

Um homem belo veio a mim — nunca vira olhos tão azuis,
Você sabe que eu não podia fugir
Pariecia que nós já nos conhecíamos de um sonho;
Parecia que ele me conhecia, que olhava diretamente através de mim.

— Heart, "Magic Man"

As Disciplinas são os poderes sobrenaturais que todos os vampiros possuem em maior ou menor grau, poderes que os separam dos mortais. Um humano forte pode levantar quase o mesmo peso que um vampiro forte; entretanto, se o vampiro também possui a Disciplina Potência, seus poderes efetivos são aumentados dramaticamente.

A origem desses poderes "místicos" é um mistério para quase todos os vampiros. Normalmente a Família simplesmente aceita as Disciplinas como mais uma indicação do quanto são superiores a todas as outras criaturas que caminham sobre a Terra. Seja qual for sua origem, as Disciplinas fazem parte da existência de um vampiro.

Aqui descritas estão 10 Disciplinas que os personagens podem possuir. Como todas as outras características de **Vampiro**, as Disciplinas costumam ser classificadas de um a cinco. Os vampiros extremamente poderosos podem possuir capacidades além da dimensão dessas Disciplinas, mas esses poderes são exclusivos do indivíduo em questão, podendo caber sua definição ao Narrador. O nível que um vampiro possui numa Disciplina em particular deve ser anotado na ficha do personagem, onde os nomes desses poderes devem ser escritos.

Os personagens começam a crônica com três pontos em suas Disciplinas do Clã — esses poderes costumam ser associados com o clã ao qual o personagem pertence. Porém, as Disciplinas adicionais podem ser obtidas gastando-se pontos de bônus durante a criação do personagem.

Animalismo

O animalismo possibilita empatia e poder sobre o mundo animal, e também com o animal interno, a Besta que se esconde no coração de cada Cainita. O indivíduos com Animalismo conseguem compreender e acalmar as paixões dos animais. Eles podem controlar as ações dessas criaturas tocando o coração da Besta dentro de todos eles. Os vampiros que carecem desta Disciplina ou da Perícia Empatia com Animais podem parecer ameaçadores aos animais, visto que as feras sentem-se incomodadas na presença de mortos-vivos, fazendo qualquer coisa para fugir.

Na condição de Narrador, conceda a cada animal que os personagens encontrarem uma personalidade e uma forma de falar que o caracterize. Como mais adiante o animal poderá tornar-se amigo dos personagens, quanto melhor ele for retratado no começo, mais interessante parecerá ao jogador. E não se esqueça de que os animais podem ser simplórios, levando tudo ao pé da letra.

O clã Gangrel, os senhores do Animalismo, batizaram esses poderes de modos que refletem os sentimentos que nutrem por seus amigos animais.

• Sussurros

Embora a maioria dos animais não possuam a inteligência necessária para manterem um discurso inteiro sobre qualquer assunto, com esta disciplina você poderá tentar estabelecer uma forma limitada de comunicação empática e dar ordens específicas às criaturas. Esses intercursos ocorrem mentalmente — não há necessidade de que você chie ou lata para comunicar suas idéias ao animal. Para iniciar o diálogo, você precisa apenas olhar nos olhos do animal. O contato visual precisa ser mantido durante o diálogo inteiro. Se o contato for rompido, será preciso restabelecê-lo para "falar" novamente com ele. Obviamente, não há nenhuma garantia de que um determinado animal deseje falar ou, caso fale, seja honesto.

Depois de estabelecer o contato visual você estará apto a transmitir comandos complexos a um único animal, que obedecerá de acordo com o máximo de sua capacidade. Contudo, o comando deve ser proferido em termos de um pedido, e o animal deve ser convencido a atender o pedido. (Em outras palavras, será preciso representar o diálogo.)

O "favor" não pode ser complexo demais para o intelecto do animal. Por exemplo, um rato seria incapaz de distinguir pessoas, enquanto um cachorro não saberia o que é um telefone. Certamente nenhum animal poderia ser instruído a investir contra a pessoa "que me atacar com más intenções".

No entanto, esses comandos podem ser implantados profundamente, de modo que afetam o animal durante algum tempo. Por exemplo, um gato poderia ser instruído a vir até você quando alguém entrar no porão, fazendo isso durante dias ou mesmo semanas.

Sistema: Não se faz necessário nenhum teste para conversar com um animal, mas para fazê-lo prestar favores o jogador precisa fazer um teste de Manipulação + Empatia com Animais (dificuldade 6). Esta dificuldade pode ser ajustada segundo as circunstâncias e a habilidade em personificar. Dependendo da natureza da alma do personagem, a forma de conversa com o animal será diferente — essa decisão não cabe completamente ao jogador, dependendo principalmente de sua Natureza. A forma escolhida pode ser de intimidação, provocação, adulação, racionalidade, apelo emocional — praticamente qualquer coisa. As interações precisam ser interpretadas inteiramente, mas o jogador deve compreender que não deve interpretar o seu personagem — mas a Besta em seu interior.

•• O Chamado

A essência do animal fortaleceu-se dentro de você, e agora os animais atendem quando você os chama. Você está apto a chamar praticamente qualquer espécie de animais, atraindo-os até você. O personagem precisa te cantar na voz dos animais que deseja convocar — uivando como um lobo ou grasnando como um pássaro.

A limitação básica é que você não pode convocar

animais de espécies diferentes. Apenas uma convocação poderá ser realizada por vez, e não existe forma de cancelar um chamado depois que ele tiver sido feito. Portanto é preciso acertar de primeira.

Os animais convocados desta forma não ficam sob qualquer obrigação imediata de atender aos seus comandos, embora costumem reagir com presteza e curiosidade ao seu chamado.

Sistema: O jogador precisa testar Carisma + Sobrevivência para determinar o quanto o chamado foi bem recebido pelos alvos pretendidos (a dificuldade habitual é 6) e consultar a tabela abaixo. Os únicos animais que podem responder são aqueles que se encontrem ao alcance do seu canto.

A convocação pode ser muito complicada, cabendo ao Narrador atribuir a dificuldade de acordo com a exigência imposta pelo personagem. Por exemplo, um vampiro poderia simplesmente convocar todos os ratos dos esgotos (dificuldade 6), todos os ratos brancos (dificuldade 7), ou mesmo um rato específico, que teve a audácia de mordê-lo (dificuldade 8).

1 sucesso	Um animal responde
2 sucessos	Um quarto dos animais que ouvirem o chamado respondem
3 sucessos	Metade dos animais respondem
4 sucessos	A maioria dos animais responde
5 sucessos	Todos os animais respondem

••• Canção da Serenidade

Este poder lhe permite extrair a selvageria de um animal ou humano, tornando o alvo passivo e moroso. Simplesmente tocando o indivíduo ao qual deseja afetar, e cantando uma canção de conforto e consolo para a Besta interior, pode-se extrair dele aquilo que lhe confere a chama da individualidade e da criatividade.

Quando a Besta tiver sido removida de um indivíduo, este perde a vontade de lutar ou de se defender. Ele não pode usar ou readquirir Força de Vontade, nem resistir a qualquer tipo de ataque. Os Membros são imunes a este poder.

Os mortais e as criaturas que estiverem desprovidos de uma Besta tendem a aceitar praticamente qualquer coisa que lhes ocorra como completamente normal e natural, não esboçando qualquer tipo de reação. Mais tarde eles poderão se perguntar porque não reagiram, mas na maioria das vezes evitam pensar na situação.

Sistema: O jogador deve testar Manipulação + Empatia (dificuldade 7) e precisa acumular um número de sucessos correspondente ao nível que o alvo tiver em Força de Vontade (cinco, para a maioria dos animais). Esta é uma ação prolongada. Qualquer fracasso indica que o vampiro precisa começar de novo desde o início, enquanto qualquer falha crítica indica que ele não estará mais apto a roubar a Besta dessa criatura.

•••• Compartilhar o Espírito

Fitando os olhos de um animal, o seu espírito ou

consciente move-se para dentro do animal e encarna nele. Isto lhe permite controlar as ações do animal como se você fosse o próprio. O seu corpo se torna inconsciente e permanece imóvel durante esse tempo, como se você estivesse num estado de torpor.

Sistema: O jogador precisa testar Carisma + Empatia com Animais (dificuldade 8) enquanto o personagem fita os olhos do animal (apenas os animais com olhos podem ser possuídos). O número de sucessos obtido determina o quanto de seu livre-arbítrio e poderes o personagem ainda irá reter enquanto estiver encarnado no animal. Menos de três sucessos significa que o jogador precisa usar pontos de Força de Vontade para desempenhar qualquer ação que viole diretamente os instintos do animal em questão.

1 sucesso	Não pode usar Disciplinas
2 sucessos	Pode usar Auspícios
3 sucessos	Também pode usar Presença
4 sucessos	Também pode usar Domínio
5 sucessos	Também pode usar Taumaturgia

Se obtiver menos de 5 sucessos, o personagem irá comportar-se de forma muito semelhante ao animal — seu espírito se encontra enclausurado pelas necessidades e impulsos do corpo do animal. Ocasionalmente o personagem começará a pensar e sentir como o animal, mesmo depois da conexão ter sido rompida. O jogador se comporta como o animal que foi, retendo muitos de seus instintos durante algum tempo. Isto irá continuar até que sete pontos de Força de Vontade sejam gastos para resistir e sobrepujar os efeitos específicos.

Ao fim de um incidente particularmente movimentado, o jogador deve testar Raciocínio+ Empatia (dificuldade 8) para ver se o personagem mantém sua própria mente. O fracasso indica que a mente do personagem retorna ao seu próprio corpo, mas que ainda pensa puramente em termos animais. Um falha crítica deixa o personagem em estado de frenesi.

Ao empregar este poder, torna-se possível ao vampiro viajar durante o dia, dentro do corpo de um animal. Contudo, para ser capaz disso, o personagem tem que estar acordado e portanto precisa ser bem-sucedido numa jogada para permanecer acordado (veja o Capítulo Nove).

••••• Expulsando a Besta

Você alcançou um entendimento profundo dos mistérios dos primos selvagens do homem. Armado com este conhecimento, estará apto a lidar melhor com a Besta interior. Quando a Besta tornar-se poderosa demais para ser controlada, você poderá transferir suas necessidades bestiais para outra criatura.

Em termos práticos, você induz a um estado de frenesi outro animal, homem ou vampiro, como uma forma de evitar que o mesmo venha a ocorrer com você. O receptor desta energia vasta e selvagem precisa ser capaz de agüentá-la. Apenas seres com nível 7 ou menos de Humanidade são suficientemente selvagens para abrigar sua Besta.

Esta criatura infeliz realmente recebe a sua Besta, e portanto a sua personalidade estará visível na natureza do frenesi sofrido pela vítima. O frenesi progredirá exatamente como se você fosse a criatura naquele estado.

Sistema: Para usar este poder, o vampiro precisa estar tomado pelo frenesi, ou próximo a ele, e testar Manipulação + Empatia com Animais (dificuldade 8). O jogador precisa anunciar seu alvo preferido antes de fazer o teste. É preciso ser alguém que esteja em seu campo de visão. Consulte a tabela para os resultados:

1 sucesso	O personagem transfere a Besta, mas a libera sobre um amigo.
2 sucessos	Devido ao esforço o personagem está atordoado, não podendo agir no próximo turno, mas transfere a Besta.
3 sucessos	O personagem obteve um sucesso completo.

Se a tentativa fracassar, a intensidade do frenesi aumenta: à medida que o personagem relaxa na expectativa de encontrar alívio dos desejos selvagens da Besta, ela aproveita para cavar mais fundo. O frenesi durará o dobro do tempo e será duas vezes mais difícil de ser superado. Ele também será muitas vezes mais grave que o normal. Um falha crítica nesta jogada será ainda mais catastrófica. O frenesi aumentado é tão extremo que nem mesmo o uso de pontos de Força de Vontade conseguirá atenuar sua duração ou efeitos.

Se o personagem deixar a presença do alvo antes da conclusão do frenesi, irá perder a sua Besta, talvez para sempre. Embora não seja mais vulnerável ao frenesi, o personagem não será capaz de usar ou readquirir Força de Vontade, ficando cada vez mais letárgico. Para recuperar a Besta ele precisará encontrar a pessoa que agora a possui (que provavelmente não estará se divertindo muito) e recapturá-la. Ele precisa comportar-se de forma a fazer a Besta querer retornar porque, infelizmente, ela nem sempre quer abandonar o novo hospedeiro.

Auspícios

Esta Disciplina é uma das percepções e empatias extrasensoriais. Os indivíduos com esta disciplina tendem a ser fortemente afetados pelos fenômenos ambientais, especialmente a beleza. Os ruídos altos podem ser muito perturbadores. Praticamente todos os poderes Auspícios requerem algum tipo de jogada de Percepção, de modo a determinar o quanto é aprendido ou compreendido.

• Sentidos Aguçados

Você pode aguçar todos os seus sentidos a um grau extraordinário. Isto é feito à vontade, e dura o tempo que você quiser. Isto lhe possibilita duplicar seus alcances normais de audição e visão, em termos de distância e das condições pelas quais esses sentidos sejam eficazes. Os seus outros sentidos tornam-se igualmente úteis. Com um aumento da sensibilidade olfativa, pode-se rastrear mesmo se não tiverem sido deixadas pistas, e identificar praticamente qualquer objeto apenas pelo toque.

No entanto há um lado negativo em ter os sentidos aguçados; ruídos altos ou luzes fortes podem perturbá-lo

neste estado. Você pode até mesmo tornar-se "cego" nesse sentido específico durante um período curto de tempo (dependendo do grau do ruído ou da luminosidade, esse período pode estender-se por dias). Portanto, se você for exposto à luz do sol enquanto estiver empregando Sentidos Aguçados, pode ficar cego por uma semana, mesmo depois do dano agravado ter sido curado.

Você é ocasionalmente alertado para o perigo iminente por premonições perturbadoras. Essas premonições costumam ser confusas, mas seu valor é inestimável.

Sistema: Embora este poder seja aplicado profusamente durante a descrição do Narrador, determinadas circunstâncias requerem o uso de dados. Sempre que algum perigo puder ser pressentido, o Narrador fará uma jogada em segredo, usando o nível de Auspex do personagem sem modificadores. A dificuldade varia de acordo com as circunstâncias (e vontade). Por exemplo, um aviso de que uma pistola foi apontada para a nuca do personagem pode requerer apenas um cinco, enquanto a percepção súbita de que o príncipe está tramando contra ele perto dali, pode requerer um nove.

•• Percepção da Aura

Você pode ver as auras dos outros seres, cujas cores indicam seus humores, identidades e níveis de hostilidade. Este poder também lhe possibilita reconhecer outros vampiros (eles possuem auras pálidas).

Mesmo a pessoa mais superficial e apática costuma possuir diversas cores compondo sua aura. A aura pode variar entre cores diferentes num ciclo predizível, ou pode mudar de forma completamente aleatória. As cores mudam segundo o presente estado emocional do personagem, e como as pessoas costumam sentir emoções contraditórias com freqüência , a aura costuma assumir uma coloração mesclada.

Sistema: O jogador precisa fazer um teste de Percepção + Empatia (dificuldade 8). O Narrador pode querer fazer essa decisão de modo que o jogador não saiba se fracassou ou se cometeu uma falha crítica. Cada sucesso indica o quanto da aura é vista e pode ser compreendida (veja o diagrama abaixo). Uma falha crítica indica uma interpretação equivocada.

1 sucesso	Pode distinguir apenas a silhueta (pálida ou brilhante)
2 sucessos	Pode distinguir também a cor
3 sucessos	Os padrões podem ser reconhecidos
4 sucessos	Pode-se detectar alterações sutis
5 sucessos	Pode identificar mesclas de cores e padrões

Consulte na tabela de Cores da Aura exemplos de algumas das cores predominantes que podem ser encontradas e quais emoções elas representam.

Uma aura pode ser vista apenas uma vez de forma nítida. Se o personagem tentar olhá-la novamente, qualquer fracasso será considerado uma falha crítica, uma vez que, em se tratando de auras, é fácil imaginar estar vendo o que se quer ver.

Cores da Aura

Condição	Cores da Aura
Amedrontado	Laranja
Agressivo	Púrpura
Zangado	Vermelho
Amargurado	Marrom
Calmo	Azul claro
Piedoso	Rosa
Conservador	Lavanda
Deprimido	Cinza
Desejoso ou lascivo	Vermelho vivo
Descrente	Verde claro
Enfurecido	Carmim
Invejoso	Verde escuro
Excitado	Violeta
Generoso	Magenta
Feliz	Escarlate
Maligno	Negro
Idealista	Amarelo
Inocente	Branco
Apaixonado	Azul
Obcecado	Verde
Triste	Prateado
Espiritual	Dourado
Desconfiado	Azul escuro
Um Vampiro	A cor apropriada é pálida
Confuso	Tom mosqueado, cores em mutação
Sonhador	Cores faiscantes
Degenerado	Veios negros na aura
Em frenesi	Cores em ondulação rápida
Psicótico	Cores hipnóticas e rodopiantes
Uso de Magia	Miríades de faíscas

••• O Toque do Espírito

Com este poder você pode tocar um objeto e adquirir impressões de um dos últimos indivíduos que o tocaram. Esta leitura de objeto costuma limitar-se a lampejos de imagens fixas, mas ocasionalmente coisas como raça, sexo e até mesmo a aura da pessoa em questão pode ser discernida. O Toque do Espírito pode revelar também como o proprietário veio a adquirir o objeto, ou o que aconteceu durante os últimos momentos em que o indivíduo o esteve manipulando.

Sistema: O jogador precisa testar Percepção + Empatia. A dificuldade é determinada pela idade das impressões e pela força mental e espiritual da pessoa que as deixou.

O número de sucessos determina a quantidade de informações obtidas, tanto em termos de lampejos (imagens fixas da cena ocorrida quando o objeto estava sendo manuseado) e a natureza da pessoa que estava segurando o objeto. Geralmente um lampejo e um aspecto da identidade da pessoa (Natureza, Comportamento, aura, nome, sexo ou idade) é percebido a cada sucesso.

•••• Telepatia

Você pode sondar os pensamentos superficiais de qualquer indivíduo próximo e escutá-los como se estivesse ouvindo a pessoa falar. Dispondo de tempo, você pode aprender praticamente qualquer coisa sobre o indivíduo. Por exemplo, você pode conseguir descobrir o senhor de outro vampiro através da Telapatia.

Sistema: O jogador precisa testar Inteligência + Lábia com uma dificuldade igual à Força de Vontade do indivíduo. É preciso obter um sucesso no teste para cada item individual de informação colhido e a cada nível de Consciência adentrado.

A mente de um vampiro normalmente não pode ser lida, mas um ponto de Força de Vontade pode ser gasto para que se faça o esforço. Depois que o ponto for gasto, testa-se normalmente Inteligência + Lábia.

O Narrador deve descrever a mente do indivíduo usando uma série de adjetivos relacionados a um fluxo de consciência. Isto força o jogador a deduzir por si mesmo o que está acontecendo naquela mente. Por exemplo, você pode dizer "*Profundo pesar...* Onde está Damien? *Preocupação...* Mal posso esperar que ele escute essa! *Antecipação...*" Obviamente, pode ser um pouco difícil compreender o que está acontecendo no interior da psiquê, especialmente em mentes perturbadas.

••••• Projeção Psíquica

Você está apto a expandir a sua consciência a um grau tão elevado que pode separar a sua mente do corpo. Enquanto estiver neste estado poderá viajar sem fazer uso de seu corpo, projetando-se até qualquer lugar da Terra. Porém, quando o seu eu astral atingir o ponto mais afastado da órbita da Lua, irá encontrar o que convencionou-se chamar Limite da Esfera Lunar — uma barreira intransponível.

O corpo físico deixado para trás mantém-se imóvel como se estivesse em estado de torpor. A sua mente permanece com o seu eu astral, e você não tem como saber o que está acontecendo em torno de seu corpo. Na verdade, até onde você sabe, ele poderia estar em chamas.

Um cordão de prata — uma linha diáfana que prende a consciência ao corpo — conecta o seu eu astral ao seu corpo real. Se este cordão for rompido durante um incidente astral, você irá perder-se, entrando completamente no plano astral, o reino dos fantasmas e das sombras. Para reencontrar seu corpo precisará primeiro passar por uma jornada dura e aterrorizante.

Sistema: Cada vez que o personagem viajar em sua forma astral, o jogador precisará gastar um ponto de Força de Vontade e testar Percepção + Ocultismo (a dificuldade varia de acordo com a complexidade da jornada) para determinar o nível de eficiência do personagem na viagem. Essencialmente, isto determina se ele chega ou não ao seu destino.

Cada vez que o personagem decidir um novo destino,

deve ser realizado outro teste . O fracasso indica que o personagem está perdido (embora ele possa encontrar seu caminho de volta retraçando sua rota através do cordão de prata). Um falha crítica indica que o cordão de prata foi rompido.

Na forma astral é possível realizar viagens a velocidades de até 800 km por hora. Além disso, um personagem na forma astral está nu — nenhum objeto físico pode acompanhá-lo, embora haja rumores sobre a existência de artefatos místicos que podem ser levados.

A interação com o mundo físico é impossível, a não ser que o personagem gaste um ponto de Força de Vontade (embora Percepção da Aura e Telepatia possam ser usados à vontade). Isto possibilita ao personagem manifestar-se numa forma espectral durante um turno. Contudo, o personagem pode ver eventos em torno dele mesmo que estejam ocorrendo apenas no mundo físico, e geralmente pode fazer isso sem ser detectado, embora os personagens que disponham da Disciplina Auspícios possam ter premonições de que alguém se encontra nas proximidades.

Quando dois personagens encontram um ao outro, ou se um deles encontra um nativo do mundo astral, como um fantasma (que costuma estar preso a um só lugar), eles podem interagir como se ambos pertencessem ao mundo físico. Nessas circunstâncias é possível manter contato, travar diálogo e até mesmo combate. Como é impossível ferir outro personagem astral, o objetivo do conflito é sempre cortar o cordão de prata do oponente (use pontos de Força de Vontade como o equivalente de Níveis de Vitalidade; quando todos acabarem, o cordão terá sido rompido). Os Atributos Físicos não são, obviamente, eficazes, de modo que se faz necessário empregar Características Sociais ou Mentais. Especificamente, Raciocínio substitui Destreza, Manipulação substitui Força, e Inteligência substitui Vigor.

Embora enquanto se encontrem sob esta forma os vampiros não viajem no mundo espiritual, eles podem ocasionalmente interagir com ele. Os Fantasmas e os Lupinos que viajam no mundo espiritual podem senti-los, e tentar feri-los. Diz-se que aqueles que conhecem o caminho podem viajar para Arcádia, também conhecida como a Terra das Fadas, percorrendo o espaço astral, embora isso possa também requerer um nível mais alto de Auspícios.

Rapidez

Esta disciplina explica a rapidez superior dos vampiros. Um nível em Rapidez possibilita a um vampiro deslocar-se extremamente rápido em momentos de estresse e desempenhar ações múltiplas num único turno. Embora ninguém possa dividir sua Parada de Dados num único turno, um personagem com Rapidez pode desempenhar ações extras sem penalidades.

Cada ponto de Rapidez dá direito a uma ação extra, e o vampiro pode usar sua Parada de Dados inteira para cada uma. É preciso gastar um Ponto de Sangue a cada turno que o personagem usar Rapidez, mesmo que ele não desempenhe todas as ações permitidas. Por exemplo, se um personagem possui um nível 4 de Rapidez e deseja desempenhar três ações num único turno, ainda assim irá precisar gastar um Ponto de Sangue.

Dominação

Esta Disciplina reflete a capacidade mística dos vampiros em influenciar as mentes e ações dos outros. A Dominação é um aspecto do poder da mente e da vontade. Ele afeta o julgamento e o funcionamento mental do alvo, não as emoções.

A Dominação sempre requer contato visual com o indivíduo para que seja empregado, sendo às vezes conhecido como Olhar Penetrante. Ele pode ser usado em apenas um indivíduo por vez. É uma das Disciplinas mais poderosas, mas pode ser complicada e difícil de empregar. As ordens e sugestões precisam sempre ser dadas verbalmente àqueles que tenham sido Dominados. O ponto até o qual o Domínio sobre um indivíduo pode ser possível é delineado em cada poder abaixo.

Os detentores da Disciplina Dominação costumam ser pessoas que gostam de exercer controle, tendendo a se tornar indivíduos manipuladores. A critério do Narrador, os personagens com níveis elevados de Domínio podem estar impedidos de gastar pontos de experiência para aumentar Habilidades como Empatia.

Existem alguns mortais conhecidos como "neutros" que não podem ser Dominados de qualquer forma, mas apenas um em um milhão possui esse poder. Além disso, a Inquisição conhece certos rituais que imunizam um mortal. Os melhores caçadores de bruxas são neutros ou protegidos por esses rituais.

Restrições: É impossível Dominar outro vampiro que possua sangue mais forte — para que a Dominação funcione, o personagem precisa pertencer à mesma geração ou a uma geração anterior à da vítima. Gastando um ponto de Força de Vontade para cada sucesso obtido no teste de Dominação , os vampiros podem resistir a qualquer tentativa feita para Dominá-los . O indivíduo torna-se então imune às tentativas de Dominação durante o restante da cena. O personagem precisa gastar a Força de Vontade inteira; usos parciais serão ineficazes.

Se um teste de Dominação resultar numa falha crítica, o alvo fica imune durante o resto da história a tentativas futuras realizadaspelo mesmo vampiro.

• Comandar Mentes Fracas

Você está apto a proferir comandos de uma palavra a outro indivíduo. Esses comandos devem ser obedecidos instantaneamente. Eles precisam ser palavras simples e concisas que possuam apenas um significado — pule, sente, levante, pare, ria, chore, corra, salte, pisque, sorria, carranqueie, tussa. Se a palavra for ambígüa o indivíduo irá reagir com confusão temporária. Você pode incluir a palavra de comando numa sentença, ressaltando-a apenas

levemente, desta forma escondendo dos outros o que você está fazendo.

Sistema: O personagem precisa testar Manipulação + Intimidação (dificuldade da Força de Vontade do alvo). Mais sucessos forçam o alvo a agir com maior vigor.

•• Hipnotizar

Você pode implantar uma sugestão no inconsciente de um indivíduo. Isto requer concentração intensa e o uso preciso e cuidadoso de instruções para que as suas ordens sejam cumpridas apropriadamente. Você pode fazer a hipnose surtir efeito imediatamente, ou pode designar os eventos que o dispararão.

É preciso manter contato visual durante todo o tempo que for necessário para completar o seu comando (se quiser, represente a cena). No entanto, pode-se realizar sugestões muito complicadas. É essencial proferir cuidadosamente as palavras, à medida que o alvo irá tentar inconscientemente perverter ao máximo o espírito da sugestão.

Você pode dar comandos exatos a outra pessoa, como "suba aquela escada" e "finja que é um cachorro", ou o controle pode durar mais tempo e ser muito mais sutil. Depois que a sugestão inicial tenha sido implantada, não é mais preciso manter contato visual.

A sugestão não pode forçar o indivíduo a fazer alguma coisa contra sua Natureza inata, e só se pode implantar uma sugestão de cada vez num indivíduo.

Sistema: O jogador deve testar Manipulação + Liderança (a dificuldade é a Força de Vontade do alvo). O número de sucessos determina a eficácia da sugestão. Com menos de três sucessos, o indivíduo hipnotizado não pode ser forçado a fazer nada que lhe pareça estranho. O indivíduo pode ser induzido a caminhar pelo campo, mas dificilmente fingirá que é uma galinha. Com menos do que cinco sucessos a sugestão funciona se a sua execução não arriscar a segurança do indivíduo. Um homem de negócios não irá brigar com ninguém, mas um leão de chácara sim, num piscar de olhos. Com cinco sucessos pode-se executar praticamente qualquer tipo de comando.

••• Ordenar Esquecimentos

Com este poder pode-se roubar, criar ou remover memórias de um indivíduo. Esta é uma técnica bastante útil para fazer as pessoas esquecerem que você bebeu seu sangue ou mesmo que vocês se encontraram. Pode-se fazer um monte de travessuras com esse poder: é possível roubar praticamente qualquer memória de um indivíduo. O poder nem sempre é completamente eficaz. Por exemplo, o alvo pode saber que alguém o mordeu no pescoço, mas achar que foi um amante.

Ocasionalmente um memória pode retornar anos depois, confundindo e aterrorizando o indivíduo.

Sistema: O jogador faz um teste de Raciocínio + Lábia (a dificuldade é o nível de Força de Vontade do alvo) e em seguida consulta a tabela abaixo para ver o quanto pode ser feito em relação à memória do indivíduo:

1 sucesso	A perda de memória dura cerca de um dia.
2 sucessos	Pode-se remover, mas não alterar a memória.
3 sucessos	Pode-se produzir ligeiras alterações na memória.
4 sucessos	Pode-se alterar ou remover uma cena inteira da memória do indivíduo.
5 sucessos	Pode-se reconstruir períodos inteiros da vida do indivíduo.

•••• Condicionamento

Com o tempo, um indivíduo pode ser Condicionado de modo a ficar incapaz de resistir ao Dominação, tornando-se também mais resistente à Dominação de outros. Os Membros costumam Condicionar seus servos para que se tornem lacaios leais. O procedimento funciona tendo por base o fato de que os mortais que tenham sido Dominados repetidamente sentem mais dificuldade em resistir a tentativas futuras.

O Condicionamento não é alguma coisa que funcione num piscar de olhos. Demanda tempo cultivar com cuidado a mente do indivíduo para o tipo de controle que você irá exercer. O condicionamento pleno de um indivíduo pode levar semanas ou mesmo meses.

Os lacaios condicionados possuem pouca imaginação, tendendo a obedecer ao pé da letra as ordens que lhes são dadas. O Condicionamento pleno de um indivíduo destrói um pouco de seu livre arbítrio, transformando-o num autômato.

Sistema: O jogador precisa fazer um teste de Carisma + Liderança (a dificuldade é a Força de Vontade do alvo). O Condicionamento é uma ação prolongada. O Narrador irá determinar em segredo quantos sucessos são requeridos, e quantos foram obtidos. Normalmente, necessita-se de cinco a dez vezes o Autocontrole do indivíduo-alvo. Apenas com o correr do jogo o jogador irá saber se um alvo foi Condicionado com sucesso.

O indivíduo é Dominado tão completamente que a presença do vampiro, e conseqüentemente o contato visual, não é requerido para manter controle absoluta. Ele obedecerá às ordens enquanto seu amo estiver dentro de seu campo de audição. Não será necessário nenhum teste de Comando, a não ser que o indivíduo não possa ver o vampiro. Mesmo se um teste de comando vier a fracassar, o indivíduo ainda poderá executar parte das ordens. Além disso, outras pessoas perceberão que o indivíduo está mais difícil de Dominar, visto que o Condicionamento eleva as dificuldades dos outros em dois (até um máximo de 10).

••••• Possessão

Com este poder você é capaz de exercer controle absoluto sobre a mente e o corpo de outra pessoa. Entrando na mente da outra pessoa, pode controlar suas ações de uma forma muito precisa. O indivíduo é um autômato, completamente incapaz de uma ação independente.

Enquanto estiver controlando a mente do indivíduo o seu corpo permanece tão imóvel quanto se estivesse em estado de torpor.

Você não pode Possuir outros Membros da Família. O controle sobre outros vampiros é possível apenas através de um Laço de Sangue.

Sistema: Para Possuir outro indivíduo, um personagem precisa eliminar a Força de Vontade do alvo. Os dois se enfrentam numa decisão oposta nos dados; o alo testa Força de Vontade, enquanto o Possuidor testa Carisma + Intimidação (dificuldade 7 para ambos). Para cada sucesso obtido pelo atacante sobre o total de sucessos do outro indivíduo, o alvo perde um ponto de Força de Vontade. Uma vitória da parte do indivíduo não faz nada além de prolongar o embate: cada sucesso lhe fornece um dado extra para ser usado nas jogadas do turno seguinte. Porém, um falha crítica sofrida pelo atacante, imuniza o indivíduo-alvo permanentemente contra as tentativas de Dominar do personagem.

Fortitude

A Fortitude descreve um tipo de resistência e vigor sobrenatural que possibilita ao Membro vantagens extras em resistir a danos a que sua espécie seja particularmente vulnerável. Todos os vampiros possuem uma constituição poderosa, estando aptos a resistir aos ferimentos infligidos por pistolas e armas brancas. Mas a maioria é muito suscetível à luz do sol e ao fogo, sendo facilmente feridos por eles. Os vampiros que sejam dotados de Fortitude não são abatidos facilmente por essas forças elementais, sendo ainda mais resistentes aos ferimentos "normais".

Sistema: A Fortitude fornece a capacidade em resistir à luz solar e ao fogo àqueles que a possuem. Para cada nível de Fortitude possuído por um personagem, este deve adicionar um dado aos testes de Absorção de Dano causado pelo fogo e pela luz solar. A Fortitude também é acrescentada à capacidade do personagem em resistir a outros ferimentos (veja o Capítulo Oito, pág. 190).

Ofuscação

Os Membros dotados com esta Disciplina conseguem se imiscuir entre multidões e, quando precisam, escoder-se delas. Quando eles não querem ser vistos, outros, especialmente mortais, raramente notam sua presença, mesmo se estiverem em pé de frente a uma turba. Esta Disciplina não torna seus usuários invisíveis, mas, afetando a mente das outras pessoas, produz o mesmo efeito — os Membros que empreguem a Ofuscação não podem ser vistos. A despeito disso, os instrumentos de vigilância detectam os personagens normalmente.

Se o vampiro não se tornar visível de propósito, poderá permanecer obscuro indefinidamente. Em níveis mais altos, um vampiro pode sumir lentamente da visão daqueles que o cercam simplesmente não se concentrando em permanecer visível.

Auspícios e Ofuscação são Disciplinas opostas. Quando a Ofuscação é usada contra um Membro que possua um nível de Auspícios mais alto que o nível de Ofuscação do personagem, este fica impossibilitado de se ocultar do rastreador. Contudo, se o nível do personagem que deseja se ocultar for mais alto, o Membro será enganado normalmente.

Embora os mortais não costumem possuir qualquer capacidade em localizar Membros com esta Disciplina, o Narrador pode convencionar que os indivíduos com poderes psíquicos sejam aptos a ver o vampiro diretamente. Além disso, as crianças — especialmente as que detenham sua própria perspectiva pessoal do universo, não tendo aceito completamente a noção de realidade imposta pelos pais — costumam ser capazes de ver através da Ofuscação.

• Manto de Sombras

A sua capacidade em se ocultar ainda não está completamente desenvolvida, de modo que você precisa de algum tipo de cobertura para esconder-se com eficiência (ou pelo menos você precisa estar numa posição que poderia escapar normalmente aos olhos dos outros). Na maioria das vezes usa-se como cobertura as sombras de um beco ou um batente de porta um pouco recuado da parede, mas este poder funciona também se você puder interpor uma árvore ou um poste de luz (a despeito do quanto seja estreito) entre você e as pessoas de quem deseja se esconder.

Uma vez oculto, você precisa permanecer absolutamente imóvel para se manter obscurecido. Se você se mexer, se uma lâmpada for ligada e iluminá-lo, ou se um observador se mover para um ângulo que ponha você diretamente em sua linha de visão, o Manto das Sombras deixa de funcionar.

Sistema: Como a Ofuscação ocorre depois de seus critérios terem sido cumpridos, não é preciso fazer nenhum teste. Porém, os indivíduos com nível de Auspícios mais alto que a Ofuscação do personagem verão diretamente através das sombras.

•• Presença Invisível

Os seus poderes de permanecer despercebido tornaram-se tão potentes que você pode fazer-se desaparecer indefinidamente e permanecer escondido mesmo se houver outras pessoas caminhando por perto.

Você é completamente ignorado, a não ser que alguém procure especificamente por você. As pessoas irão se mover de forma a desviar-se de você, e até mesmo desempenharão ações que as distanciarão de você. Seus inconscientes farão praticamente qualquer coisa para impedir que seus conscientes percebam que você se encontra ali.

Sistema: Normalmente não é preciso fazer nenhum teste. Porém, se o personagem falar ou realizar uma atividade física violenta (como travar combate), provavelmente chamará atenção para si. O Narrador pode pedir que ele faça um teste de Raciocínio + Furtividade, para determinar o quanto ele consegue permanecer invisível. São necessários pelo menos três sucessos para que ele possa falar e ainda assim não ser visto.

••• Máscara das Mil Faces

Esta poderosa capacidade não o esconde dos olhares dos outros, mas faz com que você pareça outra pessoa. A sua aparência não muda de fato — você simplesmente faz os outros pensarem que estão vendo uma pessoa diferente.

Sistema: O seu jogador precisa testar Manipulação + Atuação (dificuldade 7) para determinar o quão bem o personagem assume sua máscara. Consulte a tabela para avaliar o sucesso da tentativa.

1 sucesso	As pessoas ainda poderiam apontar você numa fila de suspeitos na delegacia
2 sucessos	O personagem parece um pouco diferente; as pessoas o descrevem de forma diferente.
4 sucessos	A aparência, os gestos e as ações são vistos de forma completamente diferente.
3 sucessos	A aparência desejada é projetada com sucesso
5 sucessos	O personagem pode até mesmo parecer alguém do sexo oposto.

•••• Desaparecimento do Olho da Mente

O seu poder avançou até um grau que você pode realmente desaparecer da vista das pessoas. Mesmo se você estiver face a face com um mortal, poderá exercer este poder e simplesmente sumir. Os indivíduos que presenciem um ato de desaparecimento dessa natureza, especialmente os mortais, ficam normalmente atordoados e indecisos durante um turno. Um membro de um grupo grande pode estar apto a reagir (por exemplo, disparando contra o espaço no qual o personagem desapareceu), mas esta é a exceção. Além disso, os mortais com força de vontade baixa podem até mesmo esquecer que o viram.

Sistema: O jogador deve testar Carisma + Furtividade (a dificuldade é a Raciocínio + a Prontidão do alvo). Caso sejam obtidos mais de três sucessos, o vampiro desaparece completamente. Se o jogador obtiver mais sucessos que a Força de Vontade do alvo, ele esquece completamente a existência do vampiro, mas ele precisa sair imediatamente de sua presença, para que não seja lembrado.

••••• Cobrindo o Grupo

Este incrível poder de manipulação possibilita estender qualquer um de seu poderes de Ofuscação àqueles que o cercam. Não apenas você está protegido, mas também todo mundo que o esteja acompanhando e que você queira ocultar.

Se um personagem comprometer o disfarce ou a invisibilidade, então apenas ele não estará mais sob a proteção de seus poderes. Contudo, caso seja você quem comprometa a posição, o Manto cairá completamente e todos poderão ser vistos.

Sistema: O personagem pode ocultar um indivíduo adicional para cada ponto de Furtividade que possuir. Veja o poder apropriado acima para saber o que deve ser testeado para determinar a eficiência do uso do poder. Uma única jogada determina a eficácia para todos; os personagens não fazem testes isoladamente.

Potência

Esta Disciplina define a força superior que o vampiro possui. Este físico adicional pode permitir que sejam realizadas grandes façanhas, muito além do que um mortal comum seria capaz de desempenhar. A Potência possibilita aos vampiros que saltem distâncias imensas, ergam grandes pesos e inflijam danos consideráveis sobre indivíduos ou objetos que sejam socados ou atingidos.

Sistema: O nível de Potência do personagem lhe garante um sucesso automático por nível em qualquer teste de Força. Isso faz com que ele seja automaticamente bem-sucedido em quase todos os testes de Força. Em combates físicos, os sucessos automáticos valem para os testes de Dano.

Presença

Um vampiro que detenha essa Disciplina é excepcionalmente atraente a outros indivíduos. As pessoas querem estar na companhia do vampiro para banharem-se na luz brilhante que ele irradia. Ele não precisa de desempenhar nenhuma espécie de ação evidente: a Presença é um aspecto natural da personalidade de um indivíduo. A Presença é uma disciplina poderosa, ainda que sutil.

A Disciplina Presença é um poder sobre as emoções das pessoas, não sobre seu julgamento ou razão. Não se pode dar ordens usando-se a Presença; o efeito é absolutamente não-verbal.

A Presença faz os outros indivíduos sentirem coisas ou reagirem de determinadas formas ao vampiro, mas a manipulação direta da mente é o campo do Domínio.

Ao contrário do Domínio, a Presença pode ser usada sobre muitas pessoas ao mesmo tempo, e não requer contato visual para ser usada. O vampiro precisa apenas estar à vista dos indivíduos que deseja afetar, de modo que seu rosto seja visto com clareza.

As pessoas afetadas pela Presença podem usar pontos de Força de Vontade para resistir aos efeitos durante um turno, conforme ocorre com o Domínio. Durante este tempo eles poderão escapar, evitando desta forma efeitos mais permanentes. Os Membros costumam ser sensatos o suficiente para fazê-lo, reação que raramente ocorre entre os mortais.

• Fascínio

O uso deste poder torna todos à sua volta intensamente atraídos por você. Eles farão praticamente qualquer coisa para estarem perto de você, embora seu fascínio não seja absoluto a ponto de colocarem em risco a própria vida. Os efeitos duram apenas o tempo que os indivíduos-alvo estiverem em sua presença, mas na próxima vez que o virem é muito provável que esses sentimentos sejam despertados

mais uma vez.

O uso cuidadoso deste poder pode possibilitar uma forma sensacional de comunicação de massa. Da mesma forma que a Presença usa a emoção para influenciar as vítimas, o Fascínio o fará convencer as pessoas de um determinado curso de ação ou da nobreza de um propósito.

Sistema: O jogador precisa testar Carisma + Representação (dificuldade 7). As pessoas afetadas podem usar pontos de Força de Vontade para sobrepujar o efeito, mas enquanto permanecerem na mesma área que o personagem precisam continuar gastando-os a intervalos curtos de tempo . Entretanto, assim que um número de perseverança equivalente ao número de sucessos obtidos no dados seja gasto, o Fascínio dissipa-se completamente, e o indivíduo não pode ser afetado pelo resto da cena.

O número de sucessos obtidos também determina quantas pessoas podem ser afetadas:

1 sucesso	uma pessoa
2 sucessos	duas pessoas
3 sucessos	seis pessoas
4 sucessos	20 pessoas
5 sucessos	todos no mesmo ambiente que o vampiro (por exemplo: um auditório lotado)

•• Olhar Aterrorizante

A exibição de seus poderes vampíricos plenos pode inspirar grande temor e ira entre os mortais. Isto se consegue expondo os caninos e as garras, e chiando alto. Embora a maioria dos vampiros possa executar esta ação, você a domina de forma excepcional, sendo capaz de levar os mortais à loucura pelo medo, ou assustando-os a ponto de se renderem ou fugirem ao menor grunhido. Os indivíduos-alvo são intimidados pela sua aparência, e não farão nada que desperte a sua ira.

Sistema: O jogador precisa testar Carisma + Intimidação (a dificuldade é a Raciocínio da vítima + 3). Qualquer sucesso indica que o alvo está intimidado, enquanto três sucessos ou mais indicam que ele foge apavorado. Além disso, cada sucesso reduz em um o número de dados que a vítima pode usar no turno seguinte.

Este teste só pode ser tentado uma vez por turno, embora, caso seja feito em turnos consecutivos, o vampiro poderá acumular sucessos como numa ação prolongada para subjugar completamente o alvo. No fim das contas, o alvo poderá perder tantos dados que estará incapaz de fazer qualquer coisa a não ser ficar encolhido num canto e ganir. O fracasso indica que a tentativa foi frustrada. Todos os sucessos acumulados são perdidos, a vítima pode agir novamente mais uma vez e o jogador precisa começar de novo no turno seguinte. Um falha crítica indica que a vítima não ficou nem um pouco impressionada e qualquer uso de Presença pelo personagem não surtirá efeito durante o curso inteiro da história.

••• Transe

Usa-se o transe para convencer outra pessoa a servi-lo.

O indivíduo-alvo do transe ficará encantado com você e desejará atender às suas necessidades. Entretanto, ao contrário de uma pessoa Possuída com poderes de Domínio, o alvo do Transe retém sua criatividade e a sua liberdade de ação. Isto pode vir a ser bom ou ruim.

A companhia do indivíduo-alvo é muito mais agradável, e ele tende a recordar menos sobre a crueldade do controle do vampiro, mas uma vítima como essa pode ser imprevisível quando tenta agradar o Membro. Como uma pessoa sob transe mantém muita liberdade de ação, ela não conta como um lacaio.

Sistema: Para colocar um indivíduo-alvo sob Transe, o jogador precisa fazer um teste de Aparência + Empatia (a dificuldade é a Força de Vontade do alvo). O número de sucessos determina por quanto tempo a vítima permanece sob transe. Não há forma de estender um período de Transe; na verdade, depois de superar essa condição, a vítima tenderá a nutrir um sentimento negativo pelo vampiro.

1 sucesso	uma hora
2 sucessos	dois dias
3 sucessos	uma semana
4 sucessos	um mês
5 sucessos	um ano

•••• Convocação

Com este poder você pode chamar uma pessoa a uma grande distância, e esta virá atender seus desejos. O alvo da Convocação pode não saber exatamente o motivo pelo qual está caminhando pela sala na direção do estranho usando uma capa, mas a aura poderosa do Membro o manterá sob transe absoluto.

Os vampiros são conhecidos por sua capacidade de Convocar a presença de uma pessoa do outro lado do mundo. De fato, o indivíduo-alvo usará os meios de transporte mais rápidos e diretos para chegar ao seu amo. Isso é possível, mas para Convocar uma pessoa fora de vista, você precisa havê-la encontrado antes. Uma pessoa que seja Convocada sabe exatamente onde encontrar você e irá chegar sem erro a essa localização. Se você Convocar alguém de Nova York para Chicago, mas depois partir de Seattle, o indivíduo-alvo encontrará uma forma de viajar também para Seattle.

O tempo necessário para que um indivíduo alvo cumpra a Convocação pode variar, mas ele sempre irá usar o meio de transporte mais rápido. Preocupações como disponibilidade financeira limitam o tempo de resposta, mas se o indivíduo estiver sem dinheiro e não puder comprar uma passagem de avião, em última instância irá até mesmo viajar como carona. Caso leve mais de um dia para que o indivíduo-alvo alcance o vampiro, a Convocação precisará ser repetida uma vez por dia. Cada teste de Convocação dura 24 horas.

Sistema: O jogador precisa testar Carisma + Lábia. Habitualmente, a dificuldade para um teste de Convocação é cinco, mas se o indivíduo for um estranho a dificuldade aumenta para sete. Se o Membro já houver usado com sucesso a Disciplina Presença com o indivíduo-alvo anteriormente, a dificuldade será apenas quatro, mas se o alvo houver resistido à tentativa do vampiro de impor Presença, a dificuldade será oito. O número de sucessos indica a reação do indivíduo:

1 sucesso:	O alvo se aproxima, mas lenta e hesitantemente
2 sucessos:	O alvo se aproxima com relutância, sendo atrasado com facilidade por obstáculos
3 sucessos:	O alvo se aproxima numa velocidade considerável
4 sucessos:	O alvo vêm com pressa, superando todos os obstáculos que se interponham ao seu caminho
5 sucessos:	O alvo vem correndo até você, fazendo qualquer coisa para alcançá-lo

••••• Majestade

Você é quase universalmente respeitado e temido. A não ser que os mortais ou até mesmo os Membros parem para considerar seus sentimentos em relação a você, provavelmente irão tratá-lo com respeito sem pensamento consciente. De fato, a simples visão de sua pessoa faz queixos caírem de pasmo, e mesmo os mais corajosos o temem. Você simplesmente parece formidável demais para que alguém chegue mesmo a considerar desagradá-lo, quanto mais desafiá-lo a um confronto físico. Você não será atacado ou ferido de qualquer forma enquanto os efeitos da Majestade forem mantidos.

Sistema: Se desejar reagir ao vampiro com rudeza, violência ou rebeldia, o indivíduo-alvo precisa fazer um teste de Coragem (a dificuldade é o Carisma + Intimidação do vampiro). Um indivíduo-alvo que fracasse no teste chegará a absurdos extremos, como prostrar-se diante do vampiro. Se fracassarem no teste, os Membros podem gastar um ponto de Força de Vontade para vencer tais sentimentos.

Metamorfose

Esta Disciplina permite a um vampiro transformar seu corpo inteiro, ou uma parte de seu corpo físico, em alguma coisa inumana. Dessa forma o vampiro pode fazer crescer garras, transformar-se num morcego, fundir-se à terra ou se transformar em névoa.

Um vampiro pode usar muitas outras disciplinas enquanto estiver metamorfoseado. Portanto, um Membro em forma animal pode ainda assim ler auras e se comunicar com animais. Deverão ser aplicadas restrições adicionais apenas quando o vampiro estiver sob a forma de névoa. Por exemplo, nessa forma não se pode realizar contato visual, de modo que os poderes de Domínio ficam incapacitados de funcionar. Além disso, embora as roupas e os pertences pessoais também assumam forma de névoa, o mesmo não ocorre com os objetos maiores.

Não é possível realizar qualquer mudança de forma quando um vampiro for trespassado no coração. Há quem suspeite que isto é possível em níveis mais altos de Habilidade, mas nunca foi confirmado.

• O Brilho dos Olhos Vermelhos

Você pode ver perfeitamente na escuridão normal. A visão limitada é possível até mesmo na escuridão absoluta (por exemplo, uma caverna subterrânea onde não haja qualquer iluminação), fato que deixa perplexos os Membros com interesse em ciências. Quando este poder é ativado, os seus olhos assumem uma luminância rubra e sinistra.

Sistema: Não é preciso fazer nenhum teste, e a mudança leva 1 turno completo para acontecer.

•• Garras de Lobo

Você está apto a fazer crescer em cada dedo uma garra de três centímetros. Durante combates, essas garras funcionam perfeitamente bem como armas, podendo ser usadas em vários ataques. Os ferimentos causados pelas garras são particularmente malignos. Os ferimentos produzidos por elas são agravados, não podendo ser curados normalmente mediante o uso de Pontos de Sangue.

Sistema: Não é preciso fazer nenhum teste; a transformação é automática e leva apenas um turno para ser completada. Contudo, um Ponto de Sangue precisa ser gasto cada vez que as garras crescerem.

••• Fusão com a Terra

Estando entre os poderes mais valorizados que podem ser possuídos por um vampiro, a Fusão com a Terra já salvou a vida de incontáveis Membros através das eras. Este poder lhe possibilita tornar a terra parte de si mesmo e, portanto, fundir-se com ela. Quando estiver fundindo-se à terra, tudo que os observadores externos presenciarão será você afundar no solo.

A única coisa na qual você pode afundar é terra. É absolutamente impossível fundir-se com outra substância. Por exemplo, embora haja terra por baixo dele, um carpete impede completamente o uso deste poder.

A fusão com a terra é uma forma excelente de se abrigar a céu aberto. Estar uno com a terra impede o contato com a luz solar e também proporciona uma forma de dormir durante séculos. Muitos vampiros antigos usam a Fusão com a Terra para descansar em segurança, e dessa forma ganhar força e poder. À boca pequena, há quem diga que milhares de Antigos dormem dentro do solo, e que a noite da Gehenna marcará seu despertar.

Sistema: Embora a transformação seja automática,não requerendo nenhum teste, é preciso gastar um Ponto de Sangue.

•••• A Sombra da Besta

Você pode se transformar em lobo ou morcego. Enquanto na forma de outra criatura, beneficia-se de todas as vantagens óbvias, como os sentidos aguçados do lobo ou a capacidade do morcego em voar.

Sistema: Não é preciso fazer nenhum teste, mas a transformação requer o gasto de um Ponto de Sangue. Leva três turnos para completar a transformação (embora o Narrador possa permitir que ela ocorra em apenas um, mediante o gasto de três Pontos de Sangue).

••••• Forma de Névoa

Você possui o lendário poder vampírico de se transformar em névoa. Quando este poder é empregado, a sua própria essência parece evaporar lentamente.

Na forma de névoa obtém-se muitas vantagens. Você pode flutuar em qualquer direção a uma velocidade de caminhada, não é afetado por ataques físicos, e pode atravessar a menor das aberturas com facilidade. Além disso, você subtrai um dado ao fazer o teste de avaliação de Dano por luz solar.

Ao contrário da crença popular, os vampiros na forma de névoa não são particularmente vulneráveis a ventos poderosos. O vento, mesmo aqueles com força de furacão, não podem dispersar uma forma de névoa. Contudo, os ventos fortes podem arrastar a nuvem de vapor da mesma forma que qualquer objeto pode ser empurrado. Para determinar o máximo de força eólica que você pode resistir, leve em consideração apenas a sua Potência.

Sistema: Não é preciso fazer nenhum teste, mas a transformação requer o gasto de um Ponto de Sangue. Leva três turnos para completar a transformação (embora o Narrador possa permitir que ele ocorra em apenas um, mediante o gasto de três Pontos de Sangue).

Taumaturgia

Poucos Membros são capazes de praticar a disciplina rigorosa da Taumaturgia. Esta é a prática da magia do sangue, sendo dominada principalmente pelo clã Tremere, que, tendo-a criado, guarda seus segredos com grande ciúme.

Esta magia descende diretamente das teorias e práticas da Ordem de Hermes, uma ordem medieval de magos. Embora poucos humanos possuam qualquer conhecimento da magia do sangue, esta arte foi desenvolvida durante séculos pelo clã Tremere para aproveitar os potenciais vampíricos. A Taumaturgia Tremere é odiada e temida por muitos magos mortais.

A Taumaturgia também possibilita o praticante a fazer rituais, assim como diferentes linhas: A Sedução das Chamas, O Movimento da Mente e o Controle do Clima. Voltaremos a elas depois de abordarmos as características da magia do sangue.

• Um Gosto por Sangue

Você possui uma variedade de habilidades de Percepção relacionadas ao sangue. Você pode determinar quanto sangue foi deixado num Membro ou num mortal, há quanto tempo um vampiro alimentou-se e a geração aproximada de um vampiro. Para ser capaz de determinar qualquer coisa sobre um determinado sangue, você precisa tocá-lo.

Sistema: O jogador precisa testar Percepção + Ocultismo (dificuldade 7). O número de sucessos determina quanta informação é recebida e o quão precisa ela é.

•• Fúria do Sangue

Com apenas um toque, o personagem pode forçar outro Membro a usar seu sangue, quer ele queira ou não. Assim,

um vampiro pode ver a sua Força ser aumentada subitamente e não fazer idéia do motivo. Além disso, como o vampiro torna-se mais excitável, o grau de dificuldade de todos os testes de frenesi realizados durante o resto da cena serão aumentadas em um ponto.

Sistema: O jogador precisa testar Destreza + Lábia contra uma dificuldade equivalente à Força de Vontade do alvo. Cada sucesso força o alvo a gastar imediatamente um Ponto de Sangue da forma que o Taumaturgo desejar.

••• Potência do Sangue

Você pode executar manipulações que tornem o sangue dentro de seu corpo mais potente durante um período de tempo curto, abaixando desta forma a sua geração efetiva.

Sistema: Faça um teste de Manipulação + Sobrevivência (dificuldade 8); os sucessos precisam ser gastos para diminuir as gerações do vampiro e criar uma duração em horas.

•••• Furto de Vitae

Mediante um processo místico, você pode transferir para o seu próprio organismo sangue que se encontre à distância e até mesmo drenar os Pontos de Sangue de outras criaturas para acrescentar aos seus próprios.

Sistema: O jogador deve testar Inteligência + Medicina contra uma dificuldade de seis se o sangue for estacionário (como um banco de sangue) ou contra a Força de Vontade de um alvo se o alvo for um ser vivo. O número de sucessos determina quantos Pontos de Sangue são transferidos. O sangue a ser roubado deve estar a uma distância de no máximo 15 metros e bem à vista; além disso, a fonte do ataque deve ser óbvia.

••••• Caldeirão de Sangue

Você é capaz de manipular o sangue de outros seres. Tocando o outro, você pode ferver o seu sangue, não apenas criando um dano físico incrível, como também destruindo grande parte do sangue do alvo. Isto virtualmente assegura a morte de qualquer mortal sobre o qual for executado este feitiço, podendo também infligir grandes danos físicos aos vampiros.

Sistema: O jogador precisa testar Força de Vontade contra uma dificuldade igual ao número de Pontos de Sangue que o vampiro deseja ferver de uma vez + 4 (máximo 10). A vítima também sofre um ferimento para cada ponto fervido, perdendo um ponto de Vitalidade.

Rituais

Os rituais são poderosos feitiços preparados minuciosamente que precisam ser executados sob circunstâncias altamente específicas e segundo com procedimentos exatos. Todos Membros que conhecem a Taumaturgia também possuem a capacidade de praticar rituais. Ao aprender os conceitos básicos de magia do sangue, um aprendiz adquire uma familiaridade com as fórmulas mágicas requeridas para a prática de rituais.

Cada ritual de **Vampiro** tem uma classificação de poder que varia entre um e cinco (ou mais alto). Um personagem precisa possuir um nível em Taumaturgia ao menos igual ao nível de poder do ritual para desempenhá-lo com sucesso. A prática dos rituais demora pelo menos cinco minutos por nível.

Ocasionalmente são requeridos componentes materiais, conforme estipulados pelo próprio ritual. Entre esses materiais incluem-se coisas como penas, farpas de madeira, lama, ervas, ossos, olho de salamandra e dedos de sapo. Usa-se sangue em muitos rituais.

No primeiro nível de Taumaturgia, o vampiro obtém automaticamente um único ritual Nível Um. Para aprender outros rituais, o personagem precisa encontrar um professor (ou pergaminho) para instrui-lo nos procedimentos e encantamentos adequados. Aprender como executar um ritual apropriadamente pode levar apenas alguns dias (ritual Nível Um) ou demorar muitos anos (ritual Nível Cinco).

Abaixo seguem-se exemplos de rituais Nível Um. Se você quiser incluir rituais de nível mais alto em sua crônica, irá precisar criá-los sozinho.

Defesa do Refúgio Sagrado

Este ritual de uma hora garante que nenhum raio de sol poderá atravessar qualquer janela que se encontre numa distância de até 7 metros do ponto onde o ritual tenha sido executado. A luz solar é simplesmente refletida pelas janelas. Este ritual funciona somente enquanto o Membro que o tiver executado encontrar-se na área de efeito. Uma gota de sangue — do próprio feiticeiro — precisa ser posta em cada janelas na área de efeito do ritual. Portanto pelo menos um Ponto de Sangue será usado.

Despertar com o Frescor do Amanhecer (do Anoitecer)

Este ritual precisa de meia hora para ser executado e deve ser feito imediatamente antes do vampiro preparar-se para dormir durante o dia vindouro. Requer-se um período de meditação completa. Qualquer interrupção ou desempenho de outras atividades depois do ritual, mas antes do sono, invalidará a magia. O ritual possibilita o Membro protegido a acordar imediatamente ao menor sinal de perigo durante o dia seguinte. A regra a respeito de como a Humanidade restringe o número de dados utilizáveis durante o dia é suspensa durante os dois primeiros turnos de ação. Depois disso voltará a ser eficaz, mas a despeito de qual seja a Humanidade ou condição do personagem, ele acordará a tempo de (esperamos) eliminar o perigo. Requer-se penas para a execução deste ritual, e elas precisam ser queimadas e suas cinzas espalhadas sobre a área de dormir.

Comunicação com o Senhor do Membro

Este ritual altamente prático leva apenas cinco minutos para ser realizado. Depois de seu término, o ritual permite a um vampiro falar telepaticamente a qualquer distância

com o seu senhor. O ritual tem sido modificado através dos anos para permitir também que o vampiro fale com qualquer Membro ao qual tenha submetido um Laço de Sangue, ou mesmo qualquer um que tenha bebido do sangue do feiticeiro desde o pôr-do-sol mais recente. A comunicação é bilateral, mas ao contrário do poder Auspícios de Telepatia, o vampiro não pode sondar a mente do alvo. O feiticeiro precisa possuir um item que tenha pertencido ao seu senhor.

Proteção Contra a Destruição da Madeira

O feiticeiro deste ritual de uma hora precisa estar completamente cercado por um círculo de madeira ou serragem. Qualquer coisa de madeira, até mesmo mobília, irá funcionar, mas o círculo não pode ser rompido. Desta forma o feiticeiro não precisará temer ser trespassado por uma estaca até o nascer do sol do dia seguinte. Embora a proteção funcione apenas contra a primeira tentativa, qualquer estaca de madeira que esteja posicionada para um golpe contra o coração do vampiro será desintegrada imediatamente. Para ativar o poder do ritual, a estaca precisa realmente estar ameaçando o vampiro. Uma estaca meramente empunhada perto do coração do vampiro não será afetada. Uma farpa de madeira precisa ser colocada na boca do feiticeiro ao fim do ritual (se a farpa for retirada, o ritual será anulado).

Toque do Demônio

Este ritual amaldiçoa um mortal, fazendo com que todos à sua volta, com quem não possua um vínculo emocional forte, sintam uma antipatia imensa por ele. Eles odiarão o mortal e farão tudo que puderem para infernizar-lhe a vida. Este efeito dura por uma noite, desaparecendo apenas com a primeira luz do dia. Para que o ritual funcione,o mortal precisa estar presente e deve-se colocar uma moeda de propriedade do feiticeiro em algum local em contato com a pessoa do mortal (como num bolso).

Linhas

Os outros poderes obtidos mediante o estudo contínuo das artes da Taumaturgia costumam ser oferecidos por três linhas — A Sedução das Chamas, O Movimento da Mente e o Controle do Clima. O aprendizado dessas linhas taumatúrgicas deve começar através de um tutor ou de um texto durante crônica, mas não durante a criação do personagem. Também são necessários pontos de experiência para adquirir e progredir nessas linhas; os custos para tal estão listados no Capítulo Oito.

Cada vez que esses poderes individuais são empregados, é preciso gastar um Ponto de Sangue e fazer um teste de Força de Vontade contra uma dificuldade do nível de poder + 3. Um fracasso no teste indica que a magia falha, mas o ponto de Força de Vontade não é perdido. Uma falha crítica indica que o ponto de Força de Vontade também é perdido.

A Sedução das Chamas

O personagem pode criar chamas. Com níveis baixos de Habilidade só é possível criar chamas pequenas, mas os taumaturgos experientes podem gerar chamas maiores e mais quentes. O personagem pode criar a chama em qualquer lugar que se encontre em sua linha de visão, mas precisa testar Percepção + Prontidão para colocá-las no ponto que deseja, a não ser que seja sobre o seu próprio corpo. As chamas criadas por esta linha são sobrenaturais, não podendo queimar os objetos até que elas tenham sido liberadas pelo Membro. Portanto, uma "palma em chamas" não queimará a mão do vampiro ou causará um ferimento grave — apenas produzirá luz. Além disso, se o Taumaturgo acender as chamas sobre seu próprio corpo, os indivíduos engalfinhados com ele não sofrerão.

1 sucesso	Vela
2 sucessos	Palma em chamas
3 sucessos	Fogueira de acampamento
4 sucessos	Fogueira de execução
5 sucessos	Incêndio

Movimento da Mente

Esta linha taumatúrgica possibilita seu usuário a controlar mentalmente o movimento dos objetos. Os objetos podem ser erguidos, movidos, girados em círculos, qualquer coisa assim. Se esta linha for praticada numa criatura viva, o indivíduo pode tentar resistir; o feiticeiro e a vítima comparam Força de Vontade num teste de disputa de habilidades. Os objetos não podem ser movidos mais rápido do que o próprio personagem é capaz de se mover, de modo que os objetos não podem ser "arremessados" com nenhuma capacidade sobrehumana. Porém, os objetos podem ser manipulados como se pelas mãos do próprio vampiro: os machados podem ser cravados em pessoas ou em árvores, e as pistolas podem ser disparadas, considerando que o Membro seja suficientemente avançado para levantar o objeto.

O peso do objeto movido é muito importante: um determinado nível é necessário para até mesmo tentar mover certos objetos. Depois que um vampiro alcance um nível três, ele passa a ser capaz de levitar a si mesmo, a despeito de quanto pese. Do contrário, aplicam-se restrições de peso.

1 sucesso	meio quilo
2 sucessos	10 kg
3 sucessos	100 kg
4 sucessos	200 kg
5 sucessos	1/2 tonelada

Controle do Clima

Esta linha dá a um personagem a capacidade de afetar o clima. A dificuldade da magia depende do clima do momento. Pode ser muito difícil (dificuldade 9) fazer cair um raio num dia ensolarado, mas é fácil criar neblina em Londres (dificuldade 3).

O jogador precisa testar Manipulação + Sobrevivência. O número de sucessos determina a força do novo clima e quanto dano é causado pelo raio.

1 sucesso	Neblina
2 sucessos	Chuva
3 sucessos	Vento
4 sucessos	Tempestade
5 sucessos	Raio (Use 10 dados para testar dano, dificuldade de atingir segundo o alcance de arma de fogo)

Antecedentes

Foi há muitos anos atrás que me tornei o que sou
Caí na armadilha desta vida como uma ovelha inocente
Agora jamais posso mostrar meu rosto durante o dia
E você só me verá caminhando ao luar
A aba de meu chapéu esconde os olhos da besta.
Tenho o rosto de um pecador mas as mãos de um sacerdote.
— Sting, "Moon over Bourbon Street"

As Características a seguir descrevem as vantagens especiais do seu personagem. Porém, você precisa escolher por que e como passou a possuir essas Características específicas. Como obteve seus Recursos? Que tipo de Contatos possui? De onde vem toda essa Influência? Dê sentido a seus Antecedentes e integre-os ao conceito de seu personagem.

Pode-se fazer testes usando essas Características para obter informações, recursos ou favores. Freqüentemente esses Antecedentes são usados em conjunto com um Atributo, como testar Carisma + Influência para tirar a polícia das suas costas, ou Raciocínio + Recursos para fazer os seus parentes assinarem aquele último cheque — à guisa de empréstimo, claro.

Aliados

Os seus Aliados são mortais que o ajudam e apóiam. Eles podem ser familiares ou amigos, ou mesmo uma organização com a qual você possua boas relações. Os Aliados possuem suas próprias vidas para viver, de modo que não pulam sempre que você manda, mas costumam ter Influência na comunidade e acesso a Contatos ou Recursos. Um Aliado é em última instância um mortal com quem você possui boas relações, e que o protege e apóia por amor ou interesse comum.

Para cada ponto de Aliados que você possuir, você tem um Aliado. Este indivíduo é uma pessoa influente na cidade na qual vive, Um Aliado poderia ser um sargento de polícia, um conselheiro do prefeito ou mesmo (se o seu nível for um 4 ou um 5) o próprio prefeito.

Os Aliados costumam ser muito confiáveis e leais. Porém, é preciso tempo e energia para manter a aliança: os

aliados também requerem a ajuda dos personagens em momentos de necessidade. Embora eles provavelmente não saibam que você é um vampiro, eles podem conhecer alguns de seus poderes e portanto procurá-lo para pedir favores. Esta pode ser uma forma de iniciar uma história.

- • Um Aliado, de influência e poderes moderados
- •• Dois Aliados, ambos de poder moderado
- ••• Três Aliados, um deles bastante influente
- •••• Quatro Aliados, um deles muito influente
- ••••• Cinco Aliados, um deles extremamente influente

Contatos

Você conhece pessoas de muitos estilos de vida diferentes, que constituem um sistema de informação e cujo auxílio pode ser muito útil algum dia.

Os seus Contatos não são apenas as pessoas que você pode manipular ou subornar para obter informação, mas amigos com os quais você pode realmente contar (Contatos Importantes) para oferecer-lhe informações precisas (em suas especialidades). Você deve descrever os seus Contatos Importantes como personagens completos, tanto à medida que a crônica progredir quanto de antemão. Você também tem um determinado número de Contatos Secundários espalhados pela cidade. Quando você quiser comunicar-se com um deles, faça um teste usando seu nível de Contatos contra um grau de dificuldade sete. Cada sucesso significa que você se comunicou com um de seus Contatos Secundários; obviamente, irá precisar suborná-lo ou convencê-lo para que lhe forneça as informações de que precisa.

- • Um Contato Importante
- •• Dois Contatos Importantes
- ••• Três Contatos Importantes
- •••• Quatro Contatos Importantes
- ••••• Cinco Contatos Importantes

Fama

Você é amplamente conhecido entre os mortais: talvez seja uma estrela do cinema ou um escritor. Isto lhe confere grandes privilégios quando viaja entre os mortais, mas também pode atrair atenção excessiva. A Fama pode garantir muita penetração na mídia, permitindo-lhe tentar manipular os pensamentos da população.

Ocasionalmente a Fama pode ser mais um problema que uma vantagem, fazendo-o ser reconhecido quando não quer ser visto. Contudo, existem muitas circunstâncias nas quais ela pode ser útil, como permitir-lhe a entrada em clubes, festas e compromissos que não seriam acessíveis se não fosse famoso. A Fama também dificulta aos seus inimigos eliminá-lo, considerando que você não pode simplesmente "desaparecer". Ocasionalmente a Fama será usada em conjunto com a Manipulação para fazer o teste ("Veja se você consegue convencer o porteiro a deixá-lo entrar — a dificuldade é de 8".), mas com mais freqüência

ela é simplesmente usada como uma medida do quanto você é bem conhecido. Cada nível de Fama subtrai um grau de dificuldade dos testes de caçada em áreas muito povoadas (as pessoas tendem a cercar você.

- • Você é conhecido por uma subcultura seleta da sociedade de uma cidade; a elite, por exemplo.
- •• O seu rosto é reconhecido pela maior parte da população; uma celebridade local.
- ••• Você é muito famoso; o seu nome e o seu rosto são conhecidos por muitos.
- •••• Você é bastante conhecido; todo mundo sabe alguma coisa a seu respeito.
- ••••• Você é um indivíduo famoso em nível nacional — uma estrela de cinema, um político ou um ator.

Geração

Esta Característica descreve a que geração de vampiros você pertence. Isto é crucial para determinar o potencial final do personagem. Se você não escolher Geração, começará como uma vampiro da 13ª Geração. Consulte o capítulo Cenário para maiores informações sobre gerações.

- • Décima Segunda Geração: 11 Pontos de Sangue, pode gastar 1 Ponto de Sangue por turno
- •• Décima Primeira Geração: 12 Pontos de Sangue, pode gastar 1 Ponto de Sangue por turno
- ••• Décima Geração: 13 Pontos de Sangue, pode gastar 1 Ponto de Sangue por turno
- •••• Nona Geração: 14 Pontos de Sangue, pode gastar 2 Pontos de Sangue por turno
- ••••• Oitava Geração: 15 Pontos de Sangue, pode gastar 3 Pontos de Sangue por turno

Rebanho

Você possui um grupo de mortais do qual pode alimentar-se sem temor. Este Rebanho também ajuda a protegê-lo, podendo ser usado para desempenhar diversos serviços diferentes. Contudo, este Rebanho não é controlado tão rigidamente nem tão leal quanto os Lacaios, e tampouco possui um relacionamento tão pessoal com você quanto seus Aliados. Em última instância, Rebanho descreve apenas o número de Fontes que você possui imediatamente disponível. O seu nível de Rebanho acrescenta dados aos seus testes de caçada, conforme descrito no Capítulo Nove.

- • 3 fontes
- •• 7 fontes
- ••• 15 fontes
- •••• 30 fontes
- ••••• 60 fontes

Influência

A Influência reflete a sua capacidade em produzir resultados ao tentar dominar ou controlar os processos políticos e sociais da comunidade mortal. É a capacidade de compelir um mortal a desempenhar ações em seu benefício, talvez devido a algum controle que você possua sobre ele. Isto poderia significar que você possui uma família de prestígio, controla o chefe de polícia, ou simplesmente que obteve um cargo político. Em suma, Influência é a quantidade de poder político que você exerce sobre a sociedade, particularmente sobre a polícia e os burocratas.

Alguns testes podem usar Influência em lugar de uma Habilidade, especialmente quando você começa a interagir com algum tipo de burocrata inferior.

- • Moderadamente influente; um fator na política local
- •• Bem relacionado, um fator na política municipal
- ••• Posição de influência; um fator na política do estado
- •••• Amplo poder pessoal; um fator na política regional
- ••••• Vastamente influente; um fator na política nacional

Mentor

Esta Característica descreve um ou mais anciões (o seu senhor?) que cuidam de você. Cada ponto de nível de Mentor que você possui descreve o quão poderoso o seu Mentor é na comunidade da Família. O seu Mentor pode ser simplesmente um vampiro que conseguiu adquirir certa influência na cidade, ou um Antigo que conquistou um nível elevado de poder no mundo mortal e também no mundo vampírico. O seu Mentor pode aconselhar você, protegê-lo dos outros anciões, interceder por você junto ao Príncipe, aconselhá-lo sobre quando deve interferir nos assuntos dos outros anciões, e mantê-lo informado das possibilidades em adquirir poder e em crescer dentro da sociedade vampírica.

Com freqüência o Mentor é o seu próprio senhor, embora possa ser qualquer vampiro que tenha interesse em você. Se o seu Mentor for poderoso, pode não ser uma única pessoa, mas um grupo. Portanto, uma prole poderia ser um Mentor, assim como o conselho regente de um clã. Os Tremere costumam possuir o Antecedente Mentor devido à ajuda que eles recebem de seus anciões.

Um Mentor pode esperar receber alguma coisa em troca da ajuda que oferece. Embora ele possa simplesmente apreciar a sua companhia, em momentos de necessidade ele pode convocar o seu "aprendiz". Este pode ser o começo de muitas histórias excelentes. Porém, em geral você recebe mais do que precisa oferecer.

- • O Mentor é um ancilla, exercendo pouca influência
- •• O Mentor é um ancião bem respeitado
- ••• O Mentor é um membro da Primigênie
- •••• O Mentor é um Príncipe, exercendo muito poder sobre a cidade.

• • • • • O Mentor é um Justicar , sendo extraordi--nariamente poderoso.

Recursos

Esta Característica descreve os seus recursos financeiros, ou o seu acesso a esses recursos. Os seus recursos não são absolutamente líquidos, mas você pode vendê-los para obter dinheiro. Poderia levar semanas ou mesmo meses para fazer isso, dependendo do quanto precisa ser vendido.

Esta Característica considera que você pode obter um subsídio básico todos os meses, adequado ao nível de Recursos. Entretanto, você deve detalhar a fonte dessa renda, na medida em que, dependendo das circunstâncias de sua crônica, ela pode "secar".

- • Economias parcas: Você possui um apartamento e talvez uma motocicleta. Se vender tudo, ficará com $1000 em dinheiro. Sua renda é de $500 mensais.
- • • Classe média: Você tem um apartamento ou mora em um condomínio. Se vender tudo, ficará com $ 8.000 em dinheiro. Renda de $1200 mensais.
- • • • Grandes Economias: Você possui uma casa ou algum tipo de propriedade. Se vender tudo, ficará com $ 50.000 em dinheiro. Renda mensal de $3000.
- • • • • Bem de Vida: Você possui uma casa grande, ou talvez uma mansão velha. Se vender tudo, ficará com $500.000 em dinheiro. Renda de $9000 mensais.
- • • • • • Incrivelmente rico: você é um multimilionário. Se vender tudo, terá ainda $5.000.000 em dinheiro. Renda de $ 30.000 mensais.

Lacaios

Você possui um ou mais servos e assistentes que sejam seus companheiros leais. Os Lacaios podem ser carniçais que possuam Laço de Sangue com você, indivíduos a quem você Dominou tanto durante os anos que sejam incapazes de agir independentemente, ou indivíduos a quem você impressionou tanto com a sua Presença que fariam qualquer coisa por você.

Os lacaios precisam sempre ser controlados de alguma forma, seja através de um salário, doação de seu sangue, ou mediante o controle direto de suas mentes. Eles podem nem sempre ser leais, embora costumem ser. Se tiverem a chance, podem trai-lo, dependendo do quão bem tenham sido tratados.

Os lacaios não devem ser super-homens, mesmo se forem carniçais. Cada um deve possuir uma fraqueza. Por exemplo, um Lacaio pode ser bastante leal, mas não muito hábil. Outro pode ser muito poderoso, mas possuir uma mente muito independente. Nenhum lacaio jamais deve ser o guarda-costas perfeito; nada é tão fácil assim em **Vampiro**. Os Lacaios devem ser personagens complexos — alguma coisa que acrescente sabor à crônica. Não abuse deles.

- • Um Lacaio
- • • Dois Lacaios
- • • • Três Lacaios
- • • • • Quatro Lacaios
- • • • • • Cinco Lacaios

Status

Você possui uma certa reputação e uma estabilidade na comunidade da Família (que no caso do personagem quase sempre significa a Camarilla). Esse status costuma ser determinado pelo de seu senhor, e pelo respeito devido à sua linhagem.

Quanto mais Status você possui, melhor será tratado pelos anciões, e mais respeitado você será. Os Anarquistas podem ser considerados detentores de Status zero, a não ser que tenham adquirido tanto poder e atenção que precisem ser tratados com respeito. O Status é usado algumas vezes para os testes de Características Sociais e reflete o seu prestígio nesses casos.

- • Conhecido: um neófito
- • • Respeitado: um ancilla
- • • • Status elevado: uma ancião
- • • • • Poderoso: um membro da Primigênie
- • • • • • Luminar: um Príncipe

Virtudes

Apenas os livres possuem disposição para ser confiáveis,
Apenas os confiáveis possuem o interesse para serem justos,
Apenas os justos possuem a força de vontade para serem livres.
— W.H. Auden, "In Time of War: Commentary"

Os seguintes três aspectos de seu personagem descrevem a sua orientação na vida e sua integridade essencial e força moral. O propósito dessas Características é ajudá-lo a compreender e dirigir os seus personagens, não forçá-los a uma determinada atitude. Contudo, um vampiro é uma criatura de grande paixão, e ocasionalmente são requeridos testes de Virtudes, com fracassos indicando que o personagem não é contido o bastante para evitar entrar em frenesi, nem suficientemente arrependido para evitar perder a sua Humanidade, ou valente o bastante para vencer circunstâncias terríveis.

Consciência

Tolerante e piedoso, você sente dificuldade em guardar rancor mesmo daqueles que o magoaram ou traíram, esforçando-se para perdoá-los.

Consciência é uma Característica de auto-conhecimento,que o habilita a avaliar a sua própria conduta. Os julgamentos feitos pela Consciência originam-se de suas atitudes, ideais e valores morais. Eles são prescrições internas do valor pessoal e da voz do eu real — não a fachada que você deve apresentar ao mundo. Os testes de consciência são realizados para determinar se você sente remorso por atos imorais, e portanto não perde Humanidade.

- • Puro
- •• Moral
- ••• Justo
- •••• Caridoso
- ••••• Arrependido

Autocontrole

Você é uma pessoa de grande sobriedade e domínio sobre si mesmo. Você possui a disciplina e o comedimento para evitar fazer as coisas ditadas pelos seus impulsos. Esta Característica indica a quantidade de controle que você possui sobre os seus sentimentos, emoções e, principalmente, ações.

O Autocontrole é usado para resistir entrar em frenesi. Num teste de Autocontrole, nunca se pode usar mais dados que o total em Pontos de Sangue que se possui no momento. Simplesmente, quanto mais faminto você estiver, menos facilmente você poderá resistir. Para maiores informações, veja a seção Frenesi do próximo capítulo.

- • Calmo
- •• . Temperado
- ••• Disciplinado
- •••• Empedernido
- ••••• Controle absoluto sobre si mesmo

Coragem

Você é uma pessoa de bravura, tenacidade e força de vontade considerável. A Coragem é uma qualidade da mente que o possibilita a manter-se de queixo erguido ao enfrentar oponentes, provações ou perigos. A coragem é usada para resistir ao impulso de correr aterrorizado das coisas que um vampiro teme instintivamente, como o sol, fogo ou uma cruz empunhada por uma pessoa com poderes sagrados. Para maiores informações, consulte a seção Terror no próximo capítulo.

- • Audaz
- •• Intrépido
- ••• Equilibrado
- •••• Notável
- ••••• Valoroso

Humanidade

Talvez não haja paraíso na Terra para os jovens
Meu coração bate como asas de pássaros selvagens numa gaiola
Minha maior esperança foi meu maior motivo para sofrer
E meu coração voou de sua gaiola e sangrou em minha manga
Os gritos de paixão foram como ferimentos que precisavam de atenção
O trovão não me deixou ouvi-los.

— Indigo Girls, "Prince of Darkness"

A Humanidade é a medida do quanto de sua natureza mortal o personagem retém a despeito da maldição do vampirismo. A Humanidade influencia o quanto seu personagem está apto a resistir a todas suas novas necessidades e instintos. A Característica mais importante que seu personagem pode possuir é a Humanidade: quando ela cai, também cai a conexão de seu personagem com sua natureza humana. Um personagem sem nível em Humanidade torna-se um monstro totalmente inumano, não estando mais sob o controle do jogador. A pessoa terá de criar um novo personagem se quiser continuar jogando.

Esta é a razão básica pela qual você quer preservar a Humanidade do seu personagem, mas existem muitas outras. Por exemplo, você não pode usar mais dados em qualquer teste de Empatia do que o número de seu nível de Humanidade. Quanto menos Humanidade você tiver, mais profundamente irá dormir, e mais difícil será acordar num momento de emergência. Você também tende a entrar em frenesi mais facilmente durante situações estressantes, pois considera difícil controlar os seus instintos primários quando está em perigo. As ações que você desempenhará quando tomado pelo frenesi poderiam levá-lo a perder ainda mais Humanidade.

Esta Característica pode ser vista como aquilo que separa o vampiro do humano. Os vampiros com níveis altos de Humanidade são os mais humanos, embora aqueles com Humanidade baixa sejam brutais e monstruosos. Obviamente, isso não é preto no branco: muitos humanos possuem Humanidade baixa — assassinos sádicos por exemplo — portanto é possível para um vampiro ser mais humano que alguns humanos

x	Monstruoso
•	Horrível
• •	Bestial
• • •	Frio
• • • •	Insensível
• • • • •	Distante
• • • • • •	Reservado
• • • • • • •	Normal
• • • • • • • •	Carinhoso
• • • • • • • • •	Piedoso
• • • • • • • • • •	Humano

Efeitos da Humanidade

• Na maioria das vezes a Humanidade determina o quão humanos os vampiros parecem e quão facilmente eles podem passar por humanos para a população geral. Quanto menos Humanidade um personagem possuir, mais bestial ele parecerá.

• Os vampiros tendem a dormir muito profundamente e, mesmo se estiverem em perigo, podem sentir dificuldade em acordar. Durante o dia, especialmente depois de ter acordado, você não pode usar mais dados em *nenhum teste* para *qualquer ação* que o equivalente ao seu nível de Humanidade. Para maiores informações sobre como a Humanidade afeta as atividades diurnas, consulte a seção Despertar do Capítulo Drama.

• A Humanidade afeta diretamente os testes de Virtude feitos quando você tenta resistir a entrar em frenesi. Você não pode usar mais dados que a Humanidade de seu personagem. Portanto, enquanto você estiver afundando no abismo da bestialidade, não poderá resistir por muito tempo ao chamado selvagem. À medida que se perde a Humanidade, o personagem engatinha para o dia em que perderá todo o autocontrole.

• A quantidade de tempo gasta em torpor também é diretamente afetada pelo nível de Humanidade. Quanto mais baixa for a Humanidade do personagem, mais tempo ele permanecerá entorpecido.

Força de Vontade

Sou tomado pela necessidade, uma onda de desejo contra a qual não posso resistir. Como uma árvore contra a tempestade. Eu não vergo, mas acabarei quebrando. Posso esperar, refreando meu desejo semana após semana, permitindo a agonia invadir meu ser, mas no fim não poderei resistir mais e terei de matar de novo....

— Thomas Braundenburg, *Soul Whisper*

A Força de Vontade mede a capacidade de um personagem em sobrepujar as necessidades e os desejos que podem tentá-lo. Contudo, diferente de outras Características, esta você não pode decidir nos dados (pelo menos não sempre). A Força de Vontade é uma coisa que você gasta. Lembre-se que a Força de Vontade possui dois valores: o *nível permanente*, representado pelos círculos e o *nível atual*, representado pelos quadrados. Ao usar um ponto de Força de Vontade, você o remove do *nível atual* de Força de Vontade de seu personagem (os quadradinhos) e não do *nível permanente* (os círculos).

A Quantidade de Força de Vontade aumenta e diminui bastante durante uma história. Ela diminui em um cada vez que o jogador usar um ponto de Força de Vontade para fazer alguma coisa extraordinária, como reter o autocontrole ou obter um sucesso automático. No fim, o personagem

não terá mais nenhuma Força de Vontade, não podendo mais esforçar-se como antes. O personagem está mentalmente exausto, sendo incapaz de mover uma pena — ele gastou toda sua Força de Vontade.

•	Fraco
••	Tímido
•••	Inseguro
••••	Hesitante
•••••	Certo
••••••	Confiante
•••••••	Forte
••••••••	Controlado
•••••••••	Vontade de ferro
••••••••••	Inabalável

Usando Força de Vontade

A Força de Vontade é uma das Características mais ativas de **Vampiro**, simplesmente porque existem muitas formas de empregá-la, readquiri-la e mudá-la. A Força de Vontade é como um foco do jogo, ao qual você terá de prestar muita atenção. Portanto, é melhor entender direitinho as regras abaixo.

• Um ponto de Força de Vontade pode ser usado para conceder-lhe um sucesso automático em uma ação. Somente um ponto de Força de Vontade pode ser usado desta forma num único turno, mas ele lhe confere um único sucesso garantido. Desta forma é possível obter sucesso automaticamente numa ação simples, meramente se concentrando. Para ações prolongadas os sucessos extras podem fazer a diferença crítica entre sucesso e fracasso. Existem algumas situações em que o Narrador pode não permitir um uso de Força de Vontade como esse. Apenas os vampiros podem usar a Força de Vontade desta forma.

• Em algumas ocasiões, o Narrador pode lhe dizer que o seu personagem faz alguma coisa devido ao instinto, a uma necessidade primitiva ou a uma reação incontrolável ("Você corre da janela, aterrorizado pelos raios solares que começam a atravessá-la."). Você pode usar um ponto de Força de Vontade para evitar isto e agir como quiser. Contudo, o sentimento pode retornar e outro ponto pode ser necessário. Ocasionalmente ele retornará mais vezes que a Força de Vontade que você possui, outras, você poderá superar completamente a necessidade.

• Quando uma de suas perturbações estiver para levá-lo a tomar uma atitude que você não escolheria, um ponto de Força de Vontade pode ser usado para manter o autocontrole. Contudo, cada vez que você tentar superar a perturbação, outro ponto deverá ser gasto. Mais tarde, caso tenham sido gastos pontos suficientes de Força de Vontade, a Perturbação será sobrepujada permanentemente. Esta é a única forma de superar as Perturbações, embora não seja eficaz para a Perturbação inicial de um Malkaviano.

O nível permanente de Força de Vontade só pode ser aumentado permanentemente mediante o gasto de pontos experiência, mas o nível atual pode passar por mudanças enormes durante uma história. Discutiremos adiante todas as formas diferentes segundo as quais a Força de Vontade pode mudar.

Recuperando Força de Vontade

Um personagem recupera seu nível atual de Força de Vontade sempre que puder descansar ou que tiver uma chance de recuperar sua autoconfiança. Cabe ao Narrador decidir quando e como um personagem recupera Força de Vontade.

Abaixo estão descritas as três formas diferentes do personagem readquirir Força de Vontade. Isto não tem nenhuma relação com o nível permanente de Força de Vontade (que pode ser mudado apenas com a experiência).

• No fim da história (não da sessão de jogo), os personagens recuperam sua Força de Vontade — **toda** ela é recuperada, até o máximo do nível permanente de Força de Vontade. O Narrador pode querer restringi-las um pouco insistindo que os personagens satisfaçam seu orgulho pessoal ou alcancem sucesso moderado na história. Exemplo: *A história termina com um impasse parcial. Você não conseguiu tudo o que procurava, mas também não fracassou completamente. Recupere toda sua Força de Vontade.*

• (Opcional) Você conseguiu durante a história alguns sucessos especiais que o Narrador julgou que fariam os personagens recuperarem sua autoconfiança (e portanto todo ou parte de sua Força de Vontade). Exemplo: *Você resgatou o seu pai do Sabá um momento antes dele ser Abraçado. Recupere três pontos de Força de Vontade.*

• (Opcional) Você preencheu algum requisito do Arquétipo escolhido do personagem, desta forma recuperando de um a três pontos de Força de Vontade, sujeitos ao julgamento do Narrador. Isto deve ser alcançado mediante a interpretação e aprovado pelo Narrador. Exemplo: *Como Esperto, você consegue convencer o barman a dar-lhe a chave do carro dele. Recupere dois pontos de Força de Vontade por essa trapaça.*

Se nenhuma das opções acima adequarem-se ao seu estilo de jogo, considere permitir aos personagens que recuperem um ponto de Força de Vontade depois de acordarem todas as noites. Isso não é difícil de organizar, considerando que nesse momento eles já subtraem um ponto do total de Pontos de Sangue; além disso, essa prática garante uma recuperação regular da Força de Vontade.

Pontos de Sangue

Por que os seus cabelos desgrenhados e as suas roupas amarrotadas acusam
Que passaram por mais do que uma noite de sono comum?
Por que os beijos dele são traídos
Pelas marcas que seus dentes deixaram?
— Ovidio

Esta é simplesmente uma medida de quanto sangue um vampiro possui em seu organismo. Você pode perder todos os seus Pontos de Sangue , o que simplesmente significa que o personagem usou todo o sangue disponível em seu sistema sanguíneo. Ele irá então perder um Nível de Vitalidade da próxima vez que as regras exigirem que ele perca um Ponto de Sangue (como quando se passa uma noite). Em outras palavras, quando a Pontos de Sangue estiver vazia, o personagem poderá não usar Pontos de Sangue.

A Quantidade Total de Pontos de Sangue é um fator importante em todos os testes de Autocontrole. Você nunca usa mais dados em qualquer teste que envolva a Característica Autocontrole do que você possui em Pontos de Sangue. Portanto, se você tiver três Pontos de Sangue, pode usar apenas três dados para evitar o frenesi, mesmo que o seu Autocontrole seja quatro. Isto reflete o lado negativo que a fome exerce sobre o Autocontrole.

Alguns Membros de gerações mais antigas terão um Total de Pontos de Sangue maior do que 10. Se um personagem adquirir a capacidade de possuir mais de 10 Pontos de Sangue, simplesmente faça-o desenhar pontinhos a caneta embaixo dos pontos que já estão mostrados.

Usando Pontos de Sangue

Cada noite de existência gasta um Ponto de Sangue (risque-o depois de um dia de sono). Contudo, os personagens podem decidir usar os Pontos de Sangue para outros propósitos. O número de Pontos de Sangue que um personagem pode usar por turno é determinado por sua geração, embora o efeito seja cumulativo sobre um número de turnos.

• Um Ponto de Sangue pode ser gasto para restaurar um Nível de Vitalidade, mas apenas se o personagem estiver descansado e não ativo. Leva um turno curar um Nível de Vitalidade. Para mais detalhes, consulte o capítulo Desenvolvimento.

• Um Ponto de Sangue pode acrescentar um ponto a um Atributo Físico específico (Força, Destreza ou Vigor). O jogador precisa anunciar o gasto de um Ponto de Sangue, e durante o restante da cena, ele obtém um dado extra. Apenas um Ponto de Sangue pode ser usado por turno, mas os efeitos acumulam-se sobre um número de turnos, à medida que mais Pontos de Sangue são usados. Depois de três turnos e três Pontos de Sangue, um personagem poderia ter Força + 2 e Destreza +1. Obviamente, os Membros das gerações mais baixas normalmente podem gastar mais sangue em um turno.

• Um vampiro pode oferecer alguns de seus Pontos de Sangue para outro, permitindo-lhe desta forma restaurar Níveis de Vitalidade ou desempenhar ações especiais. Isto requer abrir uma artéria e deixar o outro personagem beber dela. Alguns personagens podem entrar em frenesi e tentar beber mais do que deveriam, de modo que esta ação pode ser um pouco perigosa. Além disso, se esta for a terceira vez que alguém tiver bebido o sangue de um determinado Membro, o reciptor irá adquirir um Laço de Sangue com o doador, a não ser que já seja unido pelo Sangue com outro vampiro.

Quando um personagem bebe o sangue de um animal ou de um humano, obtém nutrição — o sangue é essencial para um vampiro viver. Isto é descrito no jogo como Pontos de Sangue. Se um personagem possui 10 Pontos de Sangue (ou ligeiramente mais, dependendo da geração), ele está saciado, não podendo beber mais. Se um vampiro beber todo o sangue de uma pessoa, essa pessoa irá morrer. Se mais que metade do sangue da pessoa for bebido, ela será hospitalizada e talvez morra (os mortais perdem um Nível de Vitalidade para cada Ponto de Sangue perdido). Se os personagens não quiserem correr o risco de perder Humanidade, precisam aprender a se controlar.

Tabela de Pontos de Sangue

Fonte	Quantidade de Pontos de Sangue
Vampiro	10 — 50
Lupino	25
Humano médio	10
Criança	6
Vaca	5
Cachorro	2
Gato	1
Bolsa de sangue	1
Rato	1/2
Pássaro	1/4

Obtendo Pontos de Sangue

Quando um vampiro bebe o sangue de um humano ou de um animal, ele está apto a acrescentar sangue a seu Total de Pontos de Sangue. Até três Pontos de Sangue podem ser drenados em um turno. Quanto mais curto for o turno, com menos calma o personagem estará se alimentando. Muitos Membros bebem muito lentamente, de modo a poderem extrair mais prazer da experiência. É impossível adquirir mais que três Pontos de Sangue em três segundos (o mais curto que pode ficar um turno de ação).

Depois que um humano é mordido, ele não resiste mais ao ataque do vampiro, tornando-se um parceiro pleno no prazer. Portanto, o vampiro não precisa temer a vítima

depois que seus dentes tiverem se enterrado nela. Nos casos de indivíduos que possuam força de vontade excepcionalmente forte (Força de Vontade 9 ou mais), a resistência pode continuar, porém mais cedo ou mais tarde mesmo eles serão seduzidos pelo beijo. Alguns mortais aprendem a gostar do beijo, podendo mesmo desenvolver uma dependência dele.

Se um vampiro beber mais que a metade dos Pontos de Sangue de uma vítima, a vida da pessoa corre sério risco, tornando-se necessário algum tipo de tratamento para assegurar a sua sobrevivência. Se mais de três quartos do sangue de uma vítima for extraído, ela precisará ser hospitalizada imediatamente ou morrerá.

Um personagem ferido costuma possuir menos sangue que o normal. Considere que um humano de tamanho normal tenha menos um Ponto de Sangue para cada nível de ferimentos. Os vampiros não perdem sangue devido a ferimentos. Considere que os humanos readquirem um Ponto de Sangue por dia se não possuírem um suprimento completo de sangue. Embora alguns animais possam possuir um volume de sangue maior que o dos seres humanos, seu sangue é menos nutritivo, valendo, portanto, menos em Pontos de Sangue.

Sangue velho nunca é tão potente quanto sangue novo, a não ser que seja incrivelmente poderoso — como o sangue de um ancião. Nesse caso, esse sangue manterá sua vitalidade durante certo tempo.

Se um vampiro beber o sangue de um Antigo, cada ponto adquirido poderá valer dois Pontos de Sangue ou mais. Portanto, é possível obter uma quantidade enorme de Pontos de Sangue alimentando-se dessas criaturas. Os anciões são capazes de concentrar o sangue que bebem, desta forma aumentando seu Total de Pontos de Sangue efetivas. Cada um de seus Pontos de Sangue vale portanto um décimo do máximo que são capazes de armazenar em seu corpo.

Em essência, os anciões possuem Pontos de Sangue bem maiores que os outros vampiros, embora não sejam fisicamente maiores. Eles estão aptos a conter o sangue apenas porque são capazes de concentrá-lo. Portanto, se outro vampiro beber esse sangue, ele receberá uma dose altamente concentrada (que freqüentemente também possui algumas propriedades especiais). O sangue dos Lupinos é igualmente potente; consulte a seção "lobisomens" no Apêndice.

Vitalidade

E aquele a quem for negada esta saúde
Deitar-se-á entre os mortos
— John Dyer, "Toast: Here's a Health to the King"

Esta é uma medida do quão vigoroso e saudável um personagem é. Existem diversos níveis de ferimentos, e cada um aplica uma penalidade diferente à pessoa ferida. Um personagem que esteja Ferido, -1, teria um dado a menos para usar em todas as suas jogadas, enquanto um personagem que esteja Aleijado, -5, teria cinco dados a menos para lançar. Se isso deixar o jogador sem dados para usar, então o personagem não poderá executar essa ação.

Níveis de Vitalidade

Escoriado:		O personagem está apenas Escoriado, não lhe sendo atribuídos quaisquer penalidades de ação.
Machucado:	-1	O personagem está apenas medianamente ferido; seus movimentos não são prejudicados.
Ferido:	-1	Ferimentos superficiais; movimentação um pouco prejudicada
Ferido Gravemente:	-2	O personagem não pode correr, mas ainda pode caminhar.
Espancado:	-2	O personagem está seriamente ferido, podendo caminhar apenas mancando.
Aleijado:	-5	O personagem está ferido seriamente, podendo apenas arrastar-se
Incapacitado:		O personagem está completamente impedido de realizar movimentos.

Um vampiro que esteja incapacitado não pode desempenhar nenhum tipo de ação. Estando imobilizado, a única ação que pode desempenhar é curar a si mesmo usando Pontos de Sangue ou engolindo sangue que lhe seja oferecido. Um mortal que alcançar este estado estará muito próximo da morte; se ele perder mais um Nível de Vitalidade, morrerá. Caso um vampiro sofra um ferimento agravado enquanto estiver Incapacitado, ele sucumbirá à Morte Final.

Capítulo Oito: Sistemas

Não há nada que determine mais o que seremos do que as coisas que optamos ignorar.

— Sandor McNab

Este capítulo discute as diferentes formas pelas quais um personagem pode sofrer modificações no decorrer de uma crônica. Ele descreve diversos sistemas para demonstrar as mudanças ocorridas com eles, seja por acúmulo de experiência, seja por acúmulo de ferimentos.

O capítulo está divido em três partes, cada uma das quais discute sistemas diferentes relativos às alterações sofridas pelos personagens. A seção sobre a Evolução dos Personagens descreve como as Características podem ser incrementadas (ou decrescer). A parte sobre Estados Físicos inclui as regras para ferimentos, recuperação e torpor. A seção sobre os Estados Mentais descreve os sistemas sobre Frenesi, Rötschreck, Degeneração, Perturbações e Laços de Sangue.

Um dos aspectos mais interessantes da representação de personagens é a observação das mudanças que eles sofrem com o tempo. Acompanhar a evolução e o crescimento de um personagem é como observar uma criança crescendo ante os nossos olhos. No entanto, em **Vampiro** o desenvolvimento nem sempre significa que o personagem fica melhor. Na verdade, com muito mais freqüência significa que ele vai afundando lenta e inexoravelmente no abismo. Esta é a natureza desse jogo. Concentre-se em tornar-se cada vez melhor e em sobreviver aos períodos ruins, e tente apreciar o impacto artístico de perder o controle sobre sua mente e sua Humanidade.

Evolução do Personagem

A Experiência é filha do Pensamento, e o Pensamento é filho da Ação.

— Benjamin Disraeli, *Vivian Grey*

Nós humanos somos máquinas de aprender, e aprendemos constantemente — quase a despeito de nós mesmos. Adquirindo não apenas fatos e estatísticas, mas também formas de ser, podemos nos transformar no que queremos ser. Os Vampiros não aprendem com a mesma facilidade, porque a inércia de suas mortes é difícil de ser revertida. No entanto, sua longevidade lhes permite acumular um vasto repositório de conhecimentos e informações. Eles também submetem-se a mudanças. À medida que os anos passam, torna-se cada vez mais difícil para eles aumentar seu conhecimento. Apesar disso, aprendem. Os Neófitos temem os anciões não apenas devido aos seus grandes poderes, mas também devido à sua sabedoria e conhecimento adquirido a duras penas.

Característica	Custo
Habilidade Nova	3
Nova Linha Taumatúrgica	7
Disciplina Nova	10
Força de Vontade	nível atual
Humanidade	nível atual x 2
Virtude	nível atual x 2
Habilidade	nível atual x 2
Atributo	nível atual x 4
Linha Taumatúrgica	nível atual x 4
Disciplina do Clã	nível atual x 5
Outras Disciplinas	nível atual x 7

Notas: Os personagens desgarrados, os Caitiff, não possuem Disciplinas de Clã. Para eles, todas as Disciplinas custam o nível atual x 6 para aumentar em um, devido à sua falta de especialização.

Pontos de Experiência

Durante uma história os personagens aprendem muitas coisas. Muito do que aprendem não é o tipo de coisa que possa ser registrada em fichas do personagem, mas sim alguma coisa que os jogadores simplesmente guardem na mente. Eles podem ter aprendido jamais deixar uma porta de carro destrancada ou jamais caminhar num beco escuro com uma luz às suas costas. No entanto, às vezes o que eles aprendem pode ser registrado.

No fim de cada história, o Narrador concede pontos de experiência a cada personagem, normalmente concedendo a mesma quantidade para cada um. Os jogadores simplesmente anotam quantos pontos de experiência receberam. Eles podem ser usados para aumentar os níveis nas Características. O custo para aumentar esses níveis varia amplamente; consulte os detalhes na tabela. O custo quase sempre se baseia no nível atual x um certo número (uma multiplicação simples). Assim, se o personagem tiver um nível de Prontidão igual a 2 e o jogador quiser aumentá-lo para 3, ele terá que gastar 4 pontos de experiência. Se o personagem não tiver uma determinada Habilidade ou Disciplina que pretende adquirir, o custo será considerado como se fosse *uma nova Característica.* O nível de uma Característica só pode ser aumentado em um ponto por crônica — nunca mais do que isso.

Quando as Virtudes aumentam através da experiência, a Humanidade ou a Força de Vontade não aumentam automaticamente. Depois que a crônica começa elas são consideradas Características separadas (embora, obviamente, um ponto de Virtude precise ser apagado cada vez que um ponto de Humanidade for perdido).

Interprete

Como Narrador, você não deve permitir que um jogador simplesmente gaste seus pontos de experiência para aumentar qualquer Característica que quiser — é um pouco

mais complexo que isso. A Característica aumentada precisa ser alguma coisa sobre a qual o personagem teve uma chance de aprender durante a história — ou tenha obtido muito sucesso mediante o uso da Característica, ou cometido um grande erro a partir do qual aprende. No caso de Força de Vontade, é preciso haver ocorrido alguma coisa que o tenha deixado mais auto-confiante.

Você só deve permitir mudanças se elas ocorreram na história ou se puderam ser inseridas nela. No mínimo as mudanças precisam fazer sentido em termos de história, não se caracterizando apenas como alterações que o jogador deseje para seu personagem. Este sistema de experiência pode ser tão realista quanto você quiser. Quanto mais você forçar os jogadores a dar sentido às suas experiências, mais elas contribuirão para o desenvolvimento do personagem como um todo.

Conferindo Pontos de Experiência

Os jogadores o adorarão e o odiarão por isso. Determinar pontos de experiência requer alcançar uma harmonia entre recompensar os jogadores e manter o equilíbrio do jogo. Se você seguir as orientações abaixo, provavelmente não enfrentará muitos problemas, mas sinta-seà vontade para experimentar à medida que adquirir prática.

Fim de Cada Capítulo

Confira um e cinco pontos de experiência a cada personagem no final de cada capítulo (sessão de jogo). Quer a prole tenha sido bem sucedida ou não, eles recebem 1 ponto apenas por ter participado (lembre-se de que às vezes aprendemos com as adversidades).

Um ponto — Automático: Cada jogador obtém um ponto depois de cada sessão de jogo.

Um ponto — Curva de aprendizado: O personagem teria aprendido alguma coisa de suas experiências durante o capítulo. Peça ao jogador para descrever o que o seu personagem aprendeu antes de lhe conceder o ponto.

Um ponto — Representação: O jogador atuou bem — não apenas de forma divertida, mas de forma correta.Só conceda esse ponto se o jogador tiver jogado excepcionalmente bem; os seus padrões de julgamento devem ser cada vez mais altos. Na maioria dos casos, dê este prêmio apenas àquele que realizou a melhor personificação do grupo.

Um ponto — Interpretação: O jogador representou muitíssimo bem a Natureza e o Comportamento do personagem. Embora alguns jogadores possam sentir dificuldade em desempenhar ambos os papéis convincentemente, aqueles que se destacarem na apresentação tanto de sua fachada quanto de seu "eu" verdadeiro, merecem ser recompensados.

Um ponto — Heroísmo: Embora seja raro entre os Membros da Família, esses poucos atos de heroísmo merecem alguma recompensa. Quando um personagem se coloca em risco pelos outros, como ao sofrer ferimentos múlti-

plos combatendo um lupino por tempo suficiente para que o resto de sua prole escape, conceda-lhe um ponto de experiência. Porém, não permita aos personagens tirarem vantagem disto. Existe uma linha tênue entre heroísmo e estupidez.

Fim de Cada História

Ao fim de cada história você pode conferir de um a três pontos *adicionais* de experiência a cada jogador, além dos um a cinco pontos recebidos por completar o último capítulo.

Um ponto — Sucesso: A prole foi bem-sucedida em sua missão ou objetivo. Talvez não tenha sido um sucesso completo, mas pelo menos uma vitória parcial foi alcançada.

Um ponto — Perigo: O personagem passou por grandes perigos durante a história e sobreviveu.

Um ponto — Sabedoria: O jogador (e portanto o personagem) demonstrou grande Raciocínio ou variedade de recursos e teve uma idéia que possibilitou o sucesso da prole.

Caso você queira conceder ainda mais pontos de modo que os personagens se desenvolvam com mais rapidez, simplesmente invente novas categorias a serem premiadas. Elas podem até mesmo variar de história para história, e podem ser baseadas em circunstâncias específicas de cada uma.

Aumentando Disciplinas

As Disciplinas provavelmente caracterizam-se como o aspecto mais difícil de um personagem que o jogador deve desenvolver, embora seja certamente uma prioridade alta se ele quiser viver para sempre — apenas o poder vampírico oferece segurança real e contínua.

Embora os personagens obtenham Disciplinas meramente gastando Pontos de Experiência, o Narrador pode querer restringir o processo um pouco mais. Por exemplo, se um personagem deseja aprender uma Disciplina nova na qual ele atualmente não possua um nível, ele pode precisar procurar um tutor ou descobrir um amuleto mágico que desperte sua Disciplina latente. Cabe ao Narrador decidir como isso funciona. A não ser que o Narrador diga o contrário, os jogadores podem simplesmente usar pontos de experiência para comprar Disciplinas.

Além das Disciplinas já descritas no Capítulo Sete, os vampiros mais velhos possuem outros poderes maiores. Esses podem ser inventados pelo Narrador ou encontrados em suplementos deste jogo. Os personagens podem adquirir essas novas Disciplinas, mas para tal é preciso tomar medidas extraordinárias — e alguns dizem que às vezes deve-se consumir o sangue de um ancião...

Adquirindo Humanidade

Os jogadores podem aumentar também a Humanidade, mas apenas depois de um comportamento artístico ou estético prolongado ou consistente. Um jogador pode gastar pontos de experiência para aumentar a Humanidade apenas depois de seu personagem ter realizado uma "boa ação". O

Narrador, como sempre, é o juiz final de quando isto ocorre.

Como Narrador, seja bastante rigoroso sobre como os personagens podem readquirir Humanidade. Lembre que durante o curso da crônica os jogadores devem perder, lentamente, mais e mais Humanidade. Preservar o status quo deve ser bastante difícil para o personagem, e adquirir Humanidade deve ser quase impossível.

Você pode querer tornar a obtenção de Humanidade uma recompensa específica para uma história particularmente vigorosa, na qual não exista uma recompensa real ou prática a ser oferecida ou concedida. Apenas o resgate de algum desafortunado ou a busca persistente por alguma semente de verdade ou bondade será suficiente para adquirir nova Humanidade. Mesmo assim a obtenção não deve ser garantida; você poderia exigir um teste de Virtude, para a obtenção do ponto.

Por exemplo, um vampiro com um nível alto de Auspícios pode sentir um mortal em grave perigo em alguma parte de Paris. Agindo apenas por instinto, e sem ter qualquer idéia quanto à fonte do perigo, o personagem pode ir a Paris para procurá-lo. Mais adiante, o personagem encontra o mortal e descobre que eles estão unidos por um estranho vínculo. No fim, o personagem descobre que ele é um descendente de seu senhor e que está precisando de sua proteção. Por ter-se envolvido com o mortal, ele adquire um novo sentido de sua própria Humanidade.

Adquirindo Força de Vontade

Os personagens podem comprar Força de Vontade permanente com pontos de experiência, mas às vezes você pode conceder a um jogador uma chance específica de aumentar sua Força de Vontade. A oportunidade de obter Força de Vontade pode ser uma grande motivação para as histórias, especialmente para as mais bizarras.

Os personagens também podem perder Força de Vontade permanente. Isto ocorre sempre que um personagem sofre uma falha crítica num teste de Força de Vontade. Por sorte, isto ocorre raramente, pois a Força de Vontade costuma ser testada apenas durante frenesis, enquanto se emprega as forças perigosas da Taumaturgia e quando se resiste ao Domínio.

Antecedentes

As Características de Antecedentes nunca mudam através do uso de pontos de experiência. Ao invés disso, a mudança ocorre como um curso normal de eventos durante a crônica. Mais adiante o Narrador perceberá as mudanças e as Características do personagem aumentarão. Um jogador pode querer perguntar ao Narrador se um de seus Antecedentes deve ser mudado, mas isto não deve ser feito com muita freqüência. O Narrador pode planejar uma lista de coisas que os personagens precisam fazer para aperfeiçoar seus antecedentes — os jogadores podem ou não ver a lista. Para obter um novo Lacaio, por exemplo, um personagem precisa encontrar o indivíduo certo, tornar-se amigo dele ou Dominá-lo, e treiná-lo nos deveres que o vampiro deseje que sejam executados.

Desenvolvimento de Personalidade

O seu maior desafio é se aprimorar para ser ... Você mesmo.
— Slogan publicitário

A personalidade de um personagem pode mudar durante o curso da crônica, mas a maior parte das mudanças ocorre no desenrolar do jogo e não simplesmente mudando a sua planilha. Por exemplo, à medida que o tempo passa, as motivações do personagem também mudam. Decidir quando e como as motivações de um personagem mudam pode aprofundar a sua interpretação. Contudo, quando o Comportamento de um personagem ou a sua Natureza autêntica muda, essas modificações também devem ser anotadas na sua planilha. Nenhum aspecto de personalidade pode ser jamais alterado mediante o uso de pontos de experiência.

Comportamento

Embora o Comportamento anotado na planilha seja simplesmente a forma com que o personagem se apresenta com mais freqüência, não se trata de um padrão absoluto de comportamento. Mudar o Comportamento de um personagem pode ajudar o jogador a concentrar-se na mudança de personalidade. Um jogador pode alterar o Comportamento de seu personagem em qualquer momento do jogo, mas deve ou contar ao Narrador o que fez ou tornar essa mudança evidente através de sua personificação.

Ocasionalmente o Narrador pode sugerir a mudança depois de observar o modo como o personagem é representado, simplesmente como uma forma de alertar o jogador de que notou a mudança na personalidade. Tenha em mente que isso não é realmente tão importante. O Comportamento é apenas uma ferramenta usada pelo jogador para enfocar e direcionar a interpretação. Se uma alteração em Comportamento for necessária ou parecer apropriada, o jogador deve sentir-se à vontade para seguir em frente e mudar.

Natureza

Um jogador pode também mudar a Natureza de seu personagem, mas as regras para isto são um pouco mais restritivas que aquelas para a mudança de Comportamento. A Natureza de um personagem é o âmago de quem e do que ele é — é a semente de seu ser. Uma mudança na Natureza corresponde a uma alteração na personalidade — tudo fica diferente depois disso. Isso não deve ser decidido no calor do momento: deve ser considerado com extremo cuidado. O Narrador deve forçar um jogador a interpretar a mudança durante várias sessões de jogo: uma história pode até mesmo ser criada em torno desta transformação tumultuada. Da mesma forma, ocasionalmente pode simplesmente fazer sentido que a mudança na personalidade ocorra subitamente como uma reação ao que ocorreu com, ou em

torno, do personagem. Embora isto certamente caiba ao julgamento do Narrador, uma mudança na Natureza ocasionalmente resulta num reembaralhamento de Virtudes, embora nunca numa mudança nos níveis de Humanidade ou Força de Vontade de um personagem.

Renascimento

Viva, criança, viva, agora que o dia acabou
Tenho uma sensação nova
Em momentos perfeitos impossíveis de recusar
Durma, criança, durma, agora que a noite acabou.
— INXS, "New Sensation"

A despeito da tragédia de suas existências, os vampiros podem escapar de sua maldição e tornar-se mortais novamente. Embora esse seja um feito excessivamente difícil, é um dos temas principais do jogo, e algo que direcionará as ambições e pensamentos de muitos personagens.

A busca pelo renascimento oferece oportunidades para momentos verdadeiramente requintados. Quando um grupo de vampiros que tenham buscado juntos pelo Renascimento finalmente chega ao ponto no qual isso é possível, eles precisam decidir se desejam tornar-se mortais novamente.

O Renascimento nunca é possível de ser alcançado através das regras, mas ao invés disso precisa ser um elemento primário da história e uma parte do jogo. Existe uma variedade de mitos e lendas entre os Membros sobre a maneira como o Renascimento pode ocorrer. A decisão de quais mitos são reais e quais são falsos cabe ao Narrador. Contudo, é legítimo, e talvez aconselhável, impossibilitar o Renascimento se ele não for o enfoque da crônica. Se você quiser incluí-lo, seguem-se algumas idéias de como os vampiros podem alcançar o Renascimento:

• Se o personagem conseguir matar o seu senhor, e o senhor de seu senhor, e o senhor do senhor de seu senhor, ele se livra da maldição. Contudo, este nem sempre é o caso: ocasionalmente é necessário progredir linhagem acima até um Antediluviano ou talvez até além. Por que é possível para alguns matar apenas seus mestres e se libertar, enquanto outros precisam ir mais longe através da linhagem, é um mistério. Se existe alguma lógica nisso, ela ainda não foi descoberta.

• Se um personagem se sacrifica por outra pessoa e morre nessa tentativa, é possível que a sua morte seja como um ser humano. O sacrifício é tão grande que em morte o vampiro é restaurado à sua forma mortal. Em situações nas quais um personagem morreu recentemente, esta pode ser uma forma de conferir um sentido à situação. Em algumas crônicas este tipo de "justiça poética" pode não ser apropriado .

• Existem diversos rituais complicados que podem ser usados para dar um fim à maldição e retirá-la de um personagem. Esses rituais podem ser pesquisados, seus "ingredientes" descobertos, e o tempo e o momento apropriado para a sua prática, decididos. Se um fator estiver errado, o

ritual terminaria na morte do personagem, não em sua salvação.

• Diz-se que na etapa final do ritual da Golconda é possível escolher ser um mortal, em vez de alcançar a própria Golconda. Muitos anciões negam isso, mas como é improvável que eles tenham atingido a Golconda, é difícil decidir se eles conhecem ou não a verdade.

Diablerie

Faça com os outros o que fizeram com você / Mas que diabos este mundo está virando?

— Metallica, "Fight Fire With Fire"

É impossível para os vampiros adquirirem poderes imensos, mesmo aumentando a potência de seu sangue e aproximando-se do poder quintessencial de Caim. De fato, a atração de um poder como esse criou — e agora sustenta — o conflito eterno entre os Membros — a grande Jyhad. É o desejo por esse poder que faz os neófitos matarem seus mestres, e é o medo desse desejo que faz os anciões perseguirem seus filhotes.

O processo segundo o qual um vampiro mata outro para aumentar seu poder é chamado Diablerie, ou Amaranth. A Amaranth é uma lendária flor que não morre, um tesouro sem preço. Segundo a lenda, ela foi presenteada a um ancião uma semana antes dele ser atacado. "Devasso" é o epíteto para aquele que caça os seus iguais para beber de seu sangue.

Quando um Membro bebe de outro até secar-lhe o sangue, e continua bebendo até que a vítima seja extinta (ela perdeu todos os seus Níveis de Vitalidade), a própria essência da fonte é transferida. Não apenas a fonte é morta, mas a sua força vital é transferida para o seu assassino.

Se a fonte fosse um vampiro, e pertencente a uma geração anterior que a do vampiro que lhe bebeu o sangue, a geração efetiva do assassino é reduzida em uma. Isto oferece diversos benefícios: possibilita-lhe aumentar as características acima de cinco (se a nova geração for sétima ou mais baixa), Dominar uma quantidade maior de Membros (pode-se Dominar apenas vampiros de gerações mais recentes) e possuir uma Quantidade de Pontos de Sangue maior (consulte o Capítulo Sete para maiores detalhes). Se a fonte preceder o assassino em mais de três gerações, é possível a mais de um Devasso reduzir sua geração, compartilhando a mesma fonte.

Se um personagem quiser continuar bebendo o sangue da fonte vampírica, mesmo depois de todo o sangue ter sido drenado, ele precisa fazer um teste de Força com um grau de dificuldade 9. Cada sucesso indica que o alvo perde um Ponto de Vitalidade. Na verdade, nenhum sangue é drenado — o que é extraído do corpo do vampiro é a sua alma. Depois que todos os níveis de Vitalidade do vampiro tiverem acabado, ele sucumbe à Morte Final, e sua força vital é transferida para o personagem. Se a fonte não pertencia a uma geração anterior, isto não faz muita diferença. Isso não pode ser feito com mortais: sua força vital se extingue antes, no momento em que perdem todos seus Pontos de Sangue.

Cada vez que um personagem do jogador fizer isto, o Narrador deve exigir algum teste de Humanidade, especialmente se aquele que tiver sido morto demonstrar algum tipo de bondade ou nobreza.

Atenção: o sangue de muitos anciões é muito potente. Normalmente pode ser usado para uma variedade de propósitos. Diz-se que este sangue ocasionalmente é capaz de conferir habilitação temporária em uma ou mais Disciplinas quando é assimilado por um vampiro mais jovem. Embora apenas um personagem possa obter o benefício da redução da geração efetiva, os outros personagens envolvidos podem ainda usar esse sangue (talvez até mesmo preservando parte dele em frascos) para fortalecer-se de outras formas.

A Golconda

Se a estrutura da natureza ao seu redor quebrasse,
Desabando com grande estrondo,
Ele, despreocupado, ouviria o enorme ruído,
E permaneceria tranqüilo enquanto o mundo desabasse.

— Horácio, "Odes"

O tema de **Vampiro** costuma girar em torno da Jornada do Herói — a busca pela descoberta de quem se é realmente. É a jornada de Prometeu, o herói grego que nos trouxe o fogo.

No momento em que um personagem supera seu pecado e se aproxima do fim de sua busca, podem ocorrer duas coisas. Ou ele se torna mortal novamente, ou se torna um novo tipo de vampiro, que já não sinta com tanta força o impulso para entrar em frenesi, a necessidade de se alimentar, nem o desejo de pecar.

A Golconda é o estado de espírito no qual o personagem consegue controlar seu frenesi e conter a Besta. Todos Membros esclarecidos buscam este estado, a não ser que desejem uma liberação absoluta de sua existência como mortos-vivos. A Golconda não é um estado de espírito fácil de ser alcançado, mas para muitos é o único objetivo pelo qual vale lutar. Não é um reconhecimento da mortalidade do indivíduo. Na verdade, é o extremo oposto — a Golconda é uma aceitação — e portanto um controle — sobre a bestialidade do indivíduo. A Golconda é a aceitação final da maldição de um indivíduo e o poder subseqüente sobre ela.

O remorso é um elemento essencial para se atingir a Golconda. Isto não é necessariamente nenhum tipo de arrependimento religioso, mas um reconhecimento mais pessoal e imediato dos pecados cometidos pelo indivíduo. O personagem precisa fazer algum tipo de penitência, como um donativo para uma obra de caridade, ajudar alguém em necessidade ou, em alguns casos, até mesmo punir a si mesmo. Quanto piores os pecados, maior a necessidade de fazer isso.

Os Narradores quase nunca devem permitir que um personagem atinja a Golconda. Apenas se ele procura praticar ações louváveis, e sente um remorso profundo por

seus atos malignos, é que lhes deve ser dada uma chance. Você, como Narrador, deve perguntar e a si mesmo se o personagem realmente sente remorso e compaixão. O jogador representou bem durante o processo inteiro de dor e arrependimento? Jamais facilite o alcance da Golconda. Na maioria dos casos, ela deve ocorrer apenas no final de uma crônica. Uma nova crônica poderia começar mais tarde com o mesmo personagem, mas com um conceito e um motivo inteiramente diferentes.

Serão necessárias muitas sessões de jogo para terminar o processo. Mais de um personagem pode tentar alcançar a Golconda, mas normalmente ela é atingida por poucos.

De certo modo, a Golconda pode ser vista como um movimento dentro da Família, mas se ela é um movimento, não possui muita organização. Alguns dos que alcançaram a Golconda agem como evangelistas, encorajando os outros a seguirem o mesmo caminho para a paz. Eles desejam conduzir todos os Membros para a santidade oferecida pela Golconda. Alguns até mesmo viajam de cidade em cidade falando sobre a Golconda e encorajando aqueles que se interessam em aprender mais. Eles não revelam os segredos da Golcoda (cada suplicante precisa aprender sozinho sobre ela), mas dão pistas.

Há quem diga que existe um Antediluviano que alcançou a Golconda e apóia todos que espalham a mensagem sobre ela. Dizem que o papel deste Antigo na Jyhad é impedir os outros de serem bem-sucedidos em suas tramas para destruir a Família. Apenas aqueles entre o Inconnu poderiam conhecer alguma coisa sobre essa criatura. Obviamente, os críticos do movimento da Golconda execram o movimento inteiro como sendo uma intriga menor no grande Jyhad. A verdade do assunto talvez jamais seja conhecida até a noite da Gehenna.

A Busca

Não existem realmente regras para determinar quando um personagem atinge a Golconda: ela é alguma coisa que precisa ocorrer como parte da interpretação. A Golconda é um estado de espírito sublime e praticamente intangível. Portanto, é da responsabilidade do Narrador estabelecer as condições da narração para quando a mudança pode ocorrer. O jogador pode nem mesmo saber que seu personagem atingiu a Golconda até que o Narrador começa a induzi-lo a fazer alguns testes de forma diferente.

A Golconda é semelhante em natureza à uma busca. A busca não é uma caçada carniceira, mas uma jornada espiritual e mental ao eu de uma pessoa. Normalmente a busca pela Golconda conduz um indivíduo até o plano astral ou ao caos de sua própria mente. A interpretação envolvida pode ser extremamente poderosa, e deve apenas ser tentada depois do personagem ter evoluído através de várias histórias e o jogador possuir um firme controle sobre quem e o que o personagem é. A Golconda consiste na transformação de uma personalidade, e portanto o personagem precisa possuir uma personalidade completa e detalhada para que a Golconda seja divertida.

A busca pela Golconda costuma começar com a busca do personagem pelo que ele é. No primeiro capítulo da história, o Narrador precisa construir um desejo pela Golconda e torná-la atraente aos jogadores. Lentamente os personagens devem começar a perceber o que ela é.

O segundo estágio da história geralmente gira em torno da busca por um ancião que possa contar mais sobre a Golconda aos personagens. Normalmente este é um dos membros mais enigmáticos do Inconnu — alguém que já tenha atingido a Golconda. Este mentor precisa ser convencido a ajudar os personagens que querem alcançar a Golconda e pode exigir a realização de "tarefas" diferentes para provar o valor dos personagens.

Os personagens precisam provar que sentem remorso. As tarefas devem requerer que os personagens paguem por ações passadas, corrijam antigos erros, ou mesmo procurem as famílias de suas antigas vítimas para ajudá-las. A interpretação consiste em relembrar todos os fatos que aconteceram durante a crônica e fazer os jogadores revivê-los. Com sorte, isso lhes proporcionará uma empatia ainda maior com seus personagens.

Quando eles tiverem finalmente provado seu valor ao seu mentor (embora seja possível que apenas um dos personagens consiga isso), ele irá iniciar o estágio final — o ritual. Esta cerimônia pode durar várias semanas ou mesmo meses, e consiste de muitas buscas aos sonhos do suplicante. Este estágio é conhecido como o Suspiro, e muitas histórias são contadas sobre ele. Os sonhos aparentemente são provocados por tragos do sangue dos companheiros mais íntimos do indivíduo, que viajam com o suplicante através do mundo dos sonhos.

O mentor precisa supervisionar o Suspiro, e freqüentemente isso ocorre em seu refúgio. Ninguém sabe realmente o que ocorre neste ritual, pois apenas aqueles que alcançam com sucesso a Golconda a atravessam, e jamais falam de sua experiência. A maioria dos que sobrevivem juntam-se aos Inconnu e passam a viver à parte da civilização mortal. (Nota: nem todos os membros do Inconnu atingiram a Golconda — apenas uma minoria).

Contudo, a despeito de toda a personificação envolvida, existem alguns critérios práticos para o alcance da Golconda. Eles são tão essenciais quanto os elementos da história e do jogo discutidos anteriormente. Em primeiro lugar, o nível de Humanidade do personagem precisa ser 7 ou mais alto (se vier a cair abaixo de 7, então o personagem cai da Golconda). Em segundo, o nível de Consciência do personagem precisa ser pelo menos 4. Finalmente, enquanto dura a busca, o personagem precisa gastar pontos de Força de Vontade para superar todas chances de entrar em frenesi, pecar ou desviar-se do caminho da verdade. Normalmente precisam ser gastos pelo menos 15 pontos, o que reflete a determinação do personagem em alcançar a Golconda e a auto-afirmação estimulada pela busca.

Benefícios da Golconda

Após alcançar a Golconda, o personagem fica em paz consigo mesmo. Ele não existe mais numa vida tomada pelo horror e pela auto-piedade. Ele finalmente domina a Besta interna aceitando que ela é parte dele.

Existe apenas um grande benefício em atingir a Golconda, mas ele é mais que suficiente. Ao atingi-la, o vampiro deixa de correr o risco em entrar em frenesi ou de chegar ao Rötschreck. Enquanto permanecer na Golconda, não precisará mais fazer testes para Coragem ou Autocontrole.

Um benefício menor é o fato de que o personagem não precisa mais beber sangue com a mesma freqüência. Ele perde apenas um Ponto de Sangue por semana, ao invés de um por dia. Se um vampiro tiver atingido a idade em que surge a necessidade por sangue mais forte, ele irá adquirir controle sobre o seu desejo, e irá resistir a ele com mais facilidade.

Também existem rumores sobre Membros na Golconda que utilizam o potencial pleno de sua forma vampírica. Os níveis nas Disciplinas já não são mais limitados pela geração à qual pertencem e os que tiverem atingido a Golconda podem desenvolver qualquer poder através da experiência.

Estados Físicos

Esses sistemas discutem os parâmetros de vitalidade e a falta dela. Falaremos sobre ferimentos e curas, assim como o torpor, que é o sono profundo dos vampiros.

Ferimentos

Não se esqueça, Doutor, de que quando a vontade é forte, os poderes restauradores do corpo humano são inacreditáveis.

- Agente do FBI Dale Cooper, *Twin Peaks*

Existem tantas formas diferentes de um personagem suportar um ferimento quanto existem ferimentos. Porém, em **Vampiro** os ferimentos são descritos de uma única forma: Nível de Vitalidade. Um jogador anota os ferimentos em termos de Níveis de Vitalidade; cada ferimento causa a perda de um Nível de Vitalidade. Simplesmente marque os Níveis de Vitalidade à medida que o personagem os perder, de modo que a última marca feita seja o Nível de Vitalidade atual do personagem. À medida que o personagem readquirir Níveis de Vitalidade, apague as marcas.

Considere uma escala variando desde Escoriado até Incapacitado. À medida que o personagem sofre ferimentos, seu Nível de Vitalidade decai. Conforme vai se curando, vai readquirindo seus níveis um a um até recuperar sua condição inicial.

Cada sucesso obtido por um oponente num teste de Avaliação de Dano indica a perda de um Nível de Vitalidade. Diante de dois sucessos, o jogador elimina dois Níveis de Vitalidade, o que o leva de Escoriado para Machucado. Se um vampiro sofrer uma quantidade de dano que configure um estado pior que Incapacitado, ele perde um Ponto de Sangue para cada dano adicional. Depois que tiver perdido todos seus Pontos de Sangue, o vampiro estará completamente indefeso, e morrerá ao nascer do sol se

ninguém o resgatar. Se um vampiro se mantiver em Incapacitado sem nenhum Ponto de Sangue, ele irá cair em torpor — um sono extremamente profundo que pode durar anos, talvez séculos. Para maiores detalhes, consulte a seção Torpor.

Cura

Os vampiros estão mortos e jamais se recuperarão naturalmente dos ferimentos. Eles sempre precisam usar Pontos de Sangue para se curar. Um Ponto de Sangue recupera um Nível de Vitalidade; isto sempre demora um turno para ser feito.

Normalmente um vampiro permanece imóvel enquanto se cura, não desempenhando qualquer outra ação; mas ele pode tentar curar-se enquanto desempenha outras ações. Para ver se essa cura foi bem-sucedida, um personagem precisa testar Vigor + Sobrevivência (dificuldade 6). O sucesso indica que o personagem se cura enquanto estiver realizando outras atividades. Um fracasso indica que o Nível de Vitalidade não é recuperado e o Ponto de Sangue foi perdido. Uma falha crítica provoca a perda de outro Nível de Vitalidade.

Ferimentos Agravados

Ocasionalmente os vampiros sofrem ferimentos tão graves que não é possível simplesmente usar Pontos de Sangue para curá-los. Esses são conhecidos como ferimentos agravados, sendo normalmente causados pela luz solar, pelo fogo ou pelas presas e garras de outro vampiro. Os ferimentos agravados requerem tempo e sangue para serem curados. Apenas os vampiros que possuam a Disciplina Fortitude podem absorver tais ferimentos.

Os níveis de ferimentos agravados podem ser curados apenas à razão de um por dia de descanso e a um custo de cinco Pontos de Sangue por nível de ferimento curado. Os níveis adicionais podem ser curados numa noite se o personagem gastar cinco Pontos de Sangue adicionais e um ponto de Força de Vontade por nível curado. Os ferimentos agravados devem ser indicados na ficha do personagem com um X em vez de com um visto. O Narrador também pode decidir quando um ferimento deve tornar-se agravado.

A Morte Final

Embora os vampiros não sejam mais mortais, eles ainda correm o risco da morte final. Pode ser tentador imaginar os vampiros como semi-deuses, capazes de fazer e de suportar praticamente qualquer coisa; mas sempre existem formas de matar vampiros. Um vampiro que morre não pode ser trazido de volta à sua condição vampírica — diz-se que ele encontrou a Morte Final.

Infligir ferimentos agravados num vampiro ferido seriamente é a forma mais comum de extingui-lo. Se um vampiro não possuir mais Pontos de Sangue nem Níveis de Vitalidade e tiver um ferimento agravado, ele está absolutamente destruído. Algumas vezes a Morte Final resulta na rápida e total desintegração do corpo, e dentro de minutos tudo o que resta é uma pilha de cinzas.

Os vampiros também podem ser mortos se todo o seu sangue tiver sido sugado por outro de sua espécie. Outras formas de extinção: pressão de águas profundas, explosões, certas doenças vampíricas e decapitação. Você precisará decidir como, em sua crônica, a morte pode resultar desses perigos, tendo como base as regras fornecidas nesta seção.

Morte dos Humanos

Quando um humano alcança Incapacitado, apenas um Nível de Vitalidade o separa da morte. Se ele for ferido mais uma vez, ou se for impossível deter a hemorragia, ele irá morrer. A Morte é definitiva para os mortais, a não ser que eles sejam Abraçados imediatamente antes de serem arrebatados pela eternidade. É possível para um vampiro tomar um cadáver fresco e transformá-lo em vampiro se não tiverem passado mais de cinco minutos desde a sua morte.

Obviamente, os mortais curam-se de forma diferente dos vampiros. Com a atenção médica apropriada, os mortais recuperam-se tendo como base a tabela adiante. Repare que o tempo fornecido é o tempo necessário para recuperar esse nível — os outros níveis precisam ser curados também. Portanto, se o mortal levar mais de três meses para se recuperar do estágio Espancado, ele ainda precisará de tempo para recuperar-se dos níveis Ferido, Machucado, etc.

Tempos de Cura dos Humanos

Nível de Vitalidade	Tempo
Escoriado	Um dia
Machucado	Três dias
Ferido	Uma semana
Ferido gravemente	Um mês
Espancado	Três meses
Aleijado	Três meses*

*Os humanos não apenas precisam curar este nível de ferimentos, como também sofrem a perda de um ponto de algum de seus Atributos Físico. O tempo de cura do nível Incapacitado é uma decisão que fica a critério do Narrador; alguns personagens mortais poderão ficar em coma pelo resto de suas vidas.

Causas de Ferimentos

Penso no isolamento e na abstinência, e em como cada um é tão dependente do outro. Há ocasiões em que não consigo resistir por muito tempo; mesmo quando me alimento, não consigo agüentar a visão do sangue em minhas mãos.

- Tamalary, *Confessions*

Existem muitas formas de infligir danos a um vampiro. Algumas são comuns aos mortais, e portanto imediatamente compreensíveis para nós, enquanto outras são específicas para os vampiros. Essas causas de ferimentos estão descritas abaixo.

Combate

Os ferimentos em Combate são abordados extensamente nas seções de Armas Brancas e Armas de Fogo do capítulo Drama. Cada sucesso no teste de avaliação de dano faz com que o personagem perca um Nível de Vitalidade.

Queda

Ocasionalmente os personagens irão cair, e o temor que sentem de que isso venha a acontecer é essencial para manter o suspense enquanto os jogadores decidem nos dados. Use a tabela abaixo para calcular os danos. Os personagens, mortais ou mortos-vivos, podem fazer um teste de Vigor para tentar "absorver" danos. A dificuldade é oito e cada sucesso obtido significa que um Nível de Vitalidade é recuperado. Cada falha crítica significa que se perde um Nível de Vitalidade a mais.O seu nível de Fortitude é incorporado à Parada de Dados.

Distância (em metros)	**Ferimento**
Um e meio	Um Nível de Vitalidade
Três	Dois Níveis de Vitalidade
Seis	Três Níveis de Vitalidade
Nove	Quatro Níveis de Vitalidade
Doze	Cinco Níveis de Vitalidade
Quinze	Seis Níveis de Vitalidade
Dezoito	Sete Níveis de Vitalidade

... e assim por diante, até um máximo de 10 Níveis de Vitalidade.

Fogo

O fogo é um elemento bastante perigoso para os vampiros; eles o temem mais do que praticamente qualquer outra coisa. O fogo sempre causa danos agravados, e portanto pode matar vampiros. Uma chama de qualquer tamanho representa perigo potencial para um vampiro, mas ele pode resistir aos seus efeitos se possuir Fortitude. O jogador precisa fazer um teste usando um número de dados igual ao nível de Fortitude do personagem contra as dificuldades relacionadas a seguir. O jogador precisa fazer um teste a cada turno que o personagem estiver nas chamas, para ver se ele consegue resistir aos danos. Se o teste fracassar, o personagem perde de um a três Níveis de Vitalidade por danos (veja a segunda tabela). Por outro lado, se for bem sucedido o personagem sofrerá um nível de dano a menos por sucesso. Se o teste resultar numa falha crítica, então o personagem está ferido de alguma forma especial — talvez ele perca sua visão ou seus membros sejam mutilados.

Dificuldade	Temperatura do Fogo
Três	Calor de uma vela (queimadura de primeiro grau)
Cinco	Calor de uma tocha (queimadura de segundo grau)
Sete	Calor de um Bico de Bunsen (queimadura de terceiro grau)
Nove	Calor de um fogo químico
Dez	Metal derretido

Ferimentos	Tamanho da Chama
Um	Tocha: parte do corpo é queimado
Dois	Fogueira de execução: metade do corpo é queimado
Três	Inferno de chamas: todo o corpo é queimado

Luz Solar

A luz solar é uma das poucas formas mediante as quais se pode realmente matar um vampiro. A luz solar causa ferimentos agravados, e cada turno durante o qual um vampiro está exposto ao sol, ele queima. Caso o personagem possua Fortitude, ele pode fazer um teste a cada turno, usando um número de dados equivalente ao seu nível, para suavizar os efeitos dos raios. A dificuldade depende da intensidade dos raios, da hora do dia e se há nuvens ou neblina. Use a tabela adiante como um guia geral para atribuir dificuldades.

Se não for obtido nenhum sucesso nos dados, o personagem sofre de um a três níveis de dano, dependendo do quanto ele foi exposto (veja a segunda tabela). Se ele for bem sucedido, sofre um nível a menos de dano por sucesso. As falha críticas indicam que o personagem realmente pegou fogo, e que agora precisa resistir não apenas ao sol, mas também ao fogo.

No mercado existem algumas "lâmpadas solares" que produzem artificialmente os raios ultravioleta emitidos pelo sol. Embora essas lâmpadas não sejam nem de perto tão letais quanto o sol, elas podem irritar e até mesmo ferir os vampiros, embora o dano não seja agravado.

Dificuldade	Raios
Três	Raios indiretos, cobertura de nuvens pesada, ou crepúsculo.
Cinco	Totalmentecoberto por roupas grossas
Sete	Através de uma janela
Nove	Atingido diretamente por um pequeno raio solar, ou estando do lado de fora num dia nublado
Dez	Raios diretos de um sol não coberto.

Ferimentos	Exposição
Um	Apenas parte do corpo exposta (apenas uma mão)
Dois	Parte do corpo é exposta (vestindo um capuz)
Três	Grande parte do corpo está exposto (vestindo roupas normais).

Calor Extremo

O calor extremo (90ºC ou mais) pode ferir os vampiros da mesma forma que o fogo. Use o mesmo sistema indicado para avaliação e absorção de danos por fogo, mas modifique-o de acordo com a situação. Normalmente o calor não é tão mortal quanto o fogo, a não ser que seja terrivelmente intenso.

Deterioração

Os vampiros se deterioram por falta de tratamento. Se um vampiro tiver sido trespassado com uma estaca no coração e não puder se mover, ele irá perder um Ponto de Sangue por dia. Depois que todos os Pontos de Sangue tiverem sido perdidos, o vampiro começará a perder Níveis de Vitalidade à razão de um nível por dia. Ao atingir o nível Incapacitado, ele entra em torpor. Repare que os vampiros não podem "morrer" por deterioração.

Doenças Contagiosas

Embora os vampiros possam adquirir e até mesmo transmitir doenças humanas, eles não morrem por causa delas. Eles podem ficar doentes e perder Níveis de Vitalidade, mas não podem morrer de uma doença humana. Os Níveis de Vitalidade perdidos podem até mesmo ser agravados, mas depois que tenham eles tenham sido recuperados, o Cainita estará curado. Em algumas circunstâncias, a doença nem mesmo afetará o vampiro, caso no qual ele se torna um portador, transmitindo-a àqueles de quem se alimentar. Contudo, há rumores sobre algumas doenças vampíricas capazes de matar Membros numa questão de dias.

Estacas

Atravessar o coração de um vampiro com uma estaca não irá matá-lo, mas irá imobilizá-lo completamente. Com o tempo, o vampiro irá se deteriorar devido à falta de sangue, acabando por cair em torpor absoluto. Obviamente, o fogo ou a luz solar podem destruí-lo primeiro. Durante uma luta corporal é muito difícil mirar uma estaca precisamente no coração. São necessários pelo menos três sucessos para atingir uma área tão restrita.

Ambiente Hostil

Embora os vampiros não possam morrer de frio, eles podem sofrer os efeito do congelamento e até mesmo congelar completamente em temperaturas extremas. O frio é particularmente perigoso porque os vampiros não possuem nenhum calor corporal, exceto nos minutos que se seguem à alimentação, de modo que nenhum tipo de roupa pode

aquecê-los. Depois de ficarem expostos ao frio por um certo período de tempo, os personagens precisam fazer testes . Este intervalo varia de acordo com o quanto a temperatura estiver baixa, mas normalmente é cerca de meia hora. Eles precisam testar Vigor + Fortitude com uma dificuldade inicial de três, mas aumentando em um a cada jogada. O espaço de tempo entre os testes é determinado pelo Narrador, mas não se esqueça de que os vampiros são muito mais resistentes ao frio que os humanos. Os vampiros podem queimar Pontos de Sangue para se aquecer, mas essa atitude não proporcionará um calor duradouro.

Torpor

Como demonstramos acima, os vampiros não morrem com facilidade. Não obstante, quando seus ferimentos tornam-se graves demais, eles caem num sono muito profundo, conhecido como torpor.

Quando um vampiro é ferido além do estado Incapacitado e perde também todos os Pontos de Sangue, ele cai em torpor (embora no caso de ferimento agravado, o resultado seja a Morte Final). O personagem fica absolutamente imóvel e inconsciente, embora Membros mais poderosos (como os Antediluvianos) ainda sejam capazes de usar suas Disciplinas quando neste estado. Além disso, depois que fica entorpecido, o personagem perde um nível de algum Atributo Físico. O jogador deve escolher qual Atributo Físico sacrificar.

Os vampiros com Humanidade 10 acordam do sono profundo em cerca de um dia, enquanto aqueles com menos Humanidade dormem de algumas semanas a alguns meses. Algumas vezes, o sangue de um Antigo pode servir para acordar prematuramente um vampiro em estado de torpor.

Humanidade	Período de tempo
10	Um dia
9	Três dias
8	Uma semana
7	Duas semanas
6	Um mês
5	Um ano
4	Uma década
3	Cinco décadas
2	Um século
1	Cinco séculos
0	Um Milênio +

Enquanto estiver entorpecido, um vampiro costuma usar Pontos de Sangue à razão de um ponto por dia, mas depois que o sangue tiver acabado, nenhum Nível de Vitalidade é perdido.

Um personagem pode entrar em torpor voluntariamente. Quando o personagem vai dormir, o jogador simplesmente informa ao Narrador ele está entrando em torpor. Muitos Cainitas antigos entram voluntariamente neste estado num lugar protegido, para evitar o risco de frenesi ou outros perigos. O torpor voluntário não implica na perda de um nível de algum Atributo Físico.

Estados Mentais

Esses sistemas de regras discutem as mudanças que podem ocorrer na psiquê de um personagem. Eles incluem condições como Frenesi, no qual os personagens permitem que a Besta interior torne-se a Besta exterior; o Rötschreck, onde o medo induzido pela luz solar e pelo fogo torna-se um sentimento incontrolável; e a Degeneração, na qual ocorre perda de Humanidade. Também serão descritos: o místico Laço de Sangue e as diversas Perturbações às quais os vampiros estão sujeitos (e que todos os Malkavianos precisam possuir).

Frenesi

Como os mortais, os vampiros são criaturas movidas pelo instinto. Contudo, os instintos do vampiro são instintos de caçador, não de consumidor. Os Cainitas são os maiores de todos os predadores, ocupando o ápice da cadeia alimentar. São máquinas de matar altamente desenvolvidas — os arautos da morte.

Mas para sobreviverem na sociedade moderna, os vampiros precisam aprender a conter a Besta. Os instintos de violência tão essenciais no campo servem apenas para pôr em risco os vampiros do complexo mundo atual.

O poder da ira da Besta tem seus benefícios, mas estes não compensam os danos da cegueira que ela causa.

Os vampiros lutam para refrear a Besta. Mas, não importa o quanto tentem , eles nem sempre prevalecem. Há momentos em que ela escapa, gerando uma devastação muito além da ira de qualquer mortal. Cada vampiro precisa lutar constantemente para conter a Besta interna. As regras que se seguem descrevem quando e como ela é solta no mundo.

Em situações nas quais o Narrador acredita que os instintos de um vampiro possam fugir ao seu controle, o jogador precisa fazer um teste de Autocontrole. Caso seja bem sucedido nessa jogada, seu personagem supera o impulso da ira. Se falhar, o personagem cede a um Frenesi temporário, à medida que a loucura da Besta assume o controle. O jogador mantém um controle apenas parcial sobre seu personagem.

Provocação

Sempre cabe ao Narrador decidir quais circunstâncias podem provocar um frenesi. Você pode ignorar alguns fatores bastante óbvios, mas force os jogadores a fazer testes para coisas que eles considerem desprezíveis. A sua interpretação da natureza do mundo Punk Gótico se reflete nos testes de frenesi que pede que seus jogadores façam.

Essas regras de frenesi são intencionalmente liberais, de modo a funcionarem da forma que melhor se adapte à sua crônica. Se você quiser uma crônica mais orientada para a ação, com personagens que possam ser bastante seguros de si, você não irá querer realizar muitos testes de frenesi. Por outro lado, se quiser que os jogadores tentem ser bastante conscientes das fraquezas essenciais dos seus personagens e

quiser que eles personifiquem e encarem essas fraquezas, então seja mais exigente.

A Fome costuma provocar o Frenesi, podendo resultar na morte da fonte à medida que o personagem a seca. Isto ocorre apenas se o personagem estiver com fome (três Pontos de Sangue ou menos), sendo despertada pela visão, pelo cheiro ou pelo gosto de sangue.

Um Frenesi também pode ser provocado por um simples sentimento de raiva, que se torna uma fúria vampírica. A fúria pode ser acionada por muitos fatores, e esses podem variar amplamente de personagem para personagem. Ela costuma ser provocada por humilhação ou escárnio.

Regras

Um vampiro não precisa resistir ao Frenesi, mas se o quiser, precisa fazer um teste de Autocontrole (dificuldade variável). Esta é uma ação prolongada, e é preciso acumular cinco sucessos antes que o frenesi seja completamente sobrepujado. Contudo, mesmo um sucesso impede temporariamente os efeitos do frenesi (apenas por um turno). A dificuldade deste teste é o número indicado na tabela a seguir. O jogador não pode usar mais dados que os pontos que o personagem possui em seu nível atual de Pontos de Sangue — a Fome supera invariavelmente a moralidade. Um sucesso indica que o personagem não entra em frenesi, enquanto um fracasso indica que ele entra. Uma falha crítica indica algum tipo de Perturbação, a critério do Narrador.

Provocação	Dificuldade
Cheiro de sangue (com fome)	3
Visão de sangue (com fome)	4
Ser maltratado	4
Vida ameaçada	4
Humilhado	4
Provocado até a fúria	5
Gosto de sangue (com fome)	5
Ente querido ameaçado	6
Humilhação ostensiva	7

Interpretação

Durante o frenesi, um vampiro é capaz de praticamente qualquer tipo de comportamento imoral, arriscado ou psicótico. Frenético, um personagem precisa se comportar com abandono animalesco, concentrando-se apenas em gratificações imediatas — o grau de violência que isso irá gerar dependerá do estímulo. Quando tomado pelo frenesi, nenhum pensamento lógico ocorre ao vampiro: todas suas reações são instintivas e emocionais.

Caso haja sangue disponível, o personagem irá beber até não agüentar mais. É provável que o personagem mate a fonte, pois está consumido pelo desejo por sangue. Se não houver sangue nas proximidades, o personagem terá de procurar uma fonte com urgência. Ele fica furioso e tenta destruir tudo e qualquer coisa à vista. Embora ele ataque seus inimigos primeiro, se os seus amigos estiverem no caminho (ou se não houver inimigos por perto), ele

bém os atacará.

Entretanto, durante o frenesi o personagem obtém alguns benefícios, assim como desvantagens óbvias. Em primeiro lugar, ele pode ignorar um número de redutores de Nível de Vitalidade igual ao seu Vigor — ele simplesmente não precisa aplicar essa quantidade de dados como um redutor. Em segundo lugar, ele não precisa fazer muitos testes, visto que está apto a realizar praticamente qualquer coisa. As dificuldades de todos os testes de Dominação contra uma pessoa tomada pelo frenesi são aumentadas em dois pontos, e o personagem está imune ao horror do Rötschreck.

Um jogador pode usar um ponto de Força de Vontade para controlar uma única ação de seu personagem durante um único turno. Este ponto proporciona exatamente o controle necessário para formular um único pensamento ou propósito, e a não ser que ocorram novos imprevistos, o comportamento do personagem poderá ser guiado durante os primeiros turnos subseqüentes. Apenas lembre que a Força de Vontade não pode deter o frenesi — ela apenas oferece um pouco de controle sobre a forma que ele assumir.

Como Narrador, use este recurso para estimular os jogadores a interpretarem os frenesis com mais precisão. Caso um jogador descreva para o seu personagem ações que você considere incompatíveis durante um frenesi, permita que ele as desempenhe, mas em seguida anuncie que ele perdeu um ponto de Força de Vontade. Os frenesis não são eventos banais.

Duração

Um frenesi pode durar períodos de tempo variáveis. Cabe ao Narrador decidir quando ele chegará ao fim. Sob certos aspectos, a trajetória de um frenesi descreve um círculo. Quando as coisas se acalmam e o nível de tensão cai, o frenesi chega lentamente ao fim. Um frenesi tem a duração de uma cena. Quando a cena termina, o jogador pode voltar a interpretar seu personagem normalmente.

Os amigos de um personagem podem tentar ajudá-lo a sobrepujar o frenesi confrontando-o e falando com ele. Eles precisam fazer um teste da Característica Social apropriada; os sucessos permitem ao personagem fazer um teste de Força de Vontade (que, caso seja bem-sucedido, interrompe o frenesi). Porém, apenas aqueles que tiverem resistido com sucesso aos frenesis na presença do personagem, ou que sejam emocionalmente íntimos do personagem podem tentar fazer isso. Uma falha crítica nessa jogada poderia significar que ele ataca os personagens que tentam ajudá-lo.

O Rötschreck

Apesar de imortais, os vampiros ainda temem que algo possa pôr um fim em suas existências. As duas maiores ameaças a um vampiro são a exposição à luz solar e ao fogo. Esses perigos provocam nos Cainitas um terror que ultrapassa todos os temores normais — o Rötschreck.

tam

Regras

Sempre que um vampiro encontrar o sol ou o fogo, o Narrador poderá exigir um teste de Coragem. Este teste pode ser exigido em função de qualquer coisa que o personagem realmente tema — habitualmente raios solares ou chamas. A critério do Narrador, este teste pode ser exigido quando um novo vampiro é confrontado pela primeira vez com uma cruz sagrada ou mesmo com uma estaca.

A dificuldade para o teste de Coragem costuma ser seis, mas pode variar de acordo com as circunstâncias, conforme detalhado na tabela abaixo. Cada sucesso no teste indica o número de turnos que o personagem pode permanecer na presença do objeto ou das circunstâncias que ele teme. Quando esses turnos tiverem passado, será preciso fazer outro teste de Coragem. Um fracasso indica que o personagem entra em Rötschreck, um estado semelhante ao frenesi, e perde todo o controle. Uma falha crítica indica que o personagem não apenas entrou no Rötschreck, mas também que adquiriu algum tipo de Perturbação. O tipo de Perturbação gerado pela falha crítica no teste de Coragem pode ser uma versão distorcida do impulso primitivo em fugir e se esconder.

Quando o personagem não está apto a realizar uma ação simples devido ao Rötschreck, o jogador pode gastar um ponto de Força de Vontade para executá-la

Efeito	Dificuldade
Acender um cigarro	4
Chama de um isqueiro	5
Visão de uma tocha	5
Fogueira	6
Luz solar obscurecida	6
Ser queimado	7
Luz solar direta	8
Preso num prédio em chamas	9

Interpretação

Quando um personagem fracassa em um teste de Coragem, ele se encontra incapaz de desempenhar qualquer ação que não seja fugir em pânico. Se estiver encurralado, sem lugar para onde correr, ficará absolutamente aterrorizado. Esta reação durará pelo menos alguns minutos (será mais longa em alguns casos) depois que o personagem tiver chegado a um abrigo, não se encontrando mais próximo ao fogo ou a raios solares.

Quando o personagem chegar a um lugar seguro, o jogador poderá fazer um teste de Força de Vontade para recuperar o controle (dificuldade 8). Cada sucesso reduz a necessidade de tempo de recuperação em 10 minutos.

Degeneração

De vez em quando um personagem agirá imoralmente, seja de forma voluntária ou não (durante o estado de frenesi). Nessas ocasiões, a Besta poderá assumir um controle um pouco maior de sua alma. A consciência do personagem reage ao que ele fez, e isto pode afetar o quanto de sua

natureza humana ele perde. Para um vampiro isto indica o quanto a Besta o corrompeu.

Um dos elementos mais importantes do seu papel como Narrador é o modo como controla a perda de Humanidade. Se você deixar os jogadores fazerem qualquer coisa, toda a estrutura do jogo será rompida. Da mesma forma, se você for rigoroso demais, a crônica durará cerca de três sessões de jogo. Você pode jogar sem ater-se muito à essas regras de Humanidade, mas nunca as deixe de lado.

Sempre que um personagem desempenhar uma ação que você considere questionável (moralmente falando), estipule que ela é séria o bastante
para acarretar perda de Humanidade. Um teste de Degeneração é feito usando-se o nível de Consciência. A dificuldade costuma ser seis, embora possa variar, a critério do Narrador.

Se o jogador que estiver decidindo nos dados conseguir obter até mesmo um único sucesso, seu personagem não perderá o ponto de Humanidade. Se ele fracassar no teste, ou se sofrer uma falha crítica, o personagem irá perder um ponto de Consciência e um de Humanidade. Uma falha crítica também indica que o personagem passa a sofrer de uma Perturbação como conseqüência do trauma mental envolvido na perda de Humanidade.

Remorso

Como Narrador, procure sempre avisar um jogador antes que ele desempenhe uma ação que resultará na perda de um ponto de Humanidade. Os jogadores devem compreender as conseqüências do que estão fazendo e se preparar para o que irá acontecer se não tiverem nenhuma opção (como quando estão tomados pelo frenesi). Quando os jogadores ficam complacentes e pensam que podem fazer qualquer coisa, é o momento em que você deve começar a avisá-los. Porém, tome cuidado para nunca dar alarmes falsos — não os avise para em seguida deixar de pedir um teste.

Hierarquia de Pecados

À medida que o personagem se degenera, suas chances de perder mais Humanidade caem drasticamente. As pessoas com Humanidade alta podem ser obrigadas a fazer testes de Humanidade para o menor dos pecados, enquanto aquelas com Humanidade baixa precisam cometer algum ato hediondo para terem de decidir nos dados. Em outras palavras, seja excepcionalmente rigoroso com os personagens com Humanidade alta, mas só force os personagens com Humanidade baixa a fazer testes de Degeneração se eles cometerem atos extremamente malignos.

A tabela adiante é um guia geral para ajudá-lo a decidir quais ações devem resultar em perda de Humanidade. Uma pessoa muito bestial certamente não perde Humanidade se roubar alguma coisa, enquanto isso aconteceria a um personagem com moral elevada. Alguém com Humanidade 7 não precisa fazer testes ao cometer atos considerados pecados no nível de Humanidade 10. Porém, tudo nesta lista contaria para um personagem com Humanidade 10.

Como jogador, você precisa confiar em seu Narrador. A despeito da Humanidade de um personagem, sempre cabe ao Narrador determinar quando você precisa fazer um teste de Consciência. Você pode ter que fazer esse teste, mesmo quando ele parecer não se enquadrar totalmente nas regras. A Humanidade é um aspecto intrínseco de **Vampiro,** e um Narrador pode exigir determinados testes para moldar a crônica na forma que ele deseja. A moralidade do próprio Narrador costuma refletir-se na forma como exige testes de Humanidade — isto não é apenas permitido, é encorajado.

Humanidade	Má Ação Mínima para Teste de Humanidade
10	Má ação acidental
9	Má ação proposital
8	Ferimento infligindo propositalmente
7	Furto e roubo
6	Assassinato culposo
5	Destruição por capricho
4	Assassinato devido a um descontrole emocional
3	Sadismo e perversão
2	Assassinato premeditado
1	Os atos mais hediondos e dementes

Perturbações

O seu motor gira e as cores rodopiam
Dentro de sua cabeça os monstros coleiam.
- Siouxsie and the Banshees, "Carousel"

Alguns Membros possuem ou escolhem diversas peculiaridades, tendências neuróticas ou mesmo psicoses que exigem muito tempo e esforço para serem superadas. Essas enfermidades mentais são conhecidas como Perturbações.

Os efeitos de uma Perturbação podem se caracterizar de várias formas. Como e por que uma Perturbação começa, em termos de história, é uma decisão conjunta do jogador e do Narrador. Normalmente, ela começa logo depois de uma falha crítica num teste de Frenesi, mas uma Perturbação pode ser precipitada por muitos outros fatores. Os Malkavianos, por exemplo, já começam a crônica com algum tipo de Perturbação.

Quando um personagem adquirir uma Perturbação, o Narrador precisará determinar o seu tipo. Pode-se usar um dado para decidir qual Perturbação o personagem adquire, mas não recomendamos esse método. Em muitas circunstâncias, os jogadores mais experientes podem até mesmo criar suas Perturbações exclusivas.

Interpretando Perturbações

Essas Perturbações não devem ser absolutamente constantes, forçando o jogador a interpretá-las de forma muito rígida. Elas foram projetadas para acrescentar mais diversão e um pouquinho de realidade ao jogo. Um personagem não precisa exibir a Perturbação o tempo todo; o grau de loucura das pessoas pode aumentar e baixar. A Perturba-

ção deve vir à tona apenas em momentos particularmente tensos. A Perturbação não tem de governar a mente do personagem — ela precisa apenas influenciá-la.

Como Narrador, foi-lhe designada a tarefa de garantir que as coisas não saiam dos trilhos. Os jogadores possuem dois maus hábitos relativos a Perturbações — ou eles esquecem que as possuem, ou permitem que elas os ponham tão fora de controle que as Perturbações tomam conta da história e da sessão de jogo.

Para impedir que um jogador esqueça convenientemente que possui uma Perturbação, simplesmente diga-lhe de vez em quando que ele controlou com sucesso sua Perturbação, mas teve de gastar um ponto de Força de Vontade para consegui-lo.

Para evitar que um jogador perca o controle de uma Perturbação, às vezes será preciso usar métodos mais persuasivos. Chame-o a um canto e diga-lhe que embora você goste de seu senso dramático, ele está exagerando um pouco. Se ele continuar a usar sua Perturbação para atrair todas as atenções, mude a Perturbação para uma que o force a um determinado grau de isolamento do mundo, como a catatonia.

10 exemplos de Perturbações:

• **Múltipla personalidade:** Você possui diversas personalidades diferentes. Durante a manifestação da Perturbação, você terá mais de uma Natureza e, durante a história, terá de oscilar entre suas personalidades. Portanto, você se comporta de forma radicalmente diversa em momentos diferentes, e readquire pontos de Força de Vontade de formas diferentes em momentos diferentes. É claro que isto causa nos outros um sentimento de desconfiança e uma atitude de precaução em relação ao seu personagem.

• **Fantasia:** Entra num mundo de ilusões criado por você mesmo. Neste mundo você é o herói incompreendido. Você satisfaz o seu desejo em ser bom e puro mediante a realização de feitos imaginários que ocasionalmente se sobrepõem à realidade.

• **Regressão:** Você se torna infantil, recuando para um tempo anterior de sua vida, quando possuía menos responsabilidades. É muito difícil para você fazer qualquer coisa sozinho. Sob vários aspectos esta é uma forma extrema do Arquétipo Criança, e a Força de Vontade é readquirida agindo segundo a Natureza de uma criança, e não a sua própria.

• **Perfeição:** Tudo precisa ser perfeito em sua vida. Toda a sua energia é direcionada para impedir que qualquer coisa saia errada. Quando isto acontece — e inevitavelmente acontecerá — você desmorona, precisando fazer um teste de Autocontrole para resistir ao frenesi.

• **Supercompensação:** Você acoberta a sua fraqueza moral enfatizando um dos pontos fortes da sua moralidade ao extremo. Você acredita que é excepcionalmente moral e virtuoso de uma forma ou de outra — que você é honrado, leal, corajoso, piedoso ou que possui um imenso autocontrole. O seu comportamento é portanto refreado

pelo seu desejo. Você constantemente chama a atenção dos outros para suas fraquezas morais, e demonstra arrogância extrema sobre o que acredita serem os seus pontos fortes. É claro que quando a realidade revelar o vazio de sua ilusão, o seu embaraço será grande. Você não acredita que seja capaz de ceder ao frenesi, e portanto não fará nada para impedir ou para evitar as situações que poderiam causá-lo.

• **Obsessão:** Você se torna obcecado por algum interesse ou fetiche. Você direciona toda a sua energia para algum tipo de ambição perversa, como uma obsessão por poder, por uma determinada pessoa, por amuletos ou mesmo por sangue. Você precisa de alguma coisa na qual se concentrar e que confira um sentido à sua vida.

• **Paranóia:** Você está convencido de que está sendo caçado e que não há fuga. Obcecado com aqueles que acredita que o estão caçando,lança
1mão de todos os tipos de procedimentos para proteger-se. Jamais acredita em ninguém, sob nenhuma circunstância, e mantém sob suspeita até mesmo seus amigos mais íntimos.

• **Amnésia:** Para não pensar no que fez, você esqueceu um segmento de seu passado — talvez até mesmo a experiência de ter-se tornado um vampiro. Isto pode ocasionar coisas muito interessantes. Esta repressão impede que memórias perigosas entrem em seu consciente — você simplesmente esqueceu os fatos. Além do evento traumático, outros fatos podem ser esquecidos, e até mesmo a amnésia total é possível. Além disso, em alguns casos um personagem pode "esquecer" algumas Habilidades, e portanto ficar incapacitado de usá-las durante a Perturbação.

• **Neurose Maníaco-depressiva:** Você afunda em depressões profundas e intermitentes, não demonstrando qualquer interesse em nada do que costumava capturar a sua imaginação. Passa a ver o mundo como plano e cinzento, sem nada nele que o atraia. Você não é capaz de levantar-se para fazer nada por inicitiva própria, mas irá acompanhar os outros simplesmente porque não tem energia para resistir. Da mesma forma, você é tomado por explosões ocasionais de energia, que o fazem trabalhar em seus projetos por horas ou mesmo dias a fio. Durante este tempo resistirá até mesmo à necessidade de dormir, à medida que gastar Pontos de Sangue e Força de Vontade para concretizar seus planos.

• **Delírios de Grandeza:** Você se imagina muito melhor e maior do que realmente é. Talvez acredite que é um Príncipe ou um Juiz, ou mesmo o prefeito ou um líder religioso. Imaginando-se a salvo das coisas que teme, você evita o medo.

Laço de Sangue

É a jóia da vitória
O abismo da angústia
E depois que tiver provado o âmago
Sempre conhecerá o sabor
O momento efêmero da divindade.
- Faith No More, "The Real Thing"

É possível criar um Laço de Sangue com outro vampiro. Desta forma, o indivíduo submetido pode se tornar um servo e, sob certos aspectos, um amante. Fazer um Laço de Sangue é adquirir controle sobre outro indivíduo. Aquele que comanda um vampiro é conhecido como Regente, enquanto o vampiro mantido sob controle é conhecido como Vassalo. Normalmente os anciões são Regentes e os neófitos Vassalos, mas essa regra não se aplica a todos os casos. Manter muitos sob servidão é uma estratégia essencial na Jyhad, pois isso confere lacaios poderosos e confiáveis ao regente. Por essa razão, o Laço de Sangue também é conhecido como Jura de Sangue. Muitos Membros nutrem suspeitas uns dos outros, porque nunca têm certeza de quem é vassalo dos Antigos, e de quem não é.

Criação do Laço

O Laço de Sangue é criado mediante a troca de sangue entre dois vampiros. O vassalo precisa beber o sangue do regente três vezes, em três ocasiões diferentes (em dias diferentes). Pode ser qualquer quantidade de sangue; apenas um gole, ou mesmo uma gota, se o regente for um Antigo. Ao contrário das limitações da Disciplina Dominação, é possível a um sangue mais fraco manter controle sobre um sangue mais potente. Portanto, um Membro da décima geração poderia controlar um vampiro da nona geração.

Quanto mais vezes o Vassalo beber sangue, mais o Laço será reforçado. A maioria dos regentes obrigam seus vassalos a beberem seu sangue várias vezes por ano, de modo a reforçar o vínculo. Muitos Regentes temem que, se o Laço for rompido, seus Vassalos desejem vingança. Provavelmente, este é o motivo pelo qual tantos vassalos são muito bem tratados por seu regentes; afinal de contas, qualquer servidão pode chegar a um fim. O ódio extremo pode enfraquecer até mesmo um Laço de Sangue.

Depois que um vampiro foi submetido a um Laço de Sangue, não pode ser submetido por outro a um Laço. Os cainitas podem ser submetidos através do Laço de Sangue a apenas um vampiro por vez, estando, portanto, a salvo se já tiverem sido submetidos a um Laço. Contudo, alguns vampiros
conhecem rituais que permitem que que o vínculo seja criado com diversos vampiros diferentes ao mesmo tempo, fazendo com que o vassalo beba o sangue de todos juntos de uma vez. Na verdade, uma das punições mais severas da Camarilla é forçar um vampiro a beber o sangue de todos os Membros presentes a um Conclave. Normalmente os

sentimentos gerados por um Laço coletivo são mais difusos que o normal, mas não menos poderosos. O fidelidade é ao grupo, e não a um único indivíduo.

Todos os personagens já estão a meio caminho de possuírem um Laço de Sangue; afinal, os seus senhores já lhes deram ao menos um gole de sangue. Portanto, se um personagem beber do sangue de seu senhor mais duas vezes, será mantido sob servidão. Em alguns casos, o personagem pode já estar sendo mantido sob servidão pelo seu senhor. Os Tremere neófitos também estão a um passo de se tornarem vassalos de seu clã como um todo.

O Poder do Laço

O Laço é um poder basicamente emocional. Um Vassalo vê o seu Regente como a figura central de sua vida, sendo invariavelmente obcecado por ele. Embora possa odiar o seu senhor, o servo fará praticamente qualquer coisa para ajudá-lo. Ele não fará nada para ferir seu Regente e até mesmo tentará protegê-lo de seus inimigos. É bastante provável que o vassalo compreenda o que lhe está acontecendo, ao menos intelectualmente, mas está impossibilitado de fazer qualquer coisa a respeito.

Adquirir um Laço de Sangue é como se apaixonar — depois que acontece a um personagem, ele fica preso ao Laço até conseguir se libertar. O personagem pode saber que está apaixonado, e odiar o que o faz sentir-se assim; isso porém não o impede de estar apaixonado e de fazer as coisas idiotas que as pessoas às vezes fazem por amor. O Laço de Sangue é possivelmente o sentimento mais próximo que a maioria dos vampiros chegará do amor. Ao interpretar um Laço de Sangue, use esta metáfora do "amor" para compreender exatamente o quão profunda e completamente o personagem está obcecado por seu Regente. Um Regente com um nível elevado de Consciência pode retribuir esse "amor" em algum grau.

Um dos poderes básicos que um regente exerce sobre seu vassalo é a capacidade de Dominá-lo sem que para isso seja preciso contato visual. Para que um vassalo seja Dominado, basta que possa ouvir as palavras de seu regente. Todas as dificuldades serão aumentadas em 2 sempre que o Vassalo fizer testes para resistir ao Domínio do Regente.

Ocasionalmente (mas nem sempre) o Laço de Sangue confere ao regente uma compreensão das motivações e sentimentos do vassalo, podendo até mesmo saber onde ele está a cada momento, caso o Laço de Sangue já esteja sendo mantido há bastante tempo.

Caso o regente de um personagem lhe peça um favor, o vassalo desempenhará a tarefa se ela for exeqüível. Contudo, se ela exigir risco de vida, ele não será obrigado a fazê-la. Nem o amor é tão cego. Ainda assim, se houver uma emergência e o regente estiver sendo atacado, o primeiro instinto do vassalo é de ajudá-lo. O sacrifício pessoal não é desconhecido, especialmente se o Laço tiver sido reforçado durante os anos. Se o vassalo for bem tratado, o Laço é reforçado e fortalecido — se ele for humilhado e maltratado, o ódio desenvolvido diminuirá a influência do Laço sobre

o vassalo.

A critério do Narrador, a Força de Vontade pode ser usada para o vassalo resistir temporariamente ao poder do Laço de Sangue. Primeiro o personagem precisa acumular uma quantidade de sucessos num teste de Força de Vontade (dificuldade 8) igual ao número de vezes que bebeu de seu regente. Então, dependendo das circunstâncias, um Ponto de Força de Vontade eliminará os efeitos do Laço por um único turno ou por uma cena inteira. Contudo, se ele quiser atacar seu regente, essa ação requererá pelo menos um ponto de Força de Vontade por turno, e o jogador provavelmente terá de fazer um teste adicional de Força de Vontade a cada turno apenas para ter a coragem de gastar esse ponto de Força de Vontade.

Romper um Laço de Sangue é possível, mas muito difícil. Isso requer não apenas um gasto enorme de Força de Vontade durante um período longo de tempo, mas também que o personagem evite completamente o seu regente. Se um vassalo não vir o regente durante algum tempo, e não interagir com o objeto de seu compromisso, o Laço acabará morrendo. Alguns tipos de Naturezas, como Criança ou Fanático, podem nunca escapar do Laço de Sangue, enquanto outras, como Esperto ou Solitário, podem fazê-lo com facilidade. O rompimento do Laço de Sangue não pode ser alcançado mediante pontos de experiência ou testes bem sucedidos; deve ser representado.

Há rumores de que o Sabá conhece formas de quebrar o Laço, mas dizem que o indivíduo precisa aderir à seita antes que lhe seja revelado o processo. Em todo caso, aqueles que mais desejam se livrar de seus Laços e que possuem liberdade de ação recorrem ao Sabá — temendo menos a Mão Negra que a servidão eterna a um ancião.

Capítulo Nove: Drama

Aquilo que não nos mata torna-nos mais fortes.
— Friedrich Wilhelm Nietzsche

Existem muitas ações que um jogador pode querer realizar durante um turno — pular uma cerca, seduzir um mortal ou pesquisar sobre lobisomens numa biblioteca. Embora você, como Narrador, já conheça as regras (por ter lido o Capítulo Quatro), e provavelmente saiba como julgar os testes realizados pelos jogadores, existem algumas técnicas e variações das regras que poderão interessá-lo. É sobre isso que trata este capítulo — ele oferece conselhos sobre os sistemas de regras para resolver ações dramáticas. Serão descritas várias ações de personagens, incluindo nadar, seduzir e pesquisar, assim como métodos interessantes para resolver os testes dos jogadores e representá-los.

Não tivemos a pretensão de tornar este capítulo abrangente. As regras que se seguem são apenas exemplos de como resolver as ações desempenhadas pelos jogadores. Se preferir, use-os como exemplos e invente o seu próprio sistema para conduzir os acontecimentos. Não pare a ação no meio de uma cena dramática para consultar alguma regra deste capítulo — simplesmente improvise, talvez tendo como base alguma regra descrita anteriormente.

Use os sistemas descritos neste capítulo apenas se for realmente necessário fazer testes. Se for uma decisão simples, nenhuma dessas regras será necessária. Se você não estiver interessado no tipo de drama gerado ao se colocar o *jogo* na *história*, use as regras de sucesso automático. Vá até o Capítulo Características e, simplesmente lendo sobre a Característica em questão, decida se o jogador é bem sucedido ou não, sem nem mesmo exigir-lhe um teste. Você pode não querer fazer jogadas de dados se elas não forem absolutamente indispensáveis — às vezes elas realmente podem se tornar um transtorno. No entanto, há momentos em que um lance de dados contribui para criar ou aumentar o clima de tensão e expectativa, já que é a "Dona Sorte" que vai comandar os acontecimentos.

Pode-se até mesmo adotar como regra geral que os jogadores deverão lançar os dados apenas quando você não tiver certeza absoluta de suas chances de sucesso. Caso você considere racionalmente que um jogador será bem sucedido, então simplesmente deixe-o agir — não se preocupe com regras ou com jogadas. Usar as regras de sucesso automático sempre que possível irá proporcionar uma maior agilidade ao seu jogo.

Quando começar a fazer os testes e mandar os jogadores fazerem o mesmo, torne as decisões especiais e diferentes. Não desperdice tempo com um teste que não irá adicionar nada de particular à história, ou que seja desinteressante para você ou para os jogadores. Cada vez que fizer testes, você deverá estar realizando um jogo em miniatura, com estratégias e táticas a serem dominadas, oponentes para esmagar e o fator sorte para tornar as coisas mais emocionantes.

Cenas

Ninguém move um músculo quando os mortos voltam para casa.

- Shriekback, "Nemesis"

Uma cena é um momento de uma história no qual o grupo se concentra nos eventos imediatos e os representa como se estivessem realmente ocorrendo. Isto pode requerer apenas interpretação e muita conversa entre os jogadores e o Narrador, mas pode envolver também várias ações diferentes, algumas requerendo testes.

Uma cena de **Vampiro** é como uma cena de um filme, sendo constituída por uma série de ações que ocorrem no mesmo local e no mesmo momento da história. É o verdadeiro cerne do jogo, quando os jogadores dão vida aos seus papéis, descrevendo as reações de seus personagens a eventos, em vez de explicar o que pretendem fazer.

Você deve fazer tudo que estiver ao seu alcance para tonar as cenas da história tão dramáticas, completas e satisfatórias quanto possível. Quanto mais empolgante for o começo de uma cena, mais repleto de ação será o meio, e mais satisfatório (ou estrategicamente frustrante) o fim — portanto, melhor será a sua história.

Descreva a cena não como uma foto estática, mas como um momento ou lugar repleto de vida e ação. Ela deve ter sua existência própria, à parte dos personagens. O líder da gangue não pode estar simplesmente sentado a uma mesa, enquanto os personagens o observam chamar um de seus capangas para repreendê-los. Crie uma história com o final em aberto nas suas descrições e em seguida convide os personagens a participarem dela. Não force os jogadores a animarem a sua criação — insufle-lhe vida desde o primeiro momento.

O tempo durante o jogo que não é gasto numa cena é chamado entreato. Ele pode ocorrer quando os jogadores estão realizando pesquisas longas, viajando, ou simplesmente não quiserem se dar ao trabalho de interpretar cada segundo das vidas dos personagens. O entreato é uma pausa para a intensidade da cena. Embora normalmente seja aconselhável gastar o menor tempo possível no entreato (ele costuma ser relativamente tedioso), também não se deve evitá-lo. Use o entreato para organizar os jogadores, direcionar a história de modo mais preciso e fazer a trama avançar com maior rapidez.

A história pode conduzir a uma cena em quase qualquer momento. Normalmente isso ocorre de forma bastante natural, sem que ninguém perceba que aconteceu. Por exemplo, enquanto você discute com os jogadores como eles pretendem chegar a Chicago, pode começar descrevendo o que eles vêem no caminho. Você passou do entreato para uma cena. Quando você começa a representar um velho que caminha até eles e lhes pede um trocado, você os faz mergulhar completamente na cena. Simplesmente começando a interpretar sem aviso, você obriga os participantes do jogo a deixarem de se comportar como jogadores e assumirem os seus papéis, desta forma iniciando uma cena instantaneamente.

Turnos

Para organizar e estruturar a seqüência dos eventos, uma cena é dividida em turnos. Um turno é um período de tempo variável durante o qual os personagens realizam ações. Isso o ajudará a acompanhar o que está
acontecendo e a garantir que cada jogador tenha a a sua oportunidade de fazer alguma coisa. **Em *um* turno, cada personagem deve estar apto a fazer *uma* coisa.** Além disso, cada um deve dispor aproximadamente da mesma quantidade de tempo para descrever o que deseja que seu personagem faça. A cada turno confira aos jogadores, por ordem de Iniciativa, uma oportunidade de estabelecer uma ação. Quando chegar a sua vez, descreva as ações dos NPCs.

Além disso, você poderá usar a estrutura de turno de forma bastante maleável, mesmo se isso não fizer muito sentido. Você poderia, por exemplo, deixar alguém escalar uma árvore enquanto outra pessoa dispara uma arma, embora sob circunstâncias normais escalar uma árvore leva um minuto, enquanto disparar uma arma não demora mais do que três segundos. Afinal, a adrenalina (e o sangue) faz as pessoas praticarem atos surpreendentes.

Ações Múltiplas

Um personagem pode desempenhar ações múltiplas em um turno (como correr e disparar uma arma), mas a não ser que possua Rapidez, terá que dividir sua Parada de Dados.

Para repartir uma Parada de Dados entre duas ações diferentes, o personagem pega os dados relativos à Habilidade na qual possui o menor nível (aquela com a menor Parada de Dados) e divide essa Parada entre as ações que deseja desempenhar.

Se um personagem estiver se movendo e ao mesmo tempo realizando outras ações num turno (como disparar uma arma), ele pode fazer isso simplesmente tirando um dado para cada três metros que se deslocar. O movimento já consta nas regras para Esquiva, de modo que os personagens que mergulhem para se abrigar não sofrem nenhuma penalidade extra.

Os personagens que irão executar ações múltiplas desempenham a sua primeira ação segundo sua ordem normal de iniciativa (a não ser que retardem a ação). Eles não podem realizar mais de uma ação neste momento. Depois que os personagens tiverem completado sua primeira (ou única) ação, os personagens com mais ações podem agir novamente seguindo a ordem de Iniciativa. Depois que todos tiverem desempenhado sua segunda ação, o jogo continua com a terceira ação e as ações subseqüentes em ordem de iniciativa, como acima. Embora os personagens possam retardar sua ação, eles precisam desempenhá-la antes dos demais passarem para a ação seguinte, ou ela estará perdida. Contudo, os personagens sempre podem fazer jogadas para testar Esquiva enquanto ainda houver dados na Parada.

Por exemplo: Jaeger, que possui nível de Rapidez igual a dois, enfrenta dois dos carniçais do Príncipe. Ele anuncia que irá socar cada um uma vez e Esquivar-se, tudo isso com a Parada de Dados total. O Carniçal *A* cobre dois metros antes de atacá-lo com sua estaca. Enquanto isso, o Carniçal *B* decide dividir sua Parada de Dados de modo a poder Esquivar-se e atacá-lo com sua estaca. Os jogadores determinam a ordem de Iniciativa e chegam ao seguinte resultado: *A*, Jaeger e *B*. *A* move-se antes do combate, e terá um dado a menos por sua ação. Jaeger ataca *B*, que se Esquiva. Agora que todos os participantes desempenharam uma ação, a seqüência começa de novo. Um ataque, Jaeger se Esquiva e *B* ataca. Agora apenas Jaeger possui ainda uma ação de reserva, e ele soca *B*, nocauteando-o.

Cenas de Ação

Muitas cenas são tão repletas de ações e de testes nos dados que precisam de regras especiais para que tudo transcorra com tranqüilidade. Esses são momentos em que a adrenalina corre e o ritmo é rápido. As cenas de ação são as lutas, corridas e proezas perigosas tão comuns nas histórias de aventura. Durante uma cena de ação, os turnos costumam ser bastante curtos, durando apenas cerca de três segundos. A maioria das regras descritas neste capítulo ocorrem durante cenas de ação e usam turnos de ação.

Os personagens podem fazer muitas coisas diferentes numa cena de ação, e pode parecer um pouco complicado correlacionar tudo. Permita ao personagem tentar praticamente qualquer coisa que imaginar, mesmo se você tiver de atribuir uma dificuldade 10.

Não esqueça de descrever cuidadosamente onde cada um está na cena, assim como que abrigo está disponível e a que distância ele se encontra dos personagens. Se não fizer isso, você terá de descrever a cena novamente e ouvir comentários como "Espere aí! Você não disse que tinha alguém ali!" Também pode ser aconselhável que você descreva as condições ambientais e como elas podem afetar a cena. Muitos testes podem ser afetados por chuva, vento e neblina.

Organizando um Turno de Ação

Da mesma forma que uma cena é constituída por turnos, também os turnos possuem diferentes estágios. Ainda assim, você provavelmente não irá precisar dividi-los a não ser que sejam turnos de ação. Embora não seja preciso atravessar esses estágios rigorosamente, leia esta lista para obter idéias sobre como pode organizar as coisas quando a ação esquentar. Quanto mais organizado for um turno, mais tranqüilamente ele transcorrerá e mais divertido será para todos.

• Descrevendo a Cena

No começo de cada turno você deve descrever a cena sob a perspectiva dos personagens. Você pode querer suge-

rir o que os oponentes dos personagens estejam para fazer, mas não descreverá o que acontece realmente. De vez em quando isto será um resumo do turno anterior, esclarecendo a todos os jogadores sobre o que aconteceu. Esta atitude de redescrever com constância será essencial para evitar confusão.

Esta é a sua chance de organizar e dispor as coisas para que tudo transcorra com tranqüilidade quando os personagens começarem a interagir com o cenário que você montou. Descreva da forma mais interessante que puder, deixando em aberto todos os tipos de possibilidades para ações dos personagens.

Os jogadores precisam testar Iniciativa para determinar a ordem pela qual os personagens atuarão. Em situações especialmente complicadas você pode mandar os jogadores descreverem o que pretendem fazer nesse turno, começando com o jogador que obteve nos dados a Iniciativa mais baixa. Esta declaração de intenções pode ajudá-lo a manter claro na mente o que está acontecendo, mas como ela retarda o jogo, evite-a se puder. Caso você queira ser particularmente liberal, elimine totalmente os testes de Iniciativa e faça os jogadores agirem na ordem que você determinar.

Exemplo: "*Você ouve sirenes ao longe, e percebe que o marginal no fundo do beco deve tê-las ouvido também. Ele é bem sucedido no teste de Iniciativa e corre na direção da cerca. O que você vai fazer?*"

• Estágio de Decisão

Seguindo na ordem inversa de Iniciativa (se os jogadores fizerem os testes de Iniciativa), peça a cada jogador para explicar o que o seu personagem pretende fazer e de que forma. Se você não pediu testes de Iniciativa, simplesmente passe de jogador em jogador da esquerda para a direita, ou segundo a ordem inversa do Raciocínio dos personagens, ou ainda usando qualquer outro método consistente. Em seguida decida como quer resolver a ação — que tipo de teste cada jogador terá de fazer, a dificuldade do teste, e o número de sucessos necessários. Você pode simplificar o processo ou, se quiser, complicá-lo um pouco.

Exemplo: "*Se você quiser pegá-lo antes que ele pule a cerca, precisará testar Destreza + Esportes. Precisa obter seis sucessos para alcançá-lo, mas ele necessita de apenas mais três para pular a cerca.*"

• Estágio de Resolução

Ocorre quando os jogadores lançam os dados para ver se os seus personagens são bem sucedidos ou se fracassam. Os jogadores usam os dados para tentar as ações que descreveram no estágio anterior.

Ao fim do turno, você precisará resumir tudo, descrevendo e traduzindo o que aconteceu em trama e história. Não declare simplesmente "Você consegue acertar o vilão causando-lhe um dano de três Níveis de Vitalidade". Seja mais visual, dizendo: "Depois de se esquivar para a esquerda, você cerra o punho e o acerta com um soco no rosto. A sua mão está doendo, mas você quebrou o nariz dele e o

feriu por três Níveis."

Exemplo: *"Correndo bastante e dando um salto ousado sobre uma lata de lixo, você o persegue pelo beco. Poderá agarrá-lo no turno seguinte, antes que ele consiga escapar. Mas você vê um carro de polícia dobrando a esquina do beco."*

Iniciativa

No início da maioria das cenas será preciso decidir quem age primeiro. Testar a Iniciativa nos dados é a melhor forma de estipular em que ordem os jogadores atuarão durante o restante da luta. Ocasionalmente será óbvio quem é o primeiro, como quando uma emboscada foi armada ou quando uma pessoa é claramente pega de surpresa. No combate, porém, se você quiser que os oponentes surpreendam os personagens, não os atire simplesmente sobre os jogadores. Deixe-os fazer testes (difíceis) de Percepção para ver se reparam alguma coisa um instante antes dos vilões aparecerem. Se não fizer isso, terá de aturar uma matilha de chacais
choramingando. A dificuldade depende do quanto a emboscada foi bem armada (normalmente ao redor de 8). O número de sucessos que os jogadores obtêm indica o número de dados que eles podem usar na primeira ação de cada um, normalmente Esquivas.

Numa situação normal, cada jogador faz um teste de Iniciativa e o Narrador faz o mesmo para cada um dos oponentes. Cada personagem envolvido testa Raciocínio + Prontidão (ou você pode fazê-los testar Raciocínio + Briga, Armas Brancas, Armas de Fogo ou qualquer Habilidade apropriada). A dificuldade normal é quatro — os personagens com mais sucessos agem antes e os personagens que empataram agem simultaneamente. Os personagens que falham agem depois daqueles que foram menos bem sucedidos. Uma falha crítica num teste de Iniciativa significa que o personagem não age naquele turno — sua pistola emperra, ele tropeça e não pode atacar ou se esquivar, etc.

Desempenhando Ações

As três ações básicas que os personagens podem desempenhar sem fazer testes incluem:

• **Ceder:** O personagem permite à pessoa com a iniciativa imediatamente mais alta desempenhar a sua ação, desta forma cedendo a sua vez. Ele pode ainda desempenhar sua ação no fim desse turno. Se todos os personagens, inclusive os seus oponentes, também cederem, ninguém faz nada durante esse turno.

• **Curar:** O personagem pode decidir não fazer nada além de usar um Ponto de Sangue para se curar. Se nenhuma outra ação for desempenhada, um Nível de Vitalidade pode ser restaurado automaticamente em um turno. Um Ponto de Sangue pode ser usado para aumentar um Atributo Físico enquanto o personagem desempenha outras ações.

• **Mover:** O personagem pode deslocar-se caminhando, marchando ou correndo. Se ele andar, poderá mover-se sete metros. Se ele marchar, poderá deslocar-se 11 metros + Destreza. Se correr, poderá deslocar-se 18 metros + (3 x Destreza). Não é necessário fazer nenhum teste, mas este movimento é a única ação que o personagem pode desempenhar nesse turno. Em algumas situações pode ser perigoso marchar ou correr, e um teste pode ser exigido para manter o equilíbrio quando houver vidro pelo chão ou se estiver no meio de um tiroteio. Se o personagem quiser correr para longe do conflito ou do encontro, precisará Esquivar-se, a não ser que não esteja na linha de fogo ou esteja protegido de alguma forma.

Existem alguns outros tipos de ações que exigem testes. Eis algumas:

• **Ataque:** Um personagem pode decidir disparar a sua arma ou socar alguém. O teste a ser feito depende do ataque; um ataque com uma arma de fogo, por exemplo, requer um teste de Destreza + Armas de Fogo. . **Escalar um muro:** Esta ação exige um teste de Destreza + Esportes.

• **Controle de multidões:** Um personagem com a Disciplina Presença pode usar o seu poder para dispersar uma multidão mediante os testes apropriados.

• **Esquiva:** Uma Esquiva não apenas permite a um personagem evitar um ataque, como também pode removê-lo completamente da linha de fogo. Um personagem pode fazer um teste de Esquiva imediatamente depois de alguém tentar acertá-lo, desta forma evitando o golpe (tomara!).

• **Ficar em pé:** É preciso um turno para ficar em pé sem ter que fazer um teste. Se um personagem quiser fazer isto além de outras ações, deverá tirar dados de sua ação anunciada e tentar obter pelo menos um sucesso em Destreza + Esportes (dificuldade de no mínimo 4).

• **Liderança:** Um personagem pode dar ordens a seguidores e fazer com que eles obedeçam através de bons resultados em testes de Carisma (ou Manipulação) + Liderança.

• **Recarregar arma:** Isto pode ser feito num único turno com um pente de balas pré-carregado.

• **Pesquisar:** Um personagem pode tentar procurar uma peça vital de informação num livro usando o Conhecimento Investigação. Embora no mundo real isto levasse mais de três segundos, pensando no drama você poderá se permitir um pouco de licença poética.

• **Dar a partida num carro:** Esta ação não requer nenhum teste, a não ser que um personagem esteja fazendo ligação direta.

• **Aproximar-se silenciosamente do inimigo:** Esta ação requer algum tipo de teste de Furtividade.

• **Desemperrar arma:** Esta ação normalmente pode ser desempenhada num único turno com um teste de Raciocínio + Armas de Fogo.

Sistemas de Regras

Aqui em Santa Carla só tem uma coisa que me deixa de saco cheio: os malditos vampiros.
— Vovô, *Os Garotos Perdidos*.

Descreveremos agora uma série de regras diferentes para resolver ações, ou, para colocar em termos simples, várias maneiras de efetuar testes. Se você preferir interpretar através de cenas dramáticas, simplesmente veja essas regras como sugestões de que tipo de coisa pode acontecer durante uma cena.

Lembre-se: estes são apenas *exemplos* de como você pode conduzir a sua crônica. Se você não gostar da forma como o sistema de Combate com Armas de Fogo funciona, então mude-o. Não pense que essas regras estão gravadas em pedra, porque não estão. Elas foram escritas para que você use e abuse delas da forma que achar mais conveniente.

Ações Físicas

Essas regras tratam de ações físicas e confrontações — situações dramáticas nas quais os Atributos Físicos predominam.

Despertar

Com freqüência, um personagem terá de acordar no meio do dia. Isto é extremamente difícil para os vampiros, que são criaturas basicamente noturnas. Quando acontece durante o dia alguma coisa que possa exigir que um personagem acorde — como um ruído ou um movimento perto de seu leito —, o jogador precisa testar Percepção + Auspícios (dificuldade 8). Qualquer sucesso indica que o personagem acorda o bastante para reparar o que está acontecendo. Um fracasso indica que ele não acorda, enquanto uma falha crítica determina que ele não acordará, a não ser sob as circunstâncias mais calamitosas.

Depois que o personagem tiver se despertado um pouco, ele pode fazer um teste de Humanidade para ver por quanto tempo consegue permanecer acordado. A dificuldade padrão é oito; cada sucesso indica que o personagem pode permanecer acordado por um turno. Cinco sucessos indicam que ele acorda completamente. Nenhuma ação pode ser desempenhada até que o personagem esteja completamente acordado. Um fracasso significa que ele volta a dormir, mas se acontecer alguma outra coisa que possa acordá-lo, ele pode fazer um novo teste. Numa falha crítica ele volta a dormir e nada menos catastrófico que a Gehenna irá acordá-lo.

Durante o resto do tempo que o personagem permanecer acordado, você poderá pedir que ele faça testes de Humanidade para ver se consegue permanecer desperto. A dificuldade desta jogada também é oito, mas necessita-se de apenas um sucesso para manter-se acordado. Os fracassos e as falhas críticas têm os mesmos resultados descritos acima.

Lembre-se: durante o dia nenhum vampiro pode usar mais dados que seu nível de Humanidade.

Escalar

Enquanto os humanos precisam usar seus braços e pernas para escalar, os vampiros possuem outros meios de subir paredes, sendo o mais simples pular para o local que desejam alcançar. Para escaladas normais, use as regras abaixo, mas se escolher saltar, passe para as regras de saltos. Alguns vampiros poderosos podem se metamorfosear em morcegos e simplesmente sair voando.

Quando um personagem tentar escalar algum tipo de superfície (uma árvore, um penhasco ou um prédio), peça ao jogador para testar Destreza + Esportes. Se um personagem possuir o poder da *Metamorfose em Nível 2*, poderá usar um dado adicional. A dificuldade depende da rugosidade da superfície que será escalada, do tipo de superfície e, em menor grau, das condições climáticas. Cada sucesso indica que o personagem escalou um metro e meio. Depois que ele acumular sucessos suficientes para chegar aonde quer, pode parar de fazer testes. Por exemplo, Malcolm está tentando escalar uma parede de sete metros e meio, de modo que precisa de cinco sucessos para chegar ao topo. Um fracasso indica que o personagem não conseguiu nenhum progresso durante o turno. Uma falha crítica indica que o personagem cai e não pode tentar escalar de novo sem gastar um ponto de Força de Vontade.

2	Escalada fácil: uma árvore com muitos galhos rígidos
4	Escalada simples: um penhasco com muitas protuberâncias
6	Escalada arriscada: uma árvore com galhos finos
8	Escalada traiçoeira: pouquíssimas protuberâncias
10	Escalada dificílima: uma superfície muito lisa

Caçada

Obter sangue é uma das coisas mais importantes da vida de um vampiro. Quando você não quiser representar a caçada por alimento, o sistema oferece uma forma muito rápida de determinar quanta comida os personagens ingerem e se existe alguma complicação.

Para cada hora que o jogador decidir passar caçando, dê-lhe um dado. Faz-se um teste usando esses dados; a dificuldade é determinada pelo ambiente. Lembre-se, os Antecedentes Fama e Rebanho facilitam a caçada.

Área	Dificuldade
Bairro miserável	4
Classe Baixa	5
Centro da cidade	6
Bairro industrial	6
Subúrbio	7
Altamente policiado	8

Um sucesso indica que o personagem persegue a presa

e pode alimentar-se pelo valor de um dado de Pontos de Sangue (jogue um dado: o resultado indica quantos Pontos de Sangue o personagem obtém em suas rondas noturnas). Um fracasso indica que o vampiro fracassa em tentar encontrar uma fonte, enquanto algum tipo de falha crítica indica uma complicação.

Depois de uma falha crítica, passe a representar imediatamente a partir do ponto em que as coisas começaram a dar errado. Descreva a cena e relate ao jogador o que aconteceu até o ponto no qual a caçada saiu de controle. O jogador precisa descobrir como sair do problema.

Se você não tiver tempo para interpretar, diga ao jogador que o seu personagem conseguiu se alimentar. Contudo, mais adiante informe ao jogador que o seu personagem contraiu alguma doença horrível.

Ocasionalmente, depois que for iniciada a alimentação, será necessário um teste de Frenesi para ver se o personagem pode resistir ao impulso de secar a fonte. Se o personagem tiver três Pontos de Sangue ou menos quando começar a se alimentar, será preciso fazer um teste de frenesi (usando o Autocontrole). Para maiores detalhes, consulte as regras de Frenesi no Capítulo Oito.

Saltar

Saltar requer um teste de Força, ou um teste de Força + Esportes se for um salto horizontal e se o personagem precisar correr para obter um impulso decente. A dificuldade para um salto quase sempre é três (a não ser que as condições climáticas estejam severas ou que o espaço de aterrissagem seja estreito.) O Narrador calcula quantos sucessos serão necessários para o salto. Não existem sucessos parciais em salto: ou o jogador é bem sucedido num teste ou ele cai.

Caso seja necessário, use a tabela abaixo. O número de sucessos requerido baseia-se no número de metros que precisam ser vencidos e se o personagem está saltando horizontal ou verticalmente (veja a tabela abaixo).

Tipo de Salto	Metros por sucesso
Vertical (para cima)	0,6
Horizontal	2,0

Um fracasso ou uma falha crítica indicam que o personagem cai, tropeça ou, por alguma razão, fracassa. Se o resultado do teste for apenas um fracasso, você pode dar ao personagem uma segunda chance fazendo-o testar Destreza + Esportes para ver se ele consegue se agarrar à beira do penhasco ou qualquer coisa do gênero. Contudo, uma falha crítica é sempre um fracasso completo — o personagem cai. Os ferimentos infligidos por uma queda são discutidos na seção Ferimentos do Capítulo Oito.

Se um jogador testar Percepção + Esportes antes do personagem saltar (dificuldade média 6) e obtiver três sucessos, você poderá dizer-lhe exatamente quantos sucessos ele precisará para dar o salto.

Proezas Físicas

Em ações nas quais a Força bruta é tudo que importa, normalmente a Força de um personagem é usada sozinha, sem uma Habilidade, embora se possa acrescentar a Disciplina Potência. Este sistema funciona da mesma forma que os sucessos automáticos. Se a Força + Potência de um jogador igualar ou exceder a dificuldade do feito que ele está tentando, ele o relizará automaticamente. Só será preciso fazer um teste se a dificuldade for maior que sua Parada de Dados. Os Pontos de Sangue gastos em Força aumentam este máximo.

Porém, quando o personagem fizer o teste, ele será baseado em Força de Vontade, não em Força. Trata-se de um teste simples, de modo que o personagem tem apenas uma chance de tentá-lo. A dificuldade quase sempre é nove, embora possa variar de acordo com as condições da superfície, a manejabilidade do objeto sendo erguido, e a vontade do Narrador. Cada sucesso eleva a Força efetiva do personagem em um nível na tabela a seguir (até um máximo de cinco). Portanto, se um personagem possuir Força 4, mas quiser virar um carro, precisará de três sucessos em um teste de Força de Vontade para fazer isso.

Parada de Dados	Feitos	Peso
1	Amassar uma lata de cerveja	20 kg
2	Quebrar uma cadeira	50 kg
3	Arrombar uma porta de madeira	125 kg
4	Partir um caibro de 5 x 10 cm	200 kg
5	Arrombar uma porta de ferro	325 kg
6	Arremessar uma motocicleta	400 kg
7	Virar um carro pequeno	450 kg
8	Quebrar um cano de chumbo de 3 pol	500 kg
9	Socar através de uma parede de concreto	600 kg
10	Rasgar um tambor de metal	750 kg
11	Socar através de uma lâmina de metal de 1 pol	1000 kg
12	Quebrar um poste de luz de metal	1500 kg
13	Arremessar um carro	2000 kg
14	Arremessar um furgão	2500 kg
15	Arremessar um caminhão	3000 kg

Reparos

Consertar alguma coisa nem sempre é tão fácil quanto levá-la para a oficina. De vez em quando você mesmo precisa fazer o reparo. Quando o personagem quiser consertar algum tipo de aparelho mecânico, ele terá de testar Destreza + Reparos. A dificuldade é determinada pela complexidade da tarefa (veja a tabela abaixo). Antes do trabalho poder ser considerado completo, um certo número de sucessos precisa ser acumulado, normalmente entre 2 e 20. Cada teste nos dados significa que uma certa quantidade de tempo é gasta — sejam quais forem as exigências da história. Uma falha crítica indica que o aparelho foi danificado na tentativa de consertá-lo.

Este sistema pode ser divertido para usar durante um combate: enquanto um personagem estiver tentando dar a partida no carro, outro tenta retardar um grupo de carniçais.

Trabalho	Dificuldade	#de sucessos
Conserto mecânico simples	4	3
Soldagem	5	2
Defeito eletrônico	5	5
Colocação de peça nova	6	10
Conserto de carro em macaco hidráulico	6	5
Conserto de carro difícil	7	10
Revisão do sistema	8	20
Falha técnica	9	2

Rastejar

Quando um personagem tentar esconder-se nas sombras ou rastejar até um guarda, ele terá de testar Destreza + Furtividade. A dificuldade é a Percepção + Prontidão do guarda. Pode ser considerado "guarda" qualquer indivíduo que esteja de vigia ou procurando por intrusos.

O personagem precisa acumular uma determinada quantidade de sucessos para conseguir chegar aonde quer. Uma teste de Percepção + Furtividade pode ser feito se o jogador quiser descobrir de quantos sucessos irá precisar; a dificuldade para isso costuma ser sete. Qualquer tipo de fracasso indica detecção.

Sombra

De vez em quando um personagem terá de perseguir alguém. Para que a perseguição dê bons resultados, precisará ser realizada da forma mais discreta possível. É onde entra a Sombra — mantenha-se informado de onde o indivíduo se encontra e certifique-se de que ele não perceba que está sendo seguido. A perseguição pode ser realizada a pé ou em veículo. Se outra pessoa, como um motorista de táxi, estiver dirigindo, o personagem poderá fazer testes — "desculpe, mas não consigo lembrar do endereço — você terá de seguir as minhas instruções. Vire à direita na próxima esquina. Não, espere, à esquerda!"

O personagem que estiver tentando ser o Sombra precisa testar Percepção + Investigação (ou talvez Manha). A dificuldade costuma ser seis (embora possa variar entre cinco e nove dependendo da densidade da multidão, das velocidades relativas dos veículos e das condições climáticas). Cada sucesso indica que o personagem foi seguido durante um turno. É necessário um determinado número de sucessos para seguir o indivíduo durante todo o percurso até o seu destino. Um fracasso indica que o personagem perdeu temporariamente a pista do indivíduo, mas pode tentar novamente no turno seguinte. Se ele obtiver um segundo fracasso, terá perdido o indivíduo completamente de vista e a caçada terá chegado ao fim (a não ser que ele pense numa nova estratégia). Uma falha crítica indica que o personagem não apenas perdeu completamente o indivíduo, como também está tão envolvido na perseguição que arranjou problemas — uma gangue tenta assaltá-lo, ele cai num bueiro aberto, ou sofre um acidente de carro.

Embora o teste de Percepção seja o aspecto mais importante da perseguição, é preciso fazer também um teste de Furtividade para ver se o objetivo percebe que está sendo seguido. A cada turno que se faça um teste de Percepção + Sombra será preciso testar Furtividade. O jogador precisa testar Destreza + Furtividade (ou Destreza + Condução se o personagem estiver num veículo).

A dificuldade é a Percepção + Prontidão do indivíduo, mas pode ser modificada por +/- 3, dependendo das circunstâncias (ruas vazias ou multidões densas, por exemplo). Um único sucesso indica que o sombra não foi detectado, e que cada sucesso também dificulta para o perseguido notar o sombra, mesmo que ele esteja tentando descobrir se o seguem. Um fracasso indica que o perseguido fica desconfiado e começa a olhar dissimuladamente por sobre o ombro (e pode fazer seus próprios testes de Percepção; veja adiante). Uma falha crítica indica que o personagem revela completamente a sua presença, e o perseguido agora *sabe* que o estão seguindo.

Se o perseguido for alertado de alguma forma (pelo fracasso do sombra no teste Percepção + Furtividade acima), ou simplesmente tentar ver se está sendo seguido (talvez por hábito), deverá fazer um teste de Percepção + Investigação (ou Manha). A dificuldade é a Furtividade + 5 do perseguidor invisível. Cada sucesso neste teste indica um nível mais alto de suspeita. Os sucessos podem ser acumulados de turno para turno; consulte a tabela abaixo para ver o quão alerta o indivíduo está do fato de que o perseguem. Um fracasso significa que nada incomum é visto e que o valor de suspeita do indivíduo vai a zero. Uma falha crítica indica que o indivíduo está convencido de que não o perseguem, e dessa forma não olha mais para trás.

Sucessos	Suspeita
1	Pressentimento
2	Suspeita
3	Quase certeza
4	Certeza absoluta
5	O sombra foi localizado.

Sistema de Parceria: Dois ou mais personagens podem compartilhar responsabilidades de perseguição alternando turnos. Contudo, eles precisam antes ter trabalhado/treinado juntos nesta técnica, ou as dificuldades de todos os testes para a dupla aumentam em um. Um jogador realiza a perseguição por um turno ou mais, e em seguida cede a vez ao parceiro sempre que este fizer um sinal. Se a dupla se mantiver revezando, o perseguido não poderá acumular sucessos por muito tempo, o que lhe dificulta muito localizar os sombras.

Nadar

Embora a imersão total na água não seja fatal aos vampiros, ela não é muito agradável. Como os vampiros não respiram, eles não podem ser afogados. Contudo, podem afundar.

Qualquer vampiro imerso em água sem nenhum equipamento precisa testar Destreza + Esportes; a dificuldade

é determinada pelas condições da água. O número de sucessos obtidos determina até onde o vampiro consegue nadar (ou, alternativamente, quanto tempo ele permanece acima d'água). Isso costuma ser uma distância de dois metros ou um tempo de cinco minutos, mas pode variar de acordo com as necessidades da história. Uma falha crítica significa que o personagem perde terreno (a corrente o carrega ou a maré o empurra de volta).

Caso um vampiro seja pego debaixo d'água durante o dia, ele pode ser ferido pelos raios solares — a água é uma proteção tênue (trate-a como se o vampiro estivesse no seco num dia nublado). Se um vampiro mergulhar muito fundo, a luz solar não penetrará, mas o personagem poderá ser esmagado pela pressão ou sofrer os efeitos da temperatura baixa. Lembre-se também que muitas criaturas marinhas, como tubarões e lulas gigantes, são bem menos seletivas em relação às suas presas que os animais de superfície, e podem gostar de comer carniça...

Dirigir Ousadamente

Este sistema é usado para determinar o resultado de quase todo tipo de perseguição ou manobra automobilística. Os testes de perseguição não são feitos apenas para ver o quão rápido um motorista dirige, mas também para decidir se ele permanece ou não na pista. Cada veículo é classificado com um limite de segurança para velocidade, assim como um nível de manobrabilidade. Um veículo nem sempre é tão rápido quanto outro ou tão manobrável, de modo que os detalhes da perseguição costumam depender do tipo do veículo (veja tabela adiante).

Um personagem pode realizar manobras especiais para alcançar ou escapar de outro veículo, como ao dobrar uma esquina estreita, dar um volta de 180º, ou frear posicionando o carro de modo a obstruir uma rua. Essencialmente, um personagem faz uma manobra especial e o outro personagem deve copiar essa manobra fazendo o mesmo ou obtendo uma decisão aproximada.

O jogador precisa testar Destreza (ou talvez Percepção) + Condução. Contudo, o número máximo de dados que pode ser lançado é o equivalente ao nível de Manobrabilidade do veículo. A dificuldade da manobra e a velocidade do carro determinam a dificuldade. Você deve conceder a cada manobra uma dificuldade básica entre dois e sete, e em seguida designar uma velocidade na qual ela pode ser completada nessa dificuldade. Isto costuma ser a Velocidade Segura, mas pode depender bem menos do quão complicada ou fechada for a manobra. A dificuldade aumenta em um para cada 20 km/h que o veículo exceder a Velocidade Segura enquanto estiver executando a manobra. O motorista decide a velocidade pela qual o seu veículo executa a manobra, embora ele nem sempre será capaz de diminuir a velocidade o bastante para evitar uma batida ou uma colisão.

Veículo	Velocidade Segura (km/h)	Velocidade Máxima (km/h)	Manobra
Caminhão de 6 rodas	100	140	3
Ônibus	100	160	3
18 rodas	110	180	4
Sedã	110	190	5
Mini furgão	110	190	6
Compacto	110	210	6
Esportivo compacto	160	230	7
Cupê esportivo	180	240	8
Carro esporte	210	270	9
Carro de fórmula um	230	380	10

Perseguição

Este sistema simples é usado quando um personagem tenta alcançar outro. Um oponente começa com um determinado número de sucessos. Este número é indicado ou pelo Narrador (o método preferido) ou fazendo o personagem perseguido testar Destreza + Esportes para cada turno de dianteira sobre o perseguidor e acrescentar o número de sucessos alcançados. Esta jogada possui dificuldade seis. Este número de sucessos precisa ser acumulado pelos outro personagem antes que ele seja alcançado. Depois que ele tiver sido alcançado, poderá tentar engalfinhar-se com a pessoa perseguida (veja as regras de Combate). O perseguidor, por sua vez, poderá preferir chegar apenas a uma boa distância de tiro do personagem perseguido para poder atirar nele.

Cada personagem envolvido precisa testar Destreza + Esportes. Cada sucesso significa que o personagem viaja um pouco mais. Um fracasso indica que o personagem tropeça, enquanto uma falha crítica significa que ele cai e que não poderá fazer um teste nos dados durante o turno seguinte (ele precisa se levantar do chão). Se o perseguidor marcar mais sucessos num turno que o perseguido, o perseguidor ganha terreno em relação ao perseguido por esse número de sucessos. Se o perseguido conseguir ganhar uma dianteira de sucessos suficiente (7-20, dependendo do terreno), ele consegue escapar do perseguidor.

Pode-se modificar este sistema para aplicá-lo em caçadas automobilísticas se o sistema padrão de condução não se adaptar às necessidades de seu grupo.

Roubo

Apesar de ilegais, o furto e o roubo costumam ser elementos das histórias de **Vampiro.** Há vezes em que um vampiro não tem outra escolha. Existem muitas formas diferentes de roubar, embora apenas algumas sejam discutidas adiante. Se a Humanidade de um personagem for acima de 7, ele precisará fazer um teste de Humanidade quando roubar alguma coisa, especialmente se foi de alguém que realmente precisava do que foi roubado. Se o furto for particularmente cruel, mesmo um personagem com Humanidade inferior a 7 poderá ter que fazer esse teste.

Furto em Loja: O jogador faz um teste de Destreza + Manha. A dificuldade depende das circunstâncias — se a loja está cheia de gente, qual o tamanho do objeto, se há guardas e espelhos. Normalmente a dificuldade é 8. Um fracasso indica que o atendente da loja percebe que o personagem está tirando alguma coisa, enquanto uma falha crítica significa que ele foi pego com a mão na massa. O número de sucessos no teste de furto de loja determina a dificuldade do teste de Percepção + Prontidão do atendente. Um sucesso significa que o atendente está muito desconfiado, enquanto cinco sucessos significam que ele flagrou o personagem em pleno ato.

O jogador pode testar Percepção + Manha para ver se o personagem está sendo observado ou não. A dificuldade é de no mínimo oito, mas cada sucesso cancela um dos sucessos do atendente.

Roubo de Carteiras: O jogador testa Destreza + Manha. A dificuldade depende das circunstâncias — uma multidão densa ou bolsos fundos, por exemplo. O número de sucessos determina a dificuldade do teste de Percepção + Prontidão do alvo, enquanto uma falha crítica indica que a vítima surpreende o ladrão no ato e o pega com a mão na massa. A vítima precisa obter um resultado mais alto no teste do que o número de sucessos do ladrão de carteiras. Um sucesso significa que ele se afasta inconscientemente (o ladrão pode tentar de novo); dois sucessos significam que ele se vira para olhar para o ladrão mas não sabe o que está acontecendo; três sucessos significam que ele surpreende o ladrão.

Invasão de Domicílio: O grupo deve interpretar isso, com muitos testes de Furtividade e Percepção para gerar drama. Depois que o gatuno entrar, ele ainda precisa encontrar o que está procurando. Você terá de julgar o quão habilmente o jogador planeja o roubo, e em seguida julgar as chances do personagem de ser capturado. Sempre há uma possibilidade das coisas saírem erradas. Se mais de uma pessoa tentar esta prática ilícita, elas aumentarão enormemente a probabilidade de serem capturadas. Contudo, pode ser tedioso para os outros jogadores terem de esperar que uma pessoa termine a sua atividade particular. Personifique a situação, mas se houver pessoas esperando, não gaste mais que alguns minutos nisso.

Assalto: O personagem invade uma loja, normalmente ameaçando o atendente, e em seguida pega o que quer. É preciso fazer um teste de Manipulação + Intimidação. A dificuldade é a Força de Vontade do atendente. Para que a intimidação realmente funcione, normalmente é preciso exibir algum tipo de arma ou fazer alguma demonstração de força. Cada sucesso indica que o atendente é rendido por um minuto. Um fracasso indica que o atendente está zangado e que pode tentar alguma coisa, enquanto uma falha crítica determina que o atendente tenta acionar um alarme, chamar a polícia ou pegar uma arma escondida. Se, como resultado das ações do personagem, o atendente for morto ou mesmo ferido, será necessário um teste de Humanidade.

Ações Sociais

Ela não seduzia, arrasava.

- George Meredith, *Diana of the Crossways*

Estas regras envolvem a interação social entre as pessoas. Eles quase sempre requerem um teste de Carisma, Manipulação ou Aparência. Normalmente é melhor que elas não sejam usadas, dando-se preferência à interpretação para determinar o sucesso ou o fracasso de uma determinada interação social.

Sedução

A sedução é um método não-natural de se obter intimidade com outra pessoa, porque cada etapa é cuidadosamente planejada e não se compartilham sentimentos reais (são fingidos). Uma sedução ocorre em etapas, e a não ser que a pessoa seja bem sucedida em cada uma delas sucessivamente, todo o processo fracassará. Essas regras foram projetadas para reproduzir as atividades de uma pessoa dominante sobre um indivíduo submisso. Se as emoções e os motivos forem verdadeiros, então você deve ignorar as regras e interpretar a situação.

Embora um vampiro possa facilmente usar suas Disciplinas Dominação e Presença para seduzir um mortal, normalmente ele não gosta de fazer isso, preferindo caçar. Em muitos casos, dependendo da Natureza do personagem, a Força de Vontade pode ser readquirida se ele for bem sucedido na sedução. Os Bon Vivants, os Espertos e os Galantes costumam readquirir Força de Vontade ao completar com sucesso uma sedução.

Cantada inicial: O personagem testa Aparência + Lábia. A dificuldade é o Raciocínio + 3 do indivíduo (se for uma boa cantada, o jogador ganha de 1 a 3 dados de bônus; se ela for muito ruim, ele perderá de 1 a 3 dados de sua parada). Cada sucesso adicional acrescenta um dado extra ao teste na etapa seguinte.

Troca de charme: O jogador testa Raciocínio + Lábia. A dificuldade é a Inteligência + 3 do indivíduo. Novamente concede-se bônus e penalidades para a interpretação. Cada sucesso adicional acrescenta um dado extra ao teste da etapa seguinte.

Bate-papo: O jogador faz um teste de Carisma + Empatia. A dificuldade é a Percepção do objetivo +3. Nesta etapa também se aplicam os modificadores.

Intimidades: Neste ponto, o casal pode passar para um local privado e se tornarem fisicamente íntimos. Não é preciso fazer nenhum teste, especialmente quando se considera que neste ponto o vampiro pode beber de sua vítima.

Tagarelice

Este sistema descreve uma forma de confundir um indivíduo a ponto de deixá-lo submisso. O jogador precisa testar Manipulação + Lábia, embora às vezes se use Carisma ou Aparência, assim como Representação. A dificuldade é o Raciocínio do alvo + 5. Os sucessos indicam que o alvo se confundiu.

O alvo pode fazer todas os testes que desejar. No entanto, a Tagarelice provavelmente irá confundi-lo tanto, que em algum momento isso irá impedi-lo de tomar a atitude correta. Pode-se gastar pontos de Força de Vontade para tentar resistir à Tagarelice. O fracasso indica que a tentativa não convenceu, e o alvo pode tentar tomar alguma atitude em sua defesa — uma tentativa de se explicar, ou talvez até mesmo de retribuir a Tagarelice. Esta tentativa de responder alguma coisa continua até que o alvo fracasse ou sofra uma falha crítica. Uma falha crítica indica que o alvo não fica confuso, apenas zangado. A Tagarelice tentada pelo personagem nunca mais será eficaz naquele alvo.

Pode ser preciso repetir os testes para confundir o alvo. Como Narrador você precisa conduzir tentativas de tagarelice de uma forma que seja consistente com o clima de seu jogo. Elas podem ser tão brincalhonas ou mortalmente sérias quanto for necessário.

Oratória

Você poderá usar este sistema se um jogador pretender que seu personagem faça um discurso, mas não quiser realmente recitá-lo. Peça-lhe para descrever o que o seu personagem fala, e talvez lhe dizer uma frase memorável que ele use — isso pode até mesmo fazer com que ele interprete. A oratória sempre é difícil de representar, portanto nunca obrigue seus jogadores a essa interpretação; simplesmente use estas regras. A dificuldade depende do humor da platéia, de sua disposição em ouvir o que o orador tem a dizer, e de sua tendência a atirar tomates e ovos podres. Normalmente a dificuldade é sete. Se o orador tiver algum tipo de reputação, você pode querer modificar a dificuldade de acordo com ela. Se o personagem possuir Fama ou Status entre o grupo ao qual irá falar, ele pode acrescentá-los à sua Parada de Dados. O número de sucessos indica o quão impressionada a platéia fica (veja a tabela a seguir). É um teste simples, de modo que o jogador tem direito a apenas uma tentativa. Um fracasso indica que a platéia ignora o personagem. Uma falha crítica indica que o personagem vai ser linchado, ou — se esse tipo de atitude não for comum nesse público —, simplesmente vaiado.

Sucessos	Reação da platéia
1	Eles ouvem, mas não ficam empolgados
2	O personagem conseguiu convencê-los
3	A platéia é conquistada
4	A platéia fica completamente hipnotizada
5	A platéia está na palma da mão do personagem

Se o discurso for vital para a história, o jogador pode fazer vários testes. Se você quiser gastar algum tempo nele, pode transformá-lo numa ação prolongada, alternando cada teste com a interpretação. O personagem pode gastar quantos turnos quiser na palestra, mas depois do terceiro a dificuldade aumenta em um a cada turno. São necessários mais do que cinco sucessos para conquistar completamente a platéia.

Interrogatório

O interrogatório pode acontecer sob diferentes circunstâncias. É uma forma de questionar, não de torturar, embora certamente se aplique técnicas de intimidação. Pode-se usar tortura, mas você terá que desenvolver as suas próprias regras se quiser incluí-la em sua crônica.

O personagem testa Manipulação + Intimidação; a dificuldade é a Força de Vontade da vítima. O número de sucessos indica a quantidade de informação obtida (veja a tabela seguinte). Um fracasso indica que o personagem não fica sabendo nada de valor. Uma falha crítica indica que o indivíduo não diz nada ao personagem, e jamais lhe dirá coisa alguma — ou pior ainda, o alvo mente. Por esta razão costuma ser útil que o Narrador faça o teste pelo jogador.

Sucessos	Interrogatório
1	Apenas alguns boatos
2	Alguns fatos relevantes
3	Muita informação interessante
4	O indivíduo fala sem parar
5	Tudo de importante é descoberto

Credibilidade

Este sistema é usado quando um personagem tenta convencer alguém de que está dizendo a verdade, como quando ele tenta persuadir o júri de que não está mentindo, ou quando tenta convencer um oficial de polícia de que ele é quem diz ser. O jogador precisa testar Manipulação + Liderança; cada ponto de Fama que o personagem possuir acrescenta um à sua Parada de Dados. A dificuldade é a Inteligência + Lábia do outro personagem. Reduza a dificuldade em 1 a 3 pontos se o personagem estiver dizendo a verdade (isso faz diferença). Cada sucesso indica um nível mais alto de credibilidade. Cinco sucessos indicam que o alvo está absolutamente convencido. Um fracasso indica descrença, e uma falha crítica significa que o personagem foi pego numa mentira (ou o alvo acredita que o pegou numa mentira).

Repare que se o personagem estiver dizendo a verdade, torna-se ainda mais difícil convencer uma pessoa inteligente e vivida do que um pessoa estúpida (as pessoas mais inteligentes tendem a ser mais cínicas.)

Defrontação

Este sistema é usado durante defrontações, quando dois personagens estão se encarando, numa disputa de Força de Vontade, e nenhum dos dois quer ser o primeiro a desviar o olhar. Não há conversa — os oponentes apenas se fitam. Este comportamento "infantil" é surpreendentemente comum entre os vampiros; a hostilidade intensa que pode haver entre dois Membros deve ser contida, mas dificilmente eles conseguem ocultá-la.

Ambos testam Carisma + Intimidação; a dificuldade é a Força de Vontade do oponente. Aquele que acumular primeiro tantos sucessos quanto o nível de Raciocínio +5 de seu adversário vence, forçando o outro a desviar o olhar. Um personagem pode gastar um ponto de Força de Vontade a cada turno para evitar isto e continuar fitando o adversário, porém, mais cedo ou mais tarde ele ficará sem nenhum ponto de Força de Vontade.

Atuação

Este sistema é usado sempre que um personagem praticar algum tipo de atuação, seja comédia, música, representação ou narração de histórias. Pode ser num teatro ou num clube nortuno, formal ou informal, diante de uma platéia de humanos ou de vampiros.

O jogador precisa fazer um teste de "Atributo + Habilidade Apropriados". A combinação poderia ser Raciocínio/Inteligência/Carisma/Destreza + Música/Representação/Liderança — você decide qual, dependendo do tipo de desempenho. A dificuldade baseia-se no grau de receptividade da platéia. Um fracasso indica uma atuação sem brilho, condenada a ser esquecida imediatamente. Uma falha crítica indica uma atuação miserávelmente ruim, que não pode ser concluída — o instrumento quebra ou o personagem é expulso do palco sob vaias.

O número de sucessos indica o quanto a platéia está comovida (veja a tabela). Esses sucessos determinam o mérito artístico ou a verossimilhança técnica da peça.

Sucessos	Sua Atuação	Reação
1	Medíocre	Aplaudido por educação
2	Média	Aprovação
3	Bom	Apreciação genuína
4	Superior	Aplauso vigoroso
5	Excepcional	Reação extasiada
6	Soberbo	Sensação imediata
7	Brilhante	Milagre, *Magnum opus*

Ações Mentais

Trieste, Itália — Ladrões armados seqüestraram uma ambulância carregada de amostras de sangue, perto da fronteira ítalo-iuguslava, roubando centenas de frascos de sangue coletado recentemente. Os policiais estão atribuindo o assalto a vampiros malignos e sedentos!

— Weekly World News, "Vampiros seqüestram ambulância cheia de sangue!"

Os sistemas de regras descritos a seguir referem-se ao uso da mente e dos Atributos Mentais. Eles são empregados em situações nas quais o drama é mais um fator de tensão psicológica do que de ação.

Pesquisa

Muitas vezes a pesquisa será o único meio de que o personagem irá dispor para alcançar o estágio seguinte de uma história. Ele terá de investigar assuntos numa biblioteca, numa redação de jornal ou através de arquivos de computador para obter as informações necessárias. A pesquisa é uma forma excelente de deixar que um personagem com um nível alto de Inteligência mostre seu valor, e também de substituir as cenas de ação.

O jogador testa Inteligência + Investigação (ou um Conhecimento apropriado). A dificuldade se baseia no

quanto a informação é obscura.

Dificuldade	Acessibilidade da Informação
2	Geralmente disponível
4	Amplamente documentado
6	Acessível
8	Difícil de encontrar
10	Incrivelmente bem guardado

O número de sucessos determina o quanto o personagem descobre. Um sucesso pode significar que apenas os fatos mais óbvios são descobertos, enquanto cinco sucessos determinam que a história é deslindada por inteiro. Dependendo do que o personagem estiver procurando, podem ser necessários de 10 a 20 sucessos para descobrir as informações disponíveis.

O jogador pode querer continuar a pesquisa depois de obter um sucesso parcial. Contudo, o prosseguimento da pesquisa demora mais que a pesquisa inicial. A pesquisa básica costuma levar uma hora — esse é o primeiro teste. Uma pesquisa mais profunda (e um segundo teste) requer um dia inteiro. Se o jogador quiser realizar um terceiro teste, a pesquisa adicional levará uma semana; um quarto teste levará um mês, um quinto levará um ano; depois disso, use a imaginação. Portanto, é fácil perceber que alguns projetos de pesquisa podem demorar anos ou mesmo décadas para serem completados. Mas os vampiros, claro, normalmente dispõem do tempo.

Se o jogador quiser fazer novos testes (porque falhou, mas pensa que ainda há informação para ser descoberta), a pesquisa demora duas vezes mais que a primeira vez, e a Percepção, ao invés da Inteligência, funciona como atributo controlador. Além disso, o grau de dificuldade será maior em pelo menos um ponto. Mais uma vez, o número de sucessos determina o quanto é descoberto.

Composição

De vez em quando um personagem desejará criar uma obra de arte original e especial — uma pintura, canção ou poema. Se o personagem possuir as Habilidades necessárias, o sucesso pode ser simplesmente considerado automático, mas de vez em quando um teste nos dados pode tornar o processo criativo um pouco mais interessante. Faça o jogador testar Inteligência + uma Habilidade apropriada (como Música ou Representação). A dificuldade é escolhida pelo jogador, mas quanto maior for a dificuldade, mais complicado e elegante será o produto final. Cada sucesso indica o quão original, criativo e valioso é o trabalho. Esses sucessos podem ajudá-lo a determinar qual é a reação a essa obra de arte — coisa muito importante para alguns Membros (como os do clã Toreador).

Recordação

Os vampiros vivem tanto tempo que ocasionalmente sentem problemas em recordar certos acontecimentos. Se um personagem estiver tentando lembrar algum tipo de fato, você pode querer usar este sistema. O jogador precisa testar Inteligência + a Habilidade apropriada (normalmente um Conhecimento). A dificuldade é determinada pelo Narrador, mas costuma ser baixa e raramente acima de sete. Quanto mais sucessos, mais o personagem irá lembrar. Use a tabela a seguir como uma orientação. Um fracasso indica que nada foi aprendido e uma falha crítica determina que aquilo que o personagem recorda não é verdade (se o jogador não interpretar isto apropriadamente, conceda-lhe menos pontos de experiência, ou faça-o gastar um ponto de Força de Vontade pelo "esforço de memória").

Sucessos	Recordação
1	Uma idéia difusa do que aconteceu
2	A maioria dos fatos são recordados (inclusive os rostos)
3	Os nomes e os números são lembrados
4	Recordação completa
5	Recordação detalhada

Rastrear

Este sistema é usado para rastrear pessoas e coisas seguindo as pistas físicas que elas deixam. O jogador testa Percepção + Sobrevivência (ou Investigação, se estiver na cidade — embora raramente se deixe rastros em calçadas e no asfalto). A dificuldade se baseia nas condições climáticas, no terreno e na idade dos rastros, mas costuma ser em torno de oito. Cada sucesso reduz em um ponto a dificuldade do teste seguinte. Contudo você pode interromper isto inserindo um obstáculo difícil com um grau de dificuldade nove, como quando o perseguido cruza água corrente.

O personagem precisa ser bem sucedido durante um determinado número de turnos. O número exato depende da extensão da trilha. Cada turno costuma durar cerca de cinco minutos. Se o personagem fracassar num dos testes, ele poderá tentar novamente; desta vez, contudo, a dificuldade será maior em um ponto. Quando que ultrapassar 10, o personagem perderá a pista.

Investimentos

A despeito da facilidade que os vampiros têm em adquirir dinheiro, é importante considerar a necessidade de garantir boas condições financeiras tanto no presente, quanto para o futuro. O jogador testa Inteligência + Finanças (dificuldade seis, a não ser que o clima econômico seja especialmente bom ou ruim); um sucesso indica que o dinheiro investido foi retido. Cinco sucessos indicam que os Recursos do personagem aumentaram em um.

Falsificação

Este sistema possibilita ao personagem forjar documentos. É preciso fazer dois testes: um para saber quais tipos de formulários e assinaturas são necessários, e outro para realmente sentar e falsificar os papéis. O número de sucessos obtidos no primeiro teste determina quantos dados o jogador poderá usar no segundo. É muito difícil falsificar documentos com sucesso. Você, como Narrador, pode querer fazer o segundo teste em segredo, para que o jogador não

tenha uma noção exata de qual foi a qualidade da falsificação.

O primeiro teste é feito usando Inteligência + Burocracia (em alguns casos a Lingüística é necessária). A dificuldade se baseia na complexidade do documento a ser falsificado (média de 6). Um fracasso significa que não se conhece o suficiente sobre a natureza desses papéis, sendo necessário pesquisar um pouco. Outro teste pode ser feito após um período de algumas horas ou de dias. Uma falha crítica indica que o personagem não tem a menor idéia do que está fazendo, e portanto não pode tentar repetir o teste se não encontrar algumas informações novas.

O segundo teste é feito usando Destreza + Burocracia. A dificuldade varia, mas costuma ser seis. Cada sucesso indica que foi alcançado um nível mais alto de falsificação. Um fracasso determina que a papelada não é de todo convincente — foi muito difícil para o personagem e ele não pode tentar de novo. Uma falha crítica indica que algum erro fatal foi cometido, erro este que será identificado imediatamente por qualquer oficial a quem os papéis sejam mostrados.

Sucessos	Resultados
1	Convincente a uma olhada casual
2	Poderia enganar quem nunca viu um material autêntico
3	Enganaria a maioria, mas não aqueles familiarizados com um material autêntico
4	Seria preciso um especialista para indentificar a falsificação
5	Uma falsificação perfeita: ninguém diria que é falso.

Procura

Este sistema possibilita ao personagem buscar por alguma coisa numa área confinada, como uma sala. Faça o jogador testar Percepção + Investigação. A dificuldade depende do quão oculto estiver o objeto (normalmente entre sete e 10). Cada sucesso indica que algo mais foi encontrado. Às vezes é necessário um determinado número de sucessos para encontrar alguma coisa que esteja bem escondida. Se quiser, um número menor de sucessos poderia valer uma dica ou uma pista: você indicaria onde procurar, desta forma encorajando a interpretação e uma atitude de resolução de enigmas. Na medida do possível, conduza o personagem através da busca passo a passo. Faça-o descrever onde irá procurar. Não o deixe ser bem sucedido se ele não procurar na área certa; por outro lado, se a sua descrição for detalhada, faça com que ele seja bem sucedido.

Criptografia

Usa-se este sistema para decifrar códigos. Se o personagem estiver usando um computador para ajudá-lo a quebrar o código, o jogador precisa testar Inteligência + Lingüística, ou Inteligência + Computador . A dificuldade normalmente será bastante alta (entre 8 e 10, ou menor se o personagem usar um computador). A cada sucesso decifra-se uma parte do código. Podem ser feitos testes múltiplos para acumular sucessos. Dependendo do quanto um código seja complicado, será necessário acumular de 2 a 20 sucessos para decifrá-lo completamente. Cada "turno" pode durar de um minuto a um mês, dependendo das necessidades da história, da complexidade do código e do uso de computadores. Qualquer fracasso indica que todos os sucessos acumulados são perdidos e que o processo decodificador precisa ser reiniciado. Uma falha crítica determina fracasso absoluto: o trabalho jamais poderá ser tentado novamente, ou o personagem decifrou o código, erroneamente.

Para criar um código, o personagem precisa fazer tr6es jogadas de Inteligência + Lingüística (dificuldade 5). O número total de sucessos obtidos indica quantos sucessos serão necessários para quebrar o código.

Arrombar Cofres

Para fazer uma simples tentativa de arrombar um cofre, um personagem precisa ter um nível de Segurança quatro. Mesmo assim você não deve permitir que ele tenha esta especialização sem que apresente uma explicação sobre onde e como aprendeu (de seus antecedentes), ou que enfrente um período curto de pesquisa e desenvolvimento.

O jogador precisa fazer um teste de Percepção + Segurança. A dificuldade se baseia na solidez do cofre e nas ferramentas usadas pelos personagens. A despeito da perícia do personagem, alguns cofres serão impossíveis de serem arrombados com as ferramentas disponíveis.Para abrir o cofre é preciso acumular um certo número de sucessos. Um fracasso significa que o personagem não pode abrir o cofre e que qualquer um que o examine depois poderá dizer que houve uma tentativa de arrombamento. Uma falha crítica costuma significar que um alarme foi acionado.

Combate

Em **Vampiro** o combate procura capturar o drama de um conflito sem amenizar sua realidade cruel. Concentramos todos os nossos esforços em criar um sistema à altura da dinâmica, das limitações e da malignidade de um combate de verdade, embora procurando deixar espaço para os elementos bastante particulares acrescentados pelos vampiros.

Existem três tipos de combate. Todos usam o mesmo sistema básico, mas guardam algumas pequenas diferenças entre si. São eles: Combate com Armas de Fogo, Combate com Armas Brancas e Luta Corporal.

• Um Combate com Armas de Fogo é qualquer tipo de combate que use armas de projéteis — como Uzis e espingardas de cano serrado. Normalmente os oponentes precisam se encontrar no campo de visão um do outro para se engajarem neste tipo de combate.

• O Combate com Armas Brancas diz respeito a lutar com qualquer coisa, desde garrafas quebradas a machados de prata. Os oponentes precisam se encontrar a uma distância de um ou dois metros um do outro para se engajarem neste tipo de combate.

• Uma Luta Corporal descreve uma batalha corpo a corpo travada com mãos nuas e garras — é um combate desarmado. Para travar uma Luta Corporal os oponentes precisam estar a uma distância de toque um do outro.

Os testes feitos no combate determinam se um ataque é bem sucedido ou não, se o alvo se Esquiva e a quantidade de dano que ele sofre. Quase todos os turnos de combate duram cerca de três segundos, embora eles levem um pouco mais de tempo para ser resolvidos.

Como em todas as cenas de ação, o combate começa com um teste de Iniciativa. Porém, como o combate de vez em quando fica um pouco difícil, divida o turno em três estágios para facilitar o registro dos eventos — os estágios de Iniciativa, Ataque e Resolução.

Primeiro Estágio: Iniciativa

Este estágio organiza o turno. Aqui, os personagens precisam declarar suas ações. Eles podem executar várias ações diferentes — desde pular para detrás de uma parede até tentar gritar um aviso. Cada jogador precisa declarar o que o seu personagem está fazendo com todos os detalhes que o Narrador pedir. Neste ponto, todos precisam decidir se usarão alguma arma e de que tipo será.

Os personagens fazem testes de Iniciativa, usando Raciocínio + Prontidão (dificuldade 4, embora os Narradores possam variar isso se quiserem). O personagem com o maior número de sucessos age primeiro e os demais executam suas ações em ordem decrescente de sucessos. Os que empataram no número de sucessos agirão simultaneamente. Aqueles que não obtiverem sucessos neste teste serão os últimos, enquanto os que sofrerem uma falha crítica não desempenharão nenhum tipo de ação.

Lembre-se de fazer os jogadores declararem quais ações eles querem que seus personagens desempenhem durante um turno de combate antes do Estágio de Ataque. Um per-

sonagem dividindo sua Parada de Dados também precisa declarar quantos dados devem ser transferidos para cada ação.

Qualquer coisa que um personagem queira fazer acontece durante o seu turno de ação. A única exceção a esta regra é a Esquiva, que um personagem pode desempenhar a qualquer momento, enquanto ainda tiver dados em sua Parada.

Segundo Estágio: Ataque

Se o turno de combate fosse uma refeição, o ataque seria a carne. É quando se determina o sucesso ou o fracasso de um ataque, bem como parte de seu impacto potencial sobre o alvo.

O Teste: Existem três tipos diferentes de testes de ataque; o tipo de combate determina qual deve ser usado.

• Para combate com armas de fogo, teste Destreza + Armas de Fogo.

• Para combate com armas brancas, teste Destreza + Armas Brancas.

• Para luta corporal (sem armas) teste Destreza + Briga.

A arma ou ataque usado pelo personagem determina a dificuldade básica do teste. O número de dados a ser lançado pode ser modificado pela cadência de tiro da arma (CdT), ou pelo uso de uma mira telescópica, mas normalmente a dificuldade é modificada apenas pelas circunstâncias que envolvem o ataque. Se não forem obtidos quaisquer sucessos, o personagem terá falhado em seu ataque e nenhum dano terá sido infligido. Se ocorrer uma falha crítica, então o ataque não apenas fracassa: alguma coisa horrível também acontece; o Narrador precisa inventar alguma coisa realmente terrível.

Esquiva

Sempre que alguém atacar o personagem, este terá a opção de Esquivar-se. De fato, um personagem pode anunciar a qualquer momento que seu personagem está usando uma ação (ou parte dela, dividindo sua Parada de Dados) para Esquivar-se, simplesmente declarando "Esquiva!" antes do oponente realizar um teste de ataque. Em alguns casos não será permitido uma Esquiva, como em ambientes fechados ou em situações nas quais o personagem tenha sido pego de surpresa. O teste necessário é Destreza + Esquiva; cada sucesso subtrai um sucesso do resultado do teste do atacante.

A dificuldade para Esquivar-se de ataques de com armas brancas ou de luta corporal é basicamente seis, mais um para cada oponente depois do primeiro.

Em combates com armas de fogo a dificuldade depende da disponibilidade de uma cobertura próxima, por trás da qual um personagem pode jogar-se para evitar ser atingido. Cada sucesso remove um dos sucessos do oponente. Um personagem pode até subtrair sucessos de oponentes diferentes, embora isso signifique dividir sucessos entre eles. Depois de uma tentativa de Esquivar-se como essa, o per-

sonagem normalmente se protege por trás de algum tipo de obstáculo ou, pelo menos, deita-se no chão (se não for possível encontrar obstáculos ou abrigos).

A dificuldade para Esquivar-se durante um combate com armas de fogo é determinada pela proximidade do obstáculo.

Dificuldade	Terreno
2	Recuando um passo, o personagem está completamente protegido.
4	O personagem precisa vencer uma distância de mergulho para ficar absolutamente protegido (um metro).
6	O personagem precisa vencer uma distância de corrida para ficar absolutamente protegido (três metros).
7	O personagem precisa vencer uma distância de corrida para ficar parcialmente protegido (três metros).
8	O terreno é plano e desprovido de coberturas, não oferecendo nenhuma proteção (o personagem se atira ao chão).

Terceiro Estágio: Resolução

Neste estágio, os personagens determinam o dano infligido por seus ataques e o Narrador descreve o que acontece no turno. É uma mistura de jogo e história: embora os dados jamais mintam, o Narrador pode interpretar o que a sorte decretou.

Danos: Cada arma ou ataque permite ao seu usuário que faça um teste com um determinado número de dados para causar danos (dificuldade 6). Cada sucesso significa que o alvo perde um Nível de Vitalidade. Além disso, cada sucesso obtido com uma arma de fogo (depois de qualquer Esquiva) acrescenta um dado a este teste de danos. Os sucessos em combates com Armas Brancas e em luta corporal **não** acrescentam danos; contudo, cada ponto de Potência possuído por um personagem acrescenta um sucesso automático aos danos provocados por estes tipos de combates.

Absorção de Dano: Um alvo pode fazer um teste para ver qual quantidade de danos ele "absorve", devido à sua resistência natural. O alvo testa Vigor + Fortitude (dificuldade 6); cada sucesso reduz o dano em um.

Exceção: Os testes de avaliação de danos e de absorção são os únicos em **Vampiro** que não estão sujeitos a falhas críticas.

Complicações

Diversos fatores determinam se um ataque atinge ou não. Os combatentes sensatos buscam proteção assim que as balas começam a voar. Os outros descobrem que se engalfinhar a um adversário num Briga nunca machuca. Os modificadores que se seguem permitem aos Narradores

levarem em consideração muitas das variáveis que afetam o combate.

Complicações gerais

• **Mudando Ações:** Se um personagem mudar suas ações declaradas depois que o turno houver começado, a dificuldade para a ação seguinte será aumentada em um. Geralmente o Narrador só deve permitir-lhes esta alteração se ocorrerem eventos que impossibilitem as ações declaradas. "Sim, eu sei que meu personagem ia saltar para dentro do carro, mas um carniçal acaba de mandá-lo pelos ares!"

• **Imobilização:** Se um alvo estiver imobilizado (por exemplo: seguro por alguém), mas ainda se debatendo, a dificuldade para o ataque será reduzida em dois. Contudo, se o alvo estiver completamente imobilizado (amarrado ou empalado a um mastro através do coração), então nenhum teste é requerido, sendo o ataque bem-sucedido automaticamente.

Complicações do Combate com Armas de Fogo

• **Alcance:** Aproximar-se de seu antagonista é uma boa idéia se o personagem não se importar em levar alguns tiros. O alcance indicado na Tabela de Armas de Fogo é o alcance médio da arma; o personagem não está sujeito a nenhum modificador para atirar a essa distância. A maior distância que se pode atingir com cada arma equivale ao dobro do valor indicado, sendo que neste caso a dificuldade de acerto dos disparos fica aumentada em um. Por outro lado, os disparos feitos contra alvos a um metro do atacante são considerados "à queima-roupa"; a dificuldade de um ataque à queima-roupa é quatro.

• **Cobertura:** Os personagens inteligentes podem usar coberturas para se protegerem contra disparos do inimigo. O obstáculo aumenta a dificuldade de um ataque, dependendo do quanto do corpo do personagem ainda está desprotegido. Embora ela funcione como proteção, também pode dificultar tiros de reação e, em alguns casos raros, impedir completamente qualquer tiro de reação. Por exemplo, disparar protegido por uma esquina pode aumentar a dificuldade em um, enquanto observar um tiroteio através das frestas em um muro em ruínas impedirá um personagem de retribuir os disparos.

Obstáculo	Dificuldade
Deitar-se rente ao chão	+ 1
Atrás de poste	+ 2
Atrás de parede	+ 3
Apenas a cabeça exposta	+ 4

• **Movimento:** Disparar contra um alvo em movimento aumenta a dificuldade em um (ou até mais), assim como disparar enquanto se move a qualquer velocidade superior à de caminhada (como ao disparar da janela de um carro em velocidade).

Complicações do Combate com Armas de Fogo

Complicações	Dificuldade	Dados
Mudar ação	+1	—
Imobilização	-2	—
Alcance longo	+1	—
À Queima roupa	4	—
Deitar-se rente ao chão	+1	—
Atrás de poste	+2	—
Atrás de parede	+3	—
Apenas a cabeça exposta	+4	—
Movimento	+1	—
Apontar	—	+Percepção
Mira	—	+ 2
Área específica de alvo	+2	—
Alvos múltiplos	+1/tiro extra	—
Arma automática	+3	+10
Rajada curta	+1	+ 3
Efeito Mangueira	6 + 1/metro	+ 10

• **Apontar:** Caso dedique tempo para apontar, um personagem pode acrescentar seu nível de Percepcão à sua Parada de Dados de Destreza + Armas de Fogo. Contudo, leva um turno para cada dado adicional, e durante este tempo a única coisa que o personagem pode fazer é apontar. Além disso, o alvo não pode estar se movendo a uma velocidade maior do que de caminhada. Não se pode apontar com espingardas e metralhadoras de mão.

Caso a arma possua mira telescópica, o personagem pode acrescentar dois dados à sua Pilha além dos dados acrescentados por Percepção. O bônus da mira telescópica pode ser usado apenas uma vez por tiro — depois do +3 acrescentado ao primeiro turno (+2 para a mira telescópica e + 1 para a Percepção), o personagem continua apontando conforme descrito acima.

• **Apontando contra um Alvo:** Apontar para um ponto específico (mão da pistola, coração, etc.) aumenta a dificuldade em dois.

• **Tiros Múltiplos:** Se um personagem quiser dar mais de um tiro por turno, precisará dividir a sua Parada de Dados em duas ou mais ações. Além disso, para cada tiro adicional depois do primeiro a dificuldade aumentará em um. Obviamente, a dificuldade máxima que se pode atribuir é dez. Um personagem pode disparar apenas o número de tiros permitido pelo cadência de tiro de sua arma.

A penalidade é cumulativa. Portanto, a dificuldade do terceiro disparo aumenta em dois, a do quarto em três, etc. Normalmente não é uma atitude sensata continuar disparando a esmo; cada tiro adicional implica num redutor. Usando essas regras, é permitido disparar duas ou mais rajadas curtas num único turno, embora um personagem só possa disparar em automático uma vez por turno (e precisa recarregar para fazer isso novamente).

• **Modo Automático:** A opção de disparo no modo automático é o ataque mais danoso que pode ser feito por uma arma de fogo: o atacante descarrega toda a munição

do pente de uma arma durante um período de tempo muito curto. Contudo, a arma se torna um potro arisco, difícil de controlar e pior ainda de apontar.

Um personagem recebe 10 dados a mais para lançar em seu teste de ataque, aumentando assim a sua chance de acerto e de provocar dano. Porém, a dificuldade aumenta em dois, devido ao recuo.

Os disparos no automático só podem ser feitos quando uma arma estiver com mais da metade de seu pente de balas cheio. Sempre que um personagem usar o modo automático, gastará o pente de balas inteiro. A recarga conta como uma ação inteira e requer concentração absoluta do personagem (e toda sua Parada de Dados).

• **Rajada Curta:** A opção semi-automática é o meio termo entre os modos automático e tiro-a-tiro, possuindo algumas das vantagens e desvantagens de ambos. Uma rajada curta confere ao personagem três dados adicionais em cada teste de ataque. Contudo, devido ao recuo, a dificuldade aumenta em um.

• **Efeito "Mangueira":** Quando dispara no automático, um personagem pode decidir "pulverizar" uma área com balas ao invés de concentrar-se em apenas um oponente. Uma pulverização gasta os 10 dados extras conferidos pela opção de disparo no automático, mas o ataque possui uma dificuldade básica de cinco, aumentada em um a cada metro coberto pela pulverização, além dos outros modificadores.

O jogador divide uniformemente todos os sucessos obtidos no teste de ataque entre todos os alvos na área atacada. Contudo, se apenas um alvo se encontrar na área coberta pelo borrifo, apenas metade dos sucessos o afetam. O jogador em seguida designa qualquer sucesso restante para

Tabela de Armas de Fogo

Tipo Exemplo	Dificuldade	Dano	Alcance	CdT	Pente	Ocultabilidade
Revólver leve SW M640 (.38 Especial)	6	4	12	3	6	B
Revólver pesado Colt Anaconda (magnum .44)	7	6	35	2	6	C
Pistola leve Glock-17 (9mm)	7	4	20	4	17+1	B
Pistola pesada Sig P220 (.45 ACP)	8	5	30	3	7+1	C
Fuzil Remington M-700 (.30-06)	8	8	200	1	5+1	N
Metralhadora de mão (pequena*) Ingram Mac-10 (9mm)	7	4	25	3	30+1	C
Metralhadora de mão (grande*) Uzi (9 mm)	6	4	50	3	32+1	I
Fuzil de assalto* Steyr-Aug (5.56 mm)	7	7	150	3	42+1	N
Espingarda de caça Ithaca M-37 (calibre 12)	6	8	20	1	5+1	I
Espingarda semi-automática Fianchi Law-12 (calibre 12)	7	8	20	3	8+1	I
Besta**	7	5	20	1	1	I

Alcance: É o alcance efetivo da arma em metros. Um personagem pode disparar até o dobro do alcance indicado. Contudo, a isso se considera um tiro de longo alcance.

Cadência de Tiro (CdT): O número máximo de balas ou de rajadas curtas que a arma pode disparar num único turno. A CdT não se aplica aos disparos no modo automático nem ao efeito "mangueira".

Pente: O número de balas que podem ser mantidas em um pente ou no cano. O +1 indica que uma bala pode ser mantida na câmara, deixando a arma preparada para disparar.

Ocultabilidade: B = pode ser escondida num bolso; C = pode ser encondida num casaco; I = pode ser escondida num impermeável; N = não pode ser escondida numa pessoa.

* Indica que a arma é pode ser ajustada para disparar rajadas curtas, para uso no modo automático e para o efeito mangueira.

** Incluiu-se a besta nesta lista para os personagens que quiserem usar uma para empalar outros vampiros. Contudo, ao contrário das armas de fogo, a besta não acrescenta sucessos no teste de ataque para a Parada de Dados por danos. Além disso, uma besta leva cinco turnos para ser recarregada.

o que quiser. Se o atacante obtiver menos sucessos do que hajam alvos, o jogador pode designar apenas um para um alvo até que seus sucessos tenham sido gastos. O atacante também esvazia o pente de balas.

A dificuldade de um teste de Esquiva contra uma pulverização é aumentada em dois.

Complicações do Combate com Armas Brancas e da Luta Corporal

• **Oponentes Múltiplos:** Caso um personagem esteja lutando contra oponentes múltiplos em combate de perto, o grau de dificuldade dos testes de ataque e Esquiva desse personagem será aumentado em um por oponente (até um máximo de 10).

• **Ataques Laterais e Pelas Costas:** A dificuldade de um ataque lateral é reduzida em um, enquanto a dificuldade de um ataque pelas costas é reduzida em dois.

• **Estaca:** As tentativas em empalar um inimigo no coração requerem pelo menos três sucessos (mesmo depois de qualquer Esquiva), e o ataque precisa causar danos em três Níveis de Vitalidade do alvo. Se isto acontecer, o vampiro oponente é imobilizado. Se o ataque for bem-sucedido, mas não o bastante para imobilizar o inimigo, o dano ainda é causado normalmente.

• **Morder:** Depois de uma mordida, que causa danos em pelo menos um Nível de Vitalidade no alvo, um personagem pode beber o sangue de sua vítima. Uma mordida causa ferimentos agravados, mas um atacante só pode morder depois de conseguir agarrar o alvo (ou ser agarrado).

Tabela de Armas Brancas

Arma	Dificuldade	Dano	Ocultabilidade
Cassetete	4	Força	B
Porrete	4	Força + 1	I
Faca	4	Força + 1	C
Florete	5	Força + 3	I
Sabre	6	Força + 4	I
Machado	7	Força + 5	N
Estaca	6	Força + 2	I

• **Garra:** Esta manobra pode ser empregada apenas pelos que possuem a Disciplina Metamorfose em nível 2 ou acima. As garras causam ferimentos agravados.

• **Agarrar**: Um atacante pode tentar agarrar um oponente, na tentativa de imobilizá-lo ou de moder-lhe uma veia. Se o atacante marcar mais sucessos que a Força do oponente, o atacante poderá imobilizá-lo. No turno seguinte, ele pode começar a infligir dano. Qualquer personagem atingido por este atacante perde seus ataques durante o turno em andamento.

Se o atacante errar completamente (por falhar no teste Destreza + Briga), ele é nocauteado, sendo obrigado a gastar uma ação para ficar em pé.

Para se manterem agarrados durante cada turno depois do primeiro, os combatentes precisam fazer disputas de

Força + Briga. Aquele que acumular mais sucessos pode optar por imobilizar o outro. Se ambos marcarem o mesmo número de sucessos, nenhum dos dois obterá vantagem sobre o outro neste turno.

• **Encontrão:** Um personagem também pode tentar investir para frente, jogando seu peso contra o seu oponente numa tentativa de causar-lhe danos. É possível causar danos a si mesmo com este ataque, afinal os corpos não foram feitos para serem usados como aríetes. Um personagem precisa de três sucessos para desequilibrar um oponente e, a cada sucesso inferior a três sofre um nível de dano.

Se o ataque continuar, o oponente perde o equilíbrio e as dificuldades para o restante de suas ações durante este turno ficam aumentadas em dois. Além disso, se o oponente não for bem-sucedido num teste Destreza + Esportes (dificuldade dos sucessos + 3), ele cai no chão. O dano básico causado pelo atacante equivale à sua Força; cada sucesso marcado no teste de ataque acima do mínimo soma um a este valor. Se o atacante não obtiver pelo menos três sucessos, esta manobra fracassa; ele cai ao chão e é tratado como se não tivesse mais dados em sua Parada (a não ser que possua Rapidez).

Tabela de Luta Corporal

Manobra	Precisão	Dano
Morder	5	Força + 1
Soco	6	Força
Agarrar	6	Força
Garra	6	Força + 2
Chute	7	Força + 1
Usar o corpo como ariete	7	Especial; veja Opções

Armadura

Um personagem que possua armadura corporal pode acrescentar dados aos seus testes de absorção de dano. Os diferentes tipos de armaduras corporais possuem níveis diferentes de armaduras, que são o número de dados extra obtidos num teste de absorção de dano. Determinados tipos de armaduras restringem os movimentos e, portanto, penalizam os testes de Destreza do personagem (quaisquer testes que envolvam o Atributo têm suas dificuldades aumentadas por uma quantidade igual à penalidade).

Tabela de Armaduras

Classe	Nível de armadura	Penalidade
Classe Um	1	0
(roupa reforçada)	0	0
Classe dois	2	1
(camiseta blindada)		
Classe três	3	2
(colete à prova de balas)		
Classe quatro	4	3
(casaco militar)		
Classe Cinco	6	4
(armadura completa)		

Exemplo de Jogo

A História

Estou com o cérebro à toda
Esta noite vai ser a sua noite.
Tenho essa bela faca de churrasco,
E o seu pescoço me parece perfeito.
— Body Count, "Cop Killer"

Defronte aos portões fechados do Shadowlawn Memorial, Clarissa estudava o cemitério sombrio. Embora já tivesse investigado a área com Ian, ela havia decidido que uma última olhada não faria mal. Seus olhos penetraram a escuridão, e vasculhando a cena silenciosa, detiveram-se por um instante num mausoléu ricamente adornado.

Construção sinistra de mármore e pedra, a tumba ostentava no topo e nos flancos frontões detalhados: o tipo de arquitetura que Emily apreciaria. Fora o desaparecimento da amiga que trouxera Clarissa a este terreno sombrio. Ela quase sentia um arrepio na espinha ao fitar o mausoléu.

— Vocês, Toreadores, são todos iguais. Basta verem uma estátua bonitinha para ficarem babando. Não consigo entender a graça.

Clarissa pousou os olhos na silhueta de Ian, que embrulhado no impermeável preto, parecia um grande corvo. O Malkaviano mantivera-se taciturno enquanto vinham, mas agora estava de bom humor. Devia estar se sentindo em casa.

Depois de se certificarem de que ninguém mais estava olhando, os dois escalaram lentamente o portão e entraram no cemitério. Sabendo que Emily — que em vida havia sido escultora — apreciava ficar sozinha entre estátuas e arte em pedra, Clarissa seguiu diretamente para a ala mais requintada do cemitério. Em meio à escuridão, as estátuas e os mausoléus pareciam se contorcer suavemente e escarnecer deles.

As Regras

A geração derrotada, a geração derrotada.
Criada numa dieta de preconceito e desinformação.
A geração derrotada, a geração derrotada.
Abra os seus olhos, amplie sua imaginação.
— The The, "The Beat(en) Generation"

Como a primeira sessão de um jogo pode pôr à prova qualquer Narrador, Mark decide ambientar a história em Chicago, uma cidade com potencial ilimitado. Os três personagens são: Clarissa, uma famosa atriz do clã Toreador, interpretada por Travis; Ian C. Roper, um Malkaviano maníaco-depressivo, interpretado por Rob; e Dre, um Crip transformado em anarquista Brujah, interpretado por René.

Mark quer mergulhar rápido os personagens no labirinto da política da Família de Chicago, e Travis facilita-lhe isso, dizendo que deseja procurar pela senhora de Clarissa, que desapareceu logo depois de tê-la apresentado ao Príncipe. Mark decide que Clarissa ouviu rumores de que os terríveis Sabá capturaram Emily, e que o último lugar onde foi vista foi no cemitério Shadowlawn.

Temerosa de enfrentar sozinha os Sabá, Travis faz Clarissa pedir ajuda a Ian, um maníaco-depressivo. Clarissa sabe que Ian odeia ficar sozinho: ele se junta imediatamente a Clarissa. Dre, por sua vez, não conhece nenhum dos outros personagens no começo do jogo, mas irá encontrá-los no cemitério. Durante o prelúdio de Dre, René decidiu que ele tomou posse de Shadowlawn recentemente, declarando-o seu território. Isto enche a mente de Mark com histórias potenciais que poderiam ser desenvolvidas nesse lugar. Assim, ele começa esta história nos portões do cemitério.

Primeiro, Travis quer que Clarissa use seus Sentidos Aguçados para se certificar se há alguém por perto. Mark decide que a dificuldade é seis, porque o cemitério é bastante desobstruído, e graças à Disciplina Auspícios, Clarissa pode ver no escuro. Ela possui Percepção 2 e Prontidão 3, e portanto um total de cinco dados em sua Parada. Ela obtém os seguintes resultados no teste: 9,6,6,3,1. O 1 cancela um de seus sucessos, mas ela ainda tem dois. O Narrador diz a Travis que Clarissa está absolutamente certa de que não há ninguém por perto.

Agora Clarissa e Ian precisam entrar no cemitério trancado. Eles decidem escalar o portão; o Narrador diz que esta ação implica numa dificuldade extremamente baixa de três, porque o desenho do portão oferece muitos locais onde colocar as mãos e os pés. Ambos os personagens possuem níveis de Destreza 2 e níveis de Esportes 1, de modo que suas Paradas de Dados se igualam à dificuldade da ação. Portanto ambos são bem sucedidos automaticamente, mas

— Não estamos sós — Ian sussurrou-lhe tão baixo que Clarissa não teria ouvido sem sua audição aumentada. O Malkaviano parecia particularmente animado, quase em êxtase. — Siga em frente —, acrescentou.

Por impulso, Clarissa olhou por cima do ombro, mas não viu ninguém. Ian sumira. Continuou caminhando em frente, mas logo ouviu-o sibilar:

— Por que está seguindo a gente?

Virando-se o mais rápido que pôde, Clarissa deu com um homem negro, aparentemente com uns vinte anos, quase trinta. Vestia um blazer azul brilhante, jeans pretos, tênis e um boné de beisebol. Caminhava ameaçadoramente na direção de Ian.

— Está no meu território, maluco. Aqui não tem nada que seja da conta de um chupa-sangue como você. Quero que vá embora — disse ele, antes de perceber que Clarissa havia voltado. Ele se posicionou de modo a acomodar as costas numa lápide.

com apenas um sucesso. A escalada é fácil, porém lenta. À medida que os personagens começam a se mover pelo cemitério, Rob anuncia que Ian mantém seus olhos paranóicos abertos para qualquer um que possa os estar seguindo.

Enquanto atravessam o cemitério, Clarissa e Ian passam pelo local de descanso de Dre — um grandioso mausoléu pertencente a um ex-prefeito. Dre, que estava se preparando silenciosamente para uma caçada noturna, tem uma chance de ouvi-los enquanto caminham. René faz um teste com três dados para a percepção de Dre e mais dois para sua Prontidão. Mark estabelece que, como ele não está esperando ninguém, a dificuldade é oito. Os dados resultam em 10,8,8,7,5, de modo que Dre possui três sucessos e, definitivamente, ouve os intrusos.

René diz que deseja saber se Dre reconhece os dois quando olha por uma rachadura na parede. Como Clarissa possui um ponto de Status entre os mortos-vivos devido ao prestígio de sua senhora, Mark deixa René testar Inteligência + Política (dificuldade 6). René marca um sucesso, e Mark diz que Dre reconhece Clarissa como um vampiro, mas sabe pouco mais do que isso sobre ela.

Depois que eles passam, Dre sai de seu esconderijo e começa a segui-los. Primeiro ele precisa fazer um teste de Percepção + Investigação (dificuldade 6). Ele possui apenas quatro dados em sua pilha, mas obtém dois sucessos e pode segui-los por dois turnos (seis minutos, considerando

— Você reina aqui? O que fez com Emily? — Clarissa inquiriu.

— Quem é essa tal de Emily? — Dre retrucou, deixando transparecer perplexidade no olhar.

— Emily. Minha senhora. Ela veio para cá há uma semana e não foi mais vista. O que você fez com ela? — Clarissa estava quase gritando enquanto avançava para o recém-chegado, a névoa vermelha do frenesi já embotando-lhe a visão.

Dre percebeu imediatamente o que estava acontecendo com Clarissa. Elevando tensamente a voz, respondeu: — Nada. Nunca vi essa Emily. Ninguém vem aqui. Esfria, irmã.

Percebendo que ela começava a se acalmar, Dre acrescentou: — Olha, vou abrir uma exceção. Vão em frente e procurem pela sua Emily, Vocês têm uma hora para achála, depois vão embora. Tá certo? Podem dizer qualquer coisa a meu respeito, menos que eu não sou justo. Vão procurar a sua amiga.

que esse é o tempo que Mark determinou para esses turnos). Agora ele usa seis dados para ver se conseguem seguilos furtivamente. Como apenas Ian disse que estava atento a perseguidores, a dificuldade de Dre é apenas cinco (a Percepção de Ian + Prontidão). Ainda assim, ele obtém apenas um sucesso.

Agora Ian pode fazer um teste para notar Dre. A dificuldade é de sete (a Furtividade de Dre + 5), e ele possui cinco dados em sua Parada. Ele obtém dois sucessos e repara no Brujah espreitando por trás deles.

Depois de avisar Clarissa, ele se agacha atrás de uma árvore e uso sua Ofuscação para imiscuir-se às sombras. Não é preciso fazer qualquer teste para isto.

O confronto entre os três personagens é conduzido puramente através da representação, e nenhum dos jogadores faz qualquer jogada. René decide que Dre não tem interesse em lutar contra dois vampiros, de modo que ele simplesmente deixa claro que o cemitério é dele e que os dois deverão deixá-lo brevemente.

À medida que os três percorrem o cemitério, Mark faz com que todos realizem testes de Percepção + Prontidão para ver se eles podem ouvir a conversa do Xerife com Michael. Como Mark não estabelece uma dificuldade, todos os jogadores assumem que ela é seis, e cada um obtém pelo menos um sucesso. Para chegarem até onde possam ouvir a conversa, ele lhes diz para fazerem testes de Destreza + Furtividade, e mais uma vez não menciona a dificuldade. Como todos eles obtém pelo menos um seis, Mark

— Como você sabia que nós éramos Membros? Você deve ser um plebeu, se não for um desgarrado. Talvez seja alguma coisa ainda pior — Ian murmurou, a voz estilhaçando-se num riso demente.

— Nós Brujah sabemos muito mais do que você imagina, maluco. — Dre replicou, encolerizando-se ao perceber a descrença de Ian, Acrescentou: — Você desaparecem, vocês reaparecem. Você não é feio o bastante para ser um rato de esgoto, então só pode ser um chupa-sangue. Satisfeito?

Relaxando, Clarissa olhou para o lado a tempo de ver Ian abrir um sorriso sarcástico que lhe cobriu o rosto. — Vamos continuar? — ele perguntou. — Tenho certeza que o melhor da noite ainda está por vir.

Durante os 30 minutos seguintes o trio atravessou o cemitério, Dre relaxando aos poucos. Enquanto Clarissa procurava sinais de sua senhora, Dre e Ian conversavam sobre o Príncipe da cidade, seu concílio de primígenos e outros assuntos que nada significavam para Clarissa.

Súbito, ouviram juntos vozes emanando de uma pequena e reservada seção do cemitério. Silenciosamente, avançaram até as vozes. Agachando-se atrás de lápides, observaram cuidadosamente a cena.

A seis metros havia três figuras agachadas. Clarissa reconheceu imediatamente no enorme vulto do centro um dos lacaios do Príncipe, um vampiro de porte impressionante, conhecido como o Xerife. O outro, elegantemente trajado num *smoking*, era o Toreador Michael, um conhecido *socialite*. Já o terceiro, que usava um terno marrom fosco, ela não conhecia, mas Ian murmurou em seu ouvido: — O de tons pastéis é um carniçal.

Clarissa também ouviu Dre murmurar zangado: — Aquela é a tumba de Christian! Os porcos daquele maldito o mataram e agora ele está sentado em seu túmulo. — Clarissa fez-lhe um sinal para que se calasse e aguçou os ouvidos.

— Está uma noite agradável, não acham? — Clarissa ouviu Michael perguntar a Xerife. — A lua flutua no céu, banhando-nos com seu brilho sublime. A noite nos acaricia com seus dedos gélidos, e..."

— Está terminado? — Xerife interveio.

estabelece que eles alcançaram seu ponto de observação em silêncio.

Os jogadores não precisam fazer testes para reconhecer Xerife, visto que ele é uma figura bastante conhecida. Além disso, Mark decide que Clarissa reconhece automaticamente Michael de festas do Toreador. Rob diz que Ian tente determinar se a terceira figura respira. Mark permite que ele faça um teste de Percepção + Prontidão (dificuldade 8), precisando de três sucessos para ter certeza. Ian obtém dois sucessos no primeiro turno e um durante o segundo, notando que o indivíduo realmente respira.

Porém, quando Michael exibe o anel, e Xerife limpa o sangue na lápide do falecido parente de Dre, Clarissa e Dre precisam fazer testes de autocontrole para não sucumbirem ao frenesi. Mark estabelece que a dificuldade é cinco para ambos os personagens, mas a de Dre é acrescida em dois, por ele ser um Brujah. Dre possui quatro dados para o teste e marca um sucesso, enquanto os "um" de Clarissa cancelam todos os seus sucessos. Tomada pelo frenesi, ela salta e ataca Michael, o objeto imediato de sua fúria.

Mark decide que Clarissa pegou os outros completamente de surpresa, podendo realizar sua primeira ação sem oposição. Travis diz que ela irá gastar um Ponto de Sangue para ativar seus dois níveis de Rapidez, possibilitando-lhe desempenhar três ações neste turno. Para sua primeira ação, ela corre pelo terreno livre que a separa de Michael. Ao alcançá-lo, ela o chuta duas vezes.

A dificuldade para um chute é sete, e ela possui quatro dados em sua Parada. Travis não marca sucessos em seu primeiro teste, mas no segundo obtém 8,8,7,1. Seu teste de danos é Força +1 (três dados) e a dificuldade para danos é seis. Ela obtém 9,6,6 e Michael precisa se preparar para perder três Níveis de Vitalidade. Mark faz um teste (dificuldade 6) do Vigor de Michael — que é igual a 3 —, mas obtém apenas um sucesso. Michael agora está ferido e irá perder um dado de sua Parada.

Para começar o turno seguinte, todo mundo faz testes de iniciativa — Raciocínio + Prontidão (dificuldade 4). Dre obtém quatro sucessos, Clarissa e Xerife obtêm três cada um, Michael (que recebe um dado a menos por iniciativa por estar Machucado), o carniçal marca dois e Ian não marca nenhum. Agora os jogadores declaram o que os seus personagens irão fazer, na ordem inversa de sucessos.

Percebendo que Ian não é nenhuma máquina de combate, Rob diz que ele irá passar um Ponto de Sangue para o seu Vigor (para ajudar a amenizar os ferimentos que ele venha a absorver) e Dominar o carniçal. Mark diz que parece que o carniçal está procurando por alguma coisa em seu casaco e Michael (que Mark determinou estar com pouco sangue) está se esquivando. Travis diz que Clarissa irá colocar um Ponto de Sangue em Força e socar Michael, enquanto Mark diz que Xerife deixa cair o anel e tentará agarrá-la. Agora furioso com Xerife, e sempre louco por uma briga, Dre decide gastar um ponto de sangue em sua Rapidez para poder correr até Xerife e enchê-lo de socos em um turno.

Obviamente irritado pela interrupção de seu solilóquio, Michael disse: "Trouxe o que vocês queriam. Foi recolhido entre as cinzas depois que o sol deu cabo dela. Vocês agora me devem um favor: prometeram me ajudar contra Sharon. Ela precisa sentir mais dor do que acredita ser possível.

— Deixe-me ver isso — Xerife ordenou. Michael enfiou a mão no bolso e tirou um saquinho. Retirou dele um anel manchado de sangue. Com um dedo limpou o anel... o famoso anel de rubi de Emily. Ele limpou o sangue na lápide de Christian.

Dre reprimiu um rugido de raiva, mas Clarissa não conseguiu conter sua ira. Num ímpeto, investiu numa velocidade vertiginosa contra Michael. Antes que qualquer um pudesse reagir, ela atingiu o flanco de Michael com o pé esquerdo. O golpe passou de raspão sobre seu estômago, mas o fez perder o equilíbrio para o chute seguinte de Clarissa, que acertou em cheio sua virilha.

Dre não usa dados para correr até Xerife, mas precisa esperar até que todos tenham agido para socá-lo. Mark decide que Xerife mudará sua ação e socará Dre, que parece ser a ameaça mais imediata para o seu bem estar. Como Xerife passou sangue para sua Força, Destreza e Vigor, sua parada para socar Dre possui oito dados. A dificuldade normal é seis, mas ela aumenta para sete, já que mudou sua ação naquele turno. Ele ainda marca três sucessos em um teste, e em seguida usa quatro dados para o dano. Embora ele apenas marque um sucesso nesse teste, ele também lhe causa três níveis automáticos de danos de sua Potência. Dre consegue absorver dois deles, mas agora está Machucado.

Clarissa soca Michael e marca dois sucessos. Ele obtém dois dados para Esquiva e sofre uma falha crítica! O Narrador decide que ele não será capaz de usar sua Rapidez para mais nenhuma ação neste turno, conforme havia planejado. Clarissa mais uma vez usa três dados num teste para danos, graças ao Ponto de Sangue que ela gastou antes em Força, e mais uma vez marca três sucessos. Michael apenas ameniza um e baixa dois para Ferido Gravemente, perdendo dois dados em testes futuros.

O carniçal saca uma pistola pesada de seu coldre de ombro e olha à sua volta, procurando por um alvo, no momento exato em que trava contato visual com Ian. Usando a especialização Comandar a Mente Fraca, da Discipli-

Uma névoa rubra começou a obscurecer a visão de Clarissa, mas com o canto do olho pôde reparar que Dre investiu contra Xerife, mas colidiu com seu enorme punho. Ela também achou ter ouvido Ian gritar alguma coisa, e em seguida escutou um ruído que parecia o carniçal vomitando. Ignorando tudo isso, Clarissa enfiou o punho na face de Michael e escutou com satisfação o ruído de algo quebrando. Michael cambaleou para a esquerda, tropeçou num vaso de flores deixado sobre uma das sepulturas e caiu sobre uma lápide.

Clarissa guiou seus punhos repetidamente para o rosto e o corpo de Michael, pondo-o rapidamente a nocaute. Ela não reparou nos ferimentos que Xerife estava infligindo a Dre; sua percepção do mundo se estreitava, concentrando-se em nada mais que o movimento de suas mãos e o impacto que elas produziam sobre o inimigo.

Súbito, uma mão surgiu e puxou Michael. A visão de Clarissa retornou a tempo de ver Xerife correndo para a escuridão do cemitério. À medida que ela recuperava lentamente os sentidos, viu Dre caído no chão ao lado do anel de rubi. Movendo-se lentamente, como uma marionete manipulada de longe, mergulhou a mão na grama úmida e pegou o anel.

na Dominação, Ian grita "Vomite!" Ele testa Manipulação + Intimidação (seis dados) contra a Força de Vontade de 6 do carniçal. Ele marca três sucessos, e o carniçal irá gastar o turno seguinte deixando seu terno num estado lastimável.

O turno seguinte começa e todos fazem testes de iniciativa. A ordem do turno passa a ser Xerife, Clarissa, Ian, Dre e Michael (Mark decide que o carniçal obviamente não irá atacar neste turno). Michael gastará Pontos de Sangue em Destreza e Rapidez antes de esquivar-se e em seguida socar Clarissa, tempo durante o qual tenta curar um Nível de Vitalidade. Dre mais uma vez ativa sua Rapidez e irá esquivar-se e socar Xerife. Deixando a prudência de lado, Ian deixa seu esconderijo e avança para o carniçal. Clarissa continua gastando Pontos de Sangue em Rapidez e socando Michael. Finalmente, Xerife gastará sangue em sua Rapidez e socará Dre várias vezes.

Xerife marca três sucessos em seu primeiro ataque, mas Dre obtém um número igual de sucessos de Esquiva, desta forma cancelando o soco. Clarissa soca Michael e marca um sucesso, enquanto Michael não marca nada em sua Esquiva. Ele causa mais dois níveis de dano, dos quais apenas um é absorvido. Ian passa para o carniçal. Dre e Michael gastaram suas primeiras ações em Esquivas e não podem agir agora, embora Michael faça seu teste para curar um nível de dano. Ele testa Vigor + Sobrevivência (três dados) e obtém um 8, permitindo-lhe curar um Nível de Vitalidade.

Usando sua Rapidez, Xerife lança-se contra Dre. Dre usa seu nível de Rapidez para esquivar-se mais uma vez; a dificuldade aumenta em um porque ele está mudando as ações. Desta vez Xerife marca um sucesso a mais que Dre, e acerta provocando dois níveis de dano mais sua Potência. Dre absorve três e agora está Ferido. Clarissa lança-se contra Michael e engalfinha-se com ele novamente, desta vez golpeando-o até deixá-lo em estado Aleijado.

Xerife tem mais duas ações neste turno, e usa uma para atingir Dre novamente, fazendo-o cair para o nível Espancado. Clarissa ataca Xerife com seu último ponto de Rapidez, mas ele absorve todos os danos.

Vendo que enfrentará sozinho três vampiros no turno seguinte, Xerife divide sua Parada de Dados para sua última ação do turno. Ele se prepara para partir arrastando Michael e o carniçal.

Ganhando a iniciativa no turno seguinte, ele foge mais rápido do que os neófitos são capazes de acompanhá-lo. Clarissa gasta um ponto de Força de Vontade para controlar o seu frenesi, e usa esse turno para pegar o anel — sua única pista para os muitos mistérios da noite.

Apêndice

Aquele que compete conosco fortalece os nossos nervos e aguça a nossa habilidade. Nosso antagonista é nosso colaborador.
— E. Burke, Reflexões

Antagonistas

Muitos indivíduos e organizações irão se opor aos personagens durante a crônica. Esses antagonistas não são necessariamente os inimigos dos personagens, mas eles sempre possuem objetivos diferentes.

Mortais

Embora os indivíduos mortais sejam fracos em comparação aos vampiros, quando em maior número podem ser antagonistas mortíferos.

Oficial de Polícia

A maioria dos tiras locais podem ser encontrados em carros de polícia, normalmente com seus parceiros. A ajuda se encontra apenas à distância de uma chamada de rádio. Após uma chamada de emergência, de um a cinco carros-patrulha chegarão em instantes. Em emergências extremas, 50 policiais ou mais podem ser chamados para ajudar, e chegarão em quinze minutos.

Criação do Personagem: Atributos: 7/5/3, Habilidades: 15/9/3, Antecedentes; 7, Força de Vontade: 5

Atributos Sugeridos: Os oficiais de polícia possuem um nível dois em todos os Atributos, exceto para Características Físicas, que são classificadas em três.

Habilidades Sugeridas: Prontidão 2, Liderança 1, Briga 2, Manha 1, Esquiva 2, Segurança 3, Reparos 1, Armas de Fogo 3, Condução 2, Armas Brancas 1, Furtividade 1, Investigação 2, Burocracia 1, Computador 1, Direito 2, Procedimento Policial 3.

Equipamento: Revólver leve, Pistola automática leve, Espingarda da Polícia, Cassetete, Algemas, Rádio, Distintivo, Lanterna.

Detetive de Polícia

Os policiais detetives são chamados para as cenas dos assassinatos e de outros crimes de vulto. Eles são os oficiais que irão se envolver na investigação de assuntos relacionados à Família.

Criação de Personagens: Atributos: 8/5/3, Habilidades 17/9/3, Antecedentes 7, Força de Vontade 7.

Atributos Sugeridos: Os detetives possuem nível 2 em todos os Atributos, exceto em Percepção e Raciocínio, nos quais têm nível 3.

Habilidades Sugeridas: Prontidão 3, Liderança: 2, Briga 2, Manha 4, Intimidação 1, Subterfúgio 3, Esquiva 1, Segurança 3, Reparos 1, Armas de Fogo 3, Condução 2, Armas Brancas 1, Furtividade 1, Investigação 4, Burocracia 1, Computador 1, Direito 2, Procedimento Policial 4.

Equipamento: Revólver leve, Pistola Automática Leve, Algemas, Rádio, Distintivo, Lanterna.

Agente do Governo

Esses personagens podem pertencer ao FBI, à NSA, à CIA ou a qualquer outra agência governamental apropriada. Eles serão detentores de uma autoridade considerável.

A Camarilla pune severamente aqueles que matam ou mesmo que interagem com esses agentes; o risco que isso representa para a Máscara é grande demais.

Criação do Personagem: Atributos: 9/5/4, Habilidades: 18/10/6, Antecedentes: 7, Força de Vontade: 8.

Atributos Sugeridos: Os agentes possuem níveis três em todos os Atributos, exceto para Percepção e Inteligência, que normalmente são classificadas em pelo menos quatro.

Habilidades Sugeridas: Prontidão 3, Liderança 3, Briga 3, Representação 1, Intimidação 2, Esquiva 2, Lábia 1. Esportes 1, Segurança 3, Armas de Fogo 3, Condução 3, Furtividade 3, Investigação 4, Burocracia 2, Política 1, Computador 1, Direito 3, Procedimento Policial 5

Equipamento: Revólver Leve, Pistola Automática Pesada, Metralhadora de Mão, Rádio, Câmera de Vídeo, Laboratório Forense, Escuta Portátil de Telefone, Detector de Mentiras Portátil, Colete à Prova de Balas Classe II, Óculos Espelhados.

Oficial da SWAT

Esses oficiais são especialmente treinados com armas de poder de fogo alto e táticas militares. Se as coisas vierem a fugir do controle dos personagens, os oficiais da SWAT podem ser convocados.

Criação do Personagem: Atributos: 8/5/3, Habilidades: 15/9/3, Antecedentes: 7, Força de Vontade: 6

Atributos Sugeridos: Os oficiais da SWAT possuem todos os Atributos em nível 2, exceto os Atributos Físicos, nos quais têm nível 3.

Habilidades Sugeridas: Prontidão 3, Liderança 2, Briga 3, Manha 1, Esquiva 3, Segurança 3, Reparos 2, Armas de Fogo 4, Condução 3, Armas Brancas 2, Furtividade 2, Intimidação 2, Direito 1, Procedimento Policial 3

Equipamento: Pistola Automática Leve, Metralhadora de Mão, Rádio, Megafone, Colete à Prova de Balas Classe III, Aríete, Equipamento de Arrombamento, Veículo blindado.

Caçador de Bruxas

Em geral os caçadores de bruxas são agentes da Inquisição, muitas vezes membros de uma das várias ordens sagradas, mas podem ser qualquer indivíduo que tenha como ocupação a caça aos vampiros. Vários padres se envolveram com a Inquisição com o intuito de proteger suas congregações. Eles formam a rede que sustenta as atividades dos agentes da Inquisição. Tudo o que eles fazem, porém, é sem o conhecimento formal da Igreja.

Criação do Personagem: Atributos: 8/6/3, Habilidades: 21/12/7, Antecedentes: 6, Força de Vontade: 9

Atributos Sugeridos: Os padres possuem nível de dois em todos os Atributos, exceto para Carisma e Inteligência, que normalmente são classificados em quatro.

Habilidades Sugeridas: Prontidão 2, Liderança 3, Intimidação 3, Esquiva 1, Lábia 2, Empatia 4, Reparos (carpintaria) 2, Empatia com Animais 2, Sobrevivência 1, Eti-

queta 3, Medicina 3, Investigação 2, Burocracia 2, Política 2, Lingüística 3, Teologia 5, Filosofia 4, Arte 2, História 2, Ensino 3, Ocultismo 3

Equipamento: Bíblia, Cruz de prata, Medalha de Santo Ignacio, Ornamentos, Mantos

Ministro: Alguns ministros de outras crenças - protestante, judaica e muçulmana — também podem procurar ou caçar vampiros.

Criação do Personagem: Atributos: 8/5/3, Habilidades: 18/9/3, Antecedentes: 7. Força de Vontade: 8

Atributos Sugeridos: Veja Padre, acima

Habilidades Sugeridas: Liderança 4, Representação 2, Intimidação 1, Lábia 2, Empatia 2, Condução 1, Música 2, Sobrevivência 1, Etiqueta 2, Burocracia 2, Finanças 2, Lingüística 3, Teologia 4, Filosofia 3, Arte 2, Psicologia 2

Equipamento: Bíblia, Crucifixo, Carro

A Fé Verdadeira

Aqueles que detêm a fé verdadeira são capazes de afugentar os vampiros usando a cruz ou outros símbolos sagrados. Acredita-se que isso ocorra mais em função da fé do portador do que do símbolo em si. É possível que uma pessoa desprovida de um símbolo seja capaz de afugentar um vampiro, meramente pelo uso de algumas palavras religiosas — mas normalmente requer-se um símbolo.

Os personagens altamente religiosos podem possuir um nível de Fé entre 1 e 10, que descreve sua santidade essencial, fé e proximidade com sua divindade.

A cada turno que um vampiro tentar aproximar-se do indivíduo precisará ser feito um teste de Força de Vontade. O nível de Fé é o grau de dificuldade da jogada. O número de sucessos determina quantos passos à frente o vampiro pode dar. O fracasso significa que não é possível nenhum tipo de aproximação, enquanto uma falha crítica indica tanto que um Nível de Vitalidade é perdido (devido à dor) ou que o vampiro foge tomado pelo Rötschreck.

A fé também pode ser usada, em ocasiões raras, para determinar se um milagre ocorre; a natureza de um determinado milagre cabe completamente ao Narrador.

Erudito: Esses intelectuais estão envolvidos na coleta e na classificação de assuntos paranormais de todos os tipos, incluindo os Membros. Eles não estão interessados em confrontos violentos com o sobrenatural e irão evitar essas coisas a todo custo. A Camarilla proíbe a interferência ou o contato com eles.

Criação do Personagem: Atributos 9/6/3, Habilidades 15/9/3, Antecedentes: 7, Força de Vontade: 6

Atributos Sugeridos: Os eruditos possuem níveis de 2 em todos os Atributos, exceto em Percepção e em Inteligência, que normalmente são classificados em 3 ou mesmo em 4.

Habilidades Sugeridas: Liderança 4, Representação 2, Intimidação 1, Lábia 2, Empatia 2, Condução 1, Música 2, Sobrevivência 1, Etiqueta 2, Burocracia 2, Finanças 2, Lingüística 4, Ocultismo 4, Filosofia 3, Artes 2, Psicologia 2, Ciência 2

Equipamento: Automóvel, instrumentos diversos, parafernália de investigação

Vampiros

O maior inimigo do vampiro é outro de sua espécie.

Neófito: Esses são vampiros que ainda não alcançaram 100 anos de idade e normalmente pertencem da nona à 13ª geração (e talvez acima) - de vampiros - os "adolescentes" da Família.

Criação do Personagem: Atributos: 7/5/3, Habilidades: 13/9/3, Antecedentes: 7, Virtudes: 10, Força de Vontade: 7, Disciplinas: 4

Ancilla: São os vampiros que existem há mais que 100 anos, embora o termo raramente seja usado.

Criação do Personagem: Atributos: 9/6/4, Habilidades: 18/9/3, Antecedentes: 7, Virtudes: 10, Força de Vontade: 8, Disciplinas: 6

Anciões: Estes são Membros da quinta, sexta ou sétima gerações, que sobreviveram de 300 a 1000 anos, e portanto possuem um enorme poder intrínseco.

Criação do Personagem: Atributos: 10/7/5, Habilidades: 21/9/3, Antecedentes: 12, Virtudes: 6, Força de Vontade: 9, Disciplinas: 10

Matusalém: Esses vampiros pertencem à quarta ou à quinta gerações, e costumam ser membros do Inconnu. Eles não se preocupam mais com os assuntos dos mortais. Costumam possuir acima de 1000 anos de idade.

Criação do Personagem: Atributos: 12/8/6, Habilidades: 24/12/7, Antecedentes: 12, Virtudes: 6, Força de Vontade: 9, Disciplinas: 15

Antediluvianos: Esses Antigos possuem um poder tão imenso que seria bobagem atribuir-lhes algum tipo de Característica — são poderosos demais para serem definidos por este sistema de jogo. Simplesmente assuma que qualquer conflito entre um Antediluviano e um outro membro (incluindo os personagens) resultaria automaticamente na vitória do Antigo. Para os outros vampiros, eles são deuses, sendo praticamente impossível derrotá-los — ao menos diretamente. Apenas mediante o uso de táticas criativas, diplomacia e coordenação entre muitos aliados, é possível frustrar os planos de um Antediluviano.

Carniçais

Um mortal que bebe o sangue de um vampiro, mas que primeiro não foi drenado, torna-se um carniçal. Os carniçais não envelhecem enquanto forem alimentados regularmente com sangue vampírico, e podem até mesmo adquirir alguns dos poderes especiais de um vampiro. Contudo, eles podem viajar durante o dia e não são especialmente sensíveis ao fogo. Esses carniçais nem mesmo precisam ser humanos; os animais também podem ser mudados (mas o Animalismo geralmente é preciso para controlá-los).

- Os carniçais não envelhecerão enquanto beberem regularmente de sangue vampírico.
- Os carniçais podem usar o sangue vampírico em seus

organismos da mesmo forma que os vampiros.

• Cada carniçal possui a Disciplina Potência. Quando os mortais tornam-se carniçais pela primeira vez, adquirem uma Potência de um, e este nível pode aumentar com a experiência. Os carniçais também podem comprar as Disciplinas de Fortitude e Rapidez.

• Em casos raros, os carniçais aprendem outras Disciplinas que sejam conhecidas pelo seu Mestre. A forma como isto acontece é desconhecida, mas muitos acreditam que o fenômeno está ligado à idade e ao poder do vampiro.

Contudo, os carniçais também t6em um certo número de desvantagens:

• 0s carniçais podem ser tomados pelo frenesi, embora não com a mesma facilidade que os vampiros - a dificuldade para eles evitarem o frenesi é três a menos.

• Depois que ultrapassarem seu período de vida natural, os carniçais precisarão possuir sempre sangue vampírico em seus organismos ou envelhecerão e morrerão rapidamente - algumas vezes em dias, outras em minutos.

Lobisomens

Os Lobisomens, ou Lupinos, são descritos detalhadamente no jogo irmão de **Vampiro**: **Lobisomem - o Apocalipse**. Caso você não pretenda fazer dos vampiros o cerne de sua crônica, as regras a seguir serão suficientes.

Criação do Personagem: Atributos: 7/5/3, Habilidades: 15/9/3, Antecedentes: 5, Força de Vontade: 8, Disciplinas: 6 (equivalentes, geralmente direcionadas a ações físicas)

Possuem diversos poderes:

• Os lobisomens são capazes de atacar várias vezes por turno (Rapidez entre 2 e 8 sem restrição de sangue).

• Eles curam um nível de Vitalidade por turno automaticamente (apenas armas de prata ou os dentes e as presas de Membros podem feri-los permanentemente).

As garras e as presas dos Lupinos causam ferimentos agravados.

• Enquanto na forma de Homem-lobo, os Lupinos estão aptos a realizar um uso chocante de frenesi. Eles liberam completamente a Besta quando na forma homem-lobo, e em troca podem esperar manter sua Humanidade quando na forma humana. Numa história com lupinos, conceda-lhes todos os benefícios do frenesi em combate, mas deixe-os libertar-se a qualquer momento depois de terem provado sangue.

• São capazes de se metamorfosear numa grande variedade de formas, sendo todas algum tipo de variação do lobo. Portanto eles podem mudar para lobo, homem ou qualquer coisa entre os dois (um homem-lobo). Quando os lobisomens forem encontrados durante o dia, trate-os como mortais comuns — apenas encontrados à noite, em forma lupina, eles possuirão Habilidades especiais.

Na forma lupina, todos os Atributos Físicos dos Lobisomens são duplicados (sim, eles são perigosíssimos). Contu-

do, eles não são mais capazes de usar Atributos Sociais ao interagir com qualquer criatura que não seja lobisomem ou outra fera selvagem. Eles podem também ser capazes de usar muitas Disciplinas diferentes (equivalentes às Disciplinas vampíricas).

Magos

Trate os magos como seres humanos normais, exceto por seus poderes mágicos. Em geral eles desprezam profundamente os Membros, mas são sempre cautelosos quando próximos a eles. Muitos desprezam especialmente o Tremere, a quem consideram traidores e magos de sangue.

Criação do Personagem: Atributos: 7/5/3, Habilidades: 21/12/8, Antecedentes: 9, Força de Vontade: 9, Disciplinas: 12 (equivalente)

Veja na seção de Taumaturgia algumas sugestões de como os magos podem usar magia, mas compreenda que eles são muito mais competentes que os Tremere nessas artes mágicas. Simplesmente escreva um número de efeitos (feitiços) que você gostaria de ser capaz de usar. Faça-os bem criativos, e o mais espetaculares que for possível. Deixe que o mago use uma vez por cena cada feitiço que você criou. Tenha em mente que os magos são, em geral, muito mais poderosos em lugares detentores de auras mágicas e em momentos de significação mágica.

Fadas

As fadas são criaturas estranhas e enigmáticas que vivem no reino místico de Arcádia, mas que ocasionalmente atravessam a fronteira que separa o seu mundo do nosso. Elas são capazes de fazer isso nos dias magicamente mais significativos, e fazem de tudo para permanecer invisíveis aos olhos mortais (nisso são ajudadas bastante pelos poderes de Ofuscação).

Em termos de poderes de fadas, simplesmente ofereça-lhes uma variedade de Disciplinas, assim como vários poderes de ilusão. As formas físicas das fadas variam de pequeninos diabretes a gigantescas árvores vivas; dê-lhes quaisquer atributos que você julgue apropriados, mas principalmente um Raciocínio elevado.

Os vampiros normalmente são incapazes de viajar para Arcádia, mas dizem os rumores que os Membros altamente habilitados na Disciplina Auspícios são capazes disso.

Fantasmas

Os fantasmas estão por toda parte, mas raramente são vistos. Os vampiros, estando eles próprios mortos, freqüentemente entram em contato com essas almas desamparadas. A maioria dos fantasmas possui o equivalente das Disciplinas Auspícios e Taumaturgia.

Forjado em Aço

A cidade tem medo de mim porque conheço a sua verdadeira face... As são extensões das sarjetas cheias de sangue. Quando os canos dos esgotos se encherem de sangue, todos os vermes morrerão afogados.

- Diário de Rorschach, *The Watchmen*

O que se segue é um exemplo curto de uma crônica de **Vampiro.** Ela demonstra um pouco do trabalho de preparação que deve ser realizado antes de começo da crônica, e também detalha alguns dos produtos desse trabalho. Se você, como Narrador, quiser aproveitar este exemplo para a sua crônica, procure dedicar um pouco mais de tempo de preparação ao desenvolvimento do que for apresentado aqui. Embora a informação que se segue seja suficiente para começar, quanto maiores forem os detalhes que você desenvolver, maior será a tranqüilidade com que a sua crônica transcorrerá.

Esta crônica foi criada pelo Narrador (Mark) especificamente para os seus jogadores (Stewart, Lisa e Steve). No começo ele não sabia quem seriam os personagens deles, de modo que algumas coisas mudaram depois que a crônica começou.

O nome desta crônica foi retirado do lema da cidade de Gary, em Indiana: *Construída em Areia, Forjada em Aço.*

Conceitos

Quando Mark começou a imaginar o cenário, ele redigiu uma lista de palavras para descrever que sentimentos e imagens ele queria que o ambiente evocasse. Isso ajudou-o a delinear com mais cuidado o que queria que a crônica incorporasse.

Depois de escrever duas ou três palavras, Mark percebeu que suas imagens provinham de um filme que acabara de assistir, o documentário *Roger and Me*, que descrevia a decadência e a miséria na zona industrial americana. * Isto o fez pensar sobre Gary, uma cidade logo a leste de Chicago, a qual ele havia, no verão anterior, atravessado de carro a caminho de Milwaukee. Decidindo imediatamente fazer de Gary, Indiana, o cenário de sua crônica, Mark continuou a acrescentar palavras à lista, conjurando mais imagens de como a cidade seria no mundo Punk Gótico de **Vampiro:**

- *Outdoors* rasgados
- Ruínas
- Além da esperança, além do desespero
- Zona industrial
- Usina de aço, fábricas
- Poluição
- Cercas de arame farpado
- Ruas decadentes, pobreza por toda parte
- Casas abandonadas

• Lago Michigan
• Porto arruinado
• Navios cargueiros
• Catedral gótica entre as ruínas
• Fome e letargia
• Armazéns vazios
• Câmara de deputados
• Projetos de reestruturação urbana abandonados
• Postes de iluminação com as lâmpadas queimadas
• Ambição
• Drogas
• Gangues
• Pichações
• Projetos
• Lojas abandonadas
• Desemprego
• Opulência e decadência
• Pessoas comportando-se como zumbis
• Mansões velhas e decadentes
• Rios poluídos

Premissa

Depois de ter algumas idéias, e usando a lista de imagens como base, Mark inventou a premissa geral da crônica. Ele decidiu que a envolveria com muita intriga, e que seria coroada por temas como traição e decadência. Ele esperava que este tipo de atmosfera se encaixasse bem no cenário da história.

Como Gary é pequena demais para possuir muita intriga, ele sabia que sua maior parte teria de se originar em Chicago. Dessa premissa veio a idéia de tornar as cidades de Gary e Chicago arqui-inimigas. Durante gerações, seus príncipes lutaram, cada qual com uma base de poder diferente, mas com o colapso da indústria do aço, o poder de Gary caiu. Não são apenas os viventes de Gary que estão miseráveis - os mortos-vivos da cidade também. Ao opor Gary a Chicago, Mark esperava criar uma situação dramática desde o começo. Como resultado deste conceito básico, ele engendrou várias idéias diferentes:

• A Gary do mundo Punk Gótico se encontra num estado ainda pior que sua correlata em nosso mundo. A cidade está num deplorável estado de decadência — um terreno de caça perfeito para os vampiros. Poucos percebem como aumentou o número de pessoas desaparecidas por ano. A indústria abandonou completamente a área, deixando um rastro de desolação conhecido como o Deserto.

• Gary é governada por um príncipe decadente. Modius é o arqui-inimigo de Lodin, o Príncipe de Chicago, e houve uma época em que um estava à altura do outro. Modius controlava as fábricas sindicalizadas enquanto Lodin controlava os grandes empreendimentos. Contudo, Lodin destruiu propositalmente a indústria do aço para arruinar a base de poder de Modius. Ele foi tão bem sucedido que Modius quase perdeu todo seu poder. Hoje ele não passa de um reflexo pálido do combatente que já foi. Lodin venceu.

• A vitória de Lodin sobre Modius chegou ao seu máximo quando Lodin conseguiu desmanchar um Conclave. Há vinte e três anos, como um último esforço para derrotar

Lodin, Modius convenceu o Justicar do Toreador a fundar um conclave a ser sediado em Gary. Ele terminou violentamente e foi remontado em Chicago no dia seguinte. Embora Lodin não tenha podido depor Modius, conseguiu forçar secretamente o Príncipe de Gary a "consultá-lo" em todas as decisões importantes.

• O Príncipe de Chicago proibiu a criação de neófitos durante os últimos quinze anos, na tentativa de obter mais controle sobre os anarquistas. Contudo, isto simplesmente fez com que os vampiros de Chicago levassem seus neófitos a Gary para libertá-los nessa cidade. É sabido que Modius recebe os recém-chegados de braços abertos.

• Chicago é conhecida pela veemência e pela intriga sutil de seus habitantes. A Jyhad está em movimento constante em Chicago; alguns até mesmo sussurram que há um Antigo em atividade na cidade.

Cenário

Depois de completar sua concepção básica, Mark iniciou o duro trabalho de planejar o cenário. Esta foi simplesmente a tarefa de criar a cidade de Gary. Os personagens poderiam portanto se envolver na tumultuada política de Chicago sem serem massacrados por ela.

Gary fica a leste de Chicago, já tendo sido uma área industrial próspera. Porém, no começo da década de setenta a indústria do aço abandonou a cidade, deixando-a sem uma base econômica. Tudo decaiu vertiginosamente e área hoje já perdeu 50% de sua população. Gary é possivelmente a cidade mais miserável e decadente do país — e para os efeitos do mundo Punk Gótico, enfatiza-se essas características.

Os Membros de Gary viajam freqüentemente a Chicago para se divertir; mas eles são discriminados severamente pelos Membros de Chicago. O Príncipe de Chicago clama a grande Chicago como seu domínio, mas aceita Modius como um lugar-tenente, enquanto Modius declara em altos brados que é o Príncipe de Gary, não um dos "lugares-tenentes" de Lodin. Eles odeiam um ao outro e já não se vêem há anos.

São algumas "vizinhanças" importantes de Gary:

• **O Deserto:** Uma grande extensão de fábricas arruinadas conhecida como o Deserto ocupa a maior parte da zona portuária e do leste das estaleiros. É limitado pelo Lago Michigan ao norte e pela Rodovia Leste de Indiana ao sul. Da estrada é fácil ver a devastação, todos seus cinco quilômetros. Lascas de ferrugem cobrem tudo no Deserto e tambores de lixo tóxico podem ser encontrados em toda parte. O governo tentou uma vez identificar todos os exproprietários e forçá-los a limpar o lugar, mas não foi possível encontrar nenhum que ainda vivesse nos Estados Unidos. Essas usinas de ferro, fábricas e armazéns já foram centros econômicos prósperos; agora eles se encontram quase completamente abandonados, exceto pela presença de várias gangues de rua que usam os prédios abandonados como suas bases de operação. Acredita-se que alguns dos anarquistas de Chicago também usam o Deserto como ponto de encontro. É difícil precisar o que há no Deserto, considerando que nem mesmo a polícia ousa mais ir até lá.

• **Estaleiros:** As embarcações podem chegar a Gary através da Rota Marítima St. Lawrence. Praticamente toda a carga que chega de Chicago e que é despachada para essa cidade é descarregada em Gary. Nesses tempos difíceis, as docas constituem praticamente a o único mercado de trabalho em Gary. Porém, elas nem mesmo ficam em Gary, localizando-se no subúrbio da zona leste de Chicago, também reinvidicado por Modius.

• **Gary Exports Co.:** Esta companhia mantém uma operação altamente bem sucedida de contrabando (principalmente drogas e armas) que os vampiros usam como meio de transporte. Os inspetores alfandegários são subornados para não olharem o recipiente, e os vampiros chegam a outro país à noite — sem nem mesmo verem a luz do dia.

• **O Leilão:** Toda noite de sábado, um carniçal chamado Williams realiza um leilão numa igreja abandonada — ali os humanos são mercadoria à venda. É um leilão de escravos, de um tipo que não se vê há uma centena de anos. Homens, mulheres, até mesmo crianças, são vendidos. A grande maioria constitui-se de desabrigados recolhidos pelos homens de Williams, mas ocasionalmente são pessoas raptadas de suas casas. Todos os humanos são mantidos dopados para não causarem problemas. Muitos Membros de Chicago comparecem a esse leilão para adquirir fontes que correspondam aos seus gostos peculiares.

O interesse de Williams reside tanto no dinheiro quanto no sangue dos vampiros — ele deseja preservar seus poderes carniçais. Contudo, ele não irá beber mais de duas vezes de qualquer vampiro, por medo de adquirir novamente um Laço de Sangue. Dizem que ele destruiu o vampiro que lhe deu sangue pela primeira vez. Seja a verdade qual for, a maioria o teme.

Este é um dos aspectos mais repugnantes e dementes da crônica de Gary: os personagens talvez se encarreguem de dar um fim a isso. Se os personagens usarem o leilão para se alimentar, precisarão de fazer testes de Consciência (dificuldade 10!) para evitar a perda de Humanidade.

Personagens

Com apenas algumas exceções, os jogadores podem escolher praticamente qualquer tipo de personagens. Diga aos jogadores antes de criarem seus personagens que eles precisarão fazer com que eles se enquadrem no conceito "Lordes da Cidade". Eles devem sentir-se responsáveis por Gary, e se esforçar para libertá-la dos Membros de Chicago. Este desejo pode crescer, mas a semente deve estar presente desde o começo.

Existem apenas mais outros sete vampiros em Gary. Eles incluem Modius, o príncipe; Allicia, sua progênita; Michael, que vive num cemitério; Juggler, o anarquista de Gary; Evelin, sua cria; Lucian, o ancião que controla as docas; e Danov, que é um simples peregrino.

A idéia geral desta crônica extremamente simples é estabelecer o ambiente e os fatos para os personagens, e em

seguida deixá-los perseguir e criar seus próprios objetivos e tramas. A melhor forma de fazer isso é conceder a cada personagem um inimigo particular, algum tipo de antagonista. Na seção "Elenco", descrevemos vários antagonistas potenciais, mortais e Membros. Escolha os apropriados para cada personagem e indroduza-os na crônica nos momentos certos. No entanto, você não deverá se tornar muito impositivo. Cada prelúdio deverá ser conduzido em particular (embora isso possa provocar um clima de desconfiança entre os jogadores) e deve apresentar o cenário para o jogador. Isso lhe dará uma chance de implantar alguns dos elementos cruciais da crônica na persona do personagem e na mente do jogador antes que a crônica em si comece. Como a crônica é complicada e repleta de intriga, é quase essencial que os jogadores sejam estimulados a participar do grande "Jogo de Chicago".

Todos os senhores dos personagens são de Chicago. Lodin proibiu a criação de neófitos nos últimos 15 anos, de modo que os senhores dos personagens vieram para Gary para Abraçar aqueles que escolheram (por uma razão ou por outra). Eles se foram contra a vontade de seu príncipe, mas seus crimes são difíceis de serem punidos.

Perto da conclusão do prelúdio, reúna os jogadores e apresente-os antes que a crônica comece realmente. Cada personagem conhecerá um ou dois outros; assim será formada uma rede.

Os personagens provavelmente vivem em Gary há pouco tempo, embora alguns deles certamente pudessem estar "vivendo" aqui há 10 ou 15 anos. Porém, para o conceito do jogo funcionar melhor, dirija o prelúdio de forma que a maioria dos personagens não esteja familiarizada com os outros habitantes mortos-vivos da cidade. Isso não deve ser muito difícil, pois a maior parte dos Membros passa sua existência morta-viva em solidão quase absoluta.

Contatos dos Personagens

Segue-se uma lista dos diferentes contatos que você pode fornecer aos jogadores durante o prelúdio. Eles facilitam bastante para que eles se tornem parte da crônica. Pode ser difícil alinhavar essas situações no prelúdio, mas elas certamente valerão o esforço despendido. Essas conexões são descritas em termos do tipo de contato que cada uma será, cabendo a você julgar cada personagem cuidadosamente ao decidir que conexão será usada.

• **Romance** — Depois que o personagem chegar a Gary ele poderá perceber que está sendo observado. Não apresente isso de forma a deixá-lo assustado ou paranóico, mas faça a situação parecer encantadora e romântica. É Allicia quem o está observando, embora inicialmente o personagem não saiba seu nome; ele verá apenas uma bela mulher usando um laço amarelo na cabeça. Se ela for abordada, sempre irá fugir, usando sua Ofuscação com eficiência. Ela nunca falará com o personagem. Mais tarde Allicia irá se revelar por inteiro ao personagem — usando os meios mais dramáticos para isso, talvez simplesmente esperando por ele em seu refúgio no fim de uma noite. Ainda assim não dirá nada, apesar de deixar óbvio que deseja compartilhar sangue.

• **Caridade** — O personagem conhece Michael, talvez ao notar uma figura estranha provida de aura pálida vagando pela cidade. A princípio ficará muito assustado se o personagem se apresentar a ele. O personagem poderá até mesmo querer se alimentar de Michael, se não perceber que ele também é um vampiro. Depois que sobrepujar o medo, Michael se tornará um amigo muito interessante. A lealdade de Michael não conhece limites, jamais podendo ser rompida depois que ele tiver oferecido seu amor e confiança. Contudo, há uma complicação. Sullivan Dane, o caçador de bruxas, está observando Michael há algum tempo, e pode começar a seguir também o personagem depois de vê-lo com Michael. Sullivan planeja descobrir todos os mortos-vivos de Gary e Chicago (ele não sabe quantos são) antes de caçá-los. Depois de descobrir o esconderijo de Modius, Sullivan iniciará a sua caçada e a culpa poderá recair sobre o personagem.

• **Amizade Perigosa** — Os personagens encontram Evelyn em algum lugar no Deserto. Ela está vagando por lá, gozando de seus novos poderes, percepções e desejos. Ela é a cria de Juggler, mas a princípio não irá se conformar com isso. Evelyn e os personagens poderão se tornar amigos, mas ela possui um impulso assassino que irá colocá-los em grande perigo. Através de Evelyn, os personagens conhecerão seu irmão, Gregory Stephens, um detetive da força policial de Chicago. Ao lhe contar sua condição, Evelyn rompeu a Máscara. Ela não compreende a gravidade do que fez; do contrário não contaria a nenhum Membro sobre o que Stephens sabe. Mais adiante, o Agente Especial Shepard poderá descobrir sobre os personagens através de sua conexão com o Detetive Stephens. Esses são contatos perigosos, que em momentos de crise se voltam contra os personagens (a quem irão usar para obter informações). Mas se um clima de amizade e confiança mútua puder ser criado, esses contatos serão úteis. Obviamente, se os personagens lhes disserem qualquer coisa isso será uma violação da Máscara, que se for descoberta, poderá deflagrar uma Caçada de Sangue contra os personagens.

• **Filho Adotivo** — Quando um dos personagens for apresentado a Modius, personifique o Príncipe. Represente o senhor muito cruel, mas enfatize o encanto e o bom gosto de Modius (ele está de bom humor). O plano é fazer com que Modius e o personagem se tornem bons amigos. Sem dúvida os pontos fracos de Modius acabarão por se revelar, mas eles já serão amigos a essa altura, de modo que o jogador compreenderá o comportamento do Príncipe de Gary. Modius adotará o personagem, tratando-o como se fosse sua própria prole. Ele até mesmo irá apresentar o personagem a Allicia, esperando que os dois se dêem bem (eles não irão - Allicia odiará o personagem). Mais adiante Modius contará ao personagem a história de Gary e Chicago e até mesmo revelará a sua derrota. Ele dirá ao personagem que está cansado de sua posição, e até mesmo irá sugerir abdicar em favor do personagem, se de alguma forma Gary puder recuperar sua independência do jugo do cruel Lodin.

• **Segredo Sinistro** — Esta á a conexão mais difícil de ser criada, mas provavelmente a mais interessante. Juggler precisa ser o senhor do personagem (e portanto o personagem precisa ser um Brujah da nona geração). Contudo, apenas ele e o personagem conhecem esse fato (apenas o Narrador e o jogador). Juggler deixa bastante claro para o personagem que, não importa a que custo, a conexão precisa ser mantida em segredo: "Se alguém descobrir que você é meu, você será destruído, e eu também". Modius aceita o personagem como a prole de um ancião poderoso mas misterioso de Chicago, e portanto trata o personagem com um respeito exagerado (ele acredita que o personagem pertence a uma geração anterior). Juggler ameaçou matar o personagem se ele revelar quem é o seu senhor. Embora irá ajudar o personagem se isso for possível, Juggler não o fará se houver o risco de transparecer seu favoritismo.

Antagonistas

Existem muitos inimigos possíveis para os personagens. Esses antagonistas são descritos no final do Elenco. Em sua maior parte eles são caçadores, indivíduos que perseguem e exterminam vampiros. Porém, como esta é uma crônica impregnada de intriga, eles desenvolveram personalidades, de modo que não apenas podem caçar os personagens, mas também interagir com eles.

Plano

A crônica deve envolver os personagens em conflitos cada vez mais acirrados com os vampiros de Chicago. Mais tarde os personagens devem ser forçados a defender Gary dos vampiros de Chicago. Embora eles provavelmente não tenham nem um amor particular por Modius nem nenhum desejo real em proteger Gary, eles não têm para onde correr. No fim das contas os personagens precisam decidir se defendem seu lar ou não. Os personagens e os outros vampiros de Gary possivelmente irão se tornar aliados de conveniência. Portanto, o Narrador precisa fazer com que os jogadores cultivem uma repulsa por Chicago. A primeira história irá desenvolver esta idéia (veja o exemplo da história a seguir).

A princípio o conflito será pequeno, mas gradualmente irá se tornar mais e mais brutal. Lodin quer dominar Gary completamente, subjugando seus irascíveis habitantes de uma vez por todas. As guerras por territórios sempre derramam sangue da Família, e esta será especialmente sanguinária. Se os personagens agüentarem por tempo suficiente, um Conclave será convocado por um Justicar para resolver a disputa. Os resultados de uma reunião como essa dependerão de muitos fatores diferentes, não devendo ser pré-estabelecidos.

Com sorte, os assuntos e direcionamentos da crônica evoluirão naturalmente das histórias. As histórias devem possuir um enfoque e um direcionamento bem determinados, mas a crônica deve ser bem mais aberta (em contraste com alguns dos conceitos de crônica descritos no Capítulo Três, cujo enfoque é bastante restrito).

Motivo

A melhor forma de descrever o motivo é a palavra "podridão". Não é tanto decadência que é o problema em Gary (esse é um problema de Chicago), e sim entropia pura. Os vampiros que habitam Gary estão na ponta da corda, não sentindo mais o desejo ou a motivação para mudar a situação. O ambiente em si está incrivelmente deteriorado, poluído, arruinado, estilhaçado. Nada na cidade é novo ou se encontra em condições perfeitas. Nem a cidade nem seus habitantes têm dinheiro nem qualquer esperança.

Na superfície, algumas coisas parecem fortes e vitais, contrastando enormemente com tudo mais, como o "Valente Príncipe Modius". Mas sob o verniz, os personagens escondem a mesma decadência.

Isto oferecerá a oportunidade de chamar a atenção para a podridão do mundo real, usando Gary como um exemplo sombrio e exagerado. A infra-estrutura apodrecida, a evasão de divisas, a corrupção na política, a epidemia das drogas, a baixa qualidade da educação e a decadência da juventude são temas que a qualquer momento podem ser introduzidos numa crônica. Certamente o cenário básico incorpora esses conceitos; eles apenas precisam ser enfatizados através da narração.

Elenco

Os bons morrem cedo. É por isso que a imortalidade é reservada aos maiores dos males.

— Daniel Baldwin

Modius

Clã: Toreador
Natureza: Esperto
Comportamento: Cavalheiresco
Geração: Sétima
Abraço: 1806 (nascido em 1765)
Idade Aparente: Começo da casa dos quarenta

Descrição: Modius é um pouco mais baixo que a média, mas possui uma constituição física acima do normal. Suas feições lembram Albert Einstein, só que usa roupas mais vistosas e possui uma postura mais imponente. O cabelo é praticamente igual.

Comentários: Em muitas ocasiões Modius afirmou que usa seu nome não como uma afetação, mas como um símbolo de seu verdadeiro poder. Ele afirma que foi ativo na subcultura mística da Europa depois da Renascença, e que esteve presente durante a formação do Arcano. A verdade sobre seu passado certamente é obscurecida por suas crenças de quem ele é.

Modius é um estudo em contrastes, pois não é o que finge ser. Ele tem sede de poder, mas quando o obtém, sente-se aterrorizado pelo pensamento de que alguém poderá tomá-lo dele. Ele é o agressivo, mas covarde, Príncipe de Gary, e estaria mais feliz se não fosse um príncipe. Finge interesse pelas artes, e embora possua muitas pinturas de valor em sua mansão, na verdade perdeu seu amor por essas coisas. Embora não se aperceba disso, Modius não é mais capaz de apreciar a beleza.

Os boatos de que tenha sido ou esteja de alguma forma associado ao clã Tremere, ainda não foram provados. Ele mantém dois servos em sua mansão arruinada; ambos são velhos negros a quem Modius domina de forma tão violenta e absoluta que não são mais capazes de agir por conta própria.

Modius tenta controlar Gary com mão de ferro. Dessa forma ele conseguiu impedir que os jovens insatisfeitos se engajassem nas esporádicas explosões de violência e terror que assolaram Chicago. Contudo, ele não possui muito poder que possa ser exercido, sendo incapaz de controlar realmente o que ocorre na cidade de outra forma que não seja através de adulações e ameaças. Entre os Membros de Gary, apenas Juggler conseguiu compreender isso.

Dicas de Interpretação: Seja o mais gracioso, educado e sofisticado que puder, mas sempre acrescente alguns insultos mudos. Conjure a postura de um homem de berço nobre - inclusive sua arrogância. Deixe um pouco de sua natureza aparecer de vez em quando; simplesmente eleve a sua voz e os personagens captarão a mensagem.

Para ver a ficha do personagem Modius, verifique o apendice no final do livro

Allicia

Clã: Toreador
Natureza: Mártir
Comportamento: Samaritana
Geração: Oitava
Abraço: 1938
Idade Aparente: Fim da casa dos vinte.

Descrição: Baixa e de constituição física normal, Allicia é um beldade de cabelos negros de descendência européia mista. Seus olhos grandes e arredondados são de um verde escuro que constrasta com sua pele pálida. Ela possui lábios finos, mas um sorriso amplo e franco. Porém, quando zangada, seu rosto torna-se uma máscara pétrea de ódio. Ela veste roupas fora de moda, aparentemente mais adequadas a uma mulher idosa, e quase sempre usa um xale.

Comentários: Allicia afirma que além de algumas lembranças esparsas de uma cortina vermelha e de uma mulher sorridente, ela não se recorda de nada de sua vida antes de sua Gênese. Para ela, a vida começou com sua Gênese em Gary, no final dos anos trinta, quando foi Abraçada por Modius. Durante algum tempo ela sobreviveu unindo-se a homens ricos e mais velhos, que cediam facilmente aos seus modos intrigantes e ao seu olhar encantador. Seu rebanho era constituído, de fato, pelos maiores industriais de Gary, que tratavam-na como a uma amante. Ela poderia ainda estar com eles, se houvesse restado algum na cidade.

Nos últimos 50 anos Allicia não disse uma palavra sequer. Ela pode falar, mas simplesmente não sente qualquer vontade de fazer isso. Se Allicia se apaixonar por alguém, como por um personagem, ela irá falar com ele, inicialmente com grande timidez e dificuldade, mas depois de algum tempo com felicidade e energia.

Ela é uma figura conhecida na parte leste de Chicago, sendo conhecida como uma rica excêntrica que se recusa a deixar Gary. Ela leva uma existência simples, usando os fundos que adquiriu antes de se refugiar em si mesma. Ela mantém conexões com uma ou duas das famílias mais proeminentes de Chicago, mas essas ligações se afrouxaram à medida que sua falta de idade se tornou cada vez mais aparente. Sua imortalidade passou a se caracterizar como um problema à medida que começou a perceber sua necessidade em romper as conexões que ainda mantinha com o mundo mortal. As chances de ser descoberta tornaram-se grandes demais.

Agora ela passa a maior parte de seu tempo na mansão de Modius, seu senhor, por quem ela sente grande carinho. Ele lhe lembra dos homens que ela amou um dia, e sua admiração é grande a ponto de não perceber o fraco que ele é hoje. Isso não é surpresa, considerando que ela e Modius são ligados por um Laço de Sangue. Allicia trabalha para tornar os outros Membros de Gary mais leais a Modius. Ele a encoraja a levar a cabo sua atração por alguns dos forasteiros mais bonitos na cidade, dizendo-lhe que "deve abrir seu coração para eles". Ela faz isso compartilhando sangue com eles. Depois de três vezes, eles adquirem Laço com Allicia, e através dela com Modius. Como Allicia ainda está submetida a Modius pelo Laço que pos-

Para ver a ficha da personagem Allicia, verifique o apendice no final do livro

sui com ele, ela não pode submeter-se aos forasteiros com quem cria novos Laços. Ela conhece pouco da cultura vampírica, e não percebe com que fim é usada. Ela compartilha sangue porque está desesperada por amor de qualquer tipo, e ainda mais importante, pela beleza que fugiu de sua vida. Allicia realmente é uma inocente, embora os personagens possam acreditar no contrário durante algum tempo.

Dicas de Interpretação: Seja adorável e sedutor, e ao mesmo tempo recatado. Pense na sua avó quando ela era moça. Transmita a tristeza de Allicia por meio de olhares tímidos e melancólicos. Ela jamais olhará diretamente nos olhos de alguém, a menos que esteja a ponto de compartilhar sangue. Como ela não fala, você terá que retratar sua beleza frágil através de sua interpretação.

Juggler

Clã: Brujah
Natureza: Comediante
Comportamento: Esperto
Abraço: Desconhecido
Idade Aparente: Começo da casa dos trinta
Geração: Oitava

Descrição: Juggler é um pouco mais baixo que a média, e possui uma constituição física frágil. Seus cabelos são louros, compridos até os ombros, e os olhos cinza-escuros com íris raiadas de verde. Possui feições comuns, pouco marcantes. Aqueles que permanecem junto a Juggler durante algum tempo podem ficar tensos pelo fato de que ele jamais pisca.

Comentários: Juggler possui poucos amigos em Gary, mas é tolerado devido ao seu estranho relacionamento com Modius. Suspeita-se que Modius, que obviamente não é o senhor de Juggler, deve-lhe alguma coisa ainda a ser paga. Juggler, que pode estar deliberadamente impedindo o pagamento dessa dívida, jamais fala desse assunto.

Juggler quase sempre pode ser encontrado caçando nas ruas da área de Lincoln Park (dentro do território de Chicago - uma prática arriscada) normalmente juntando-se a farristas de fim de noite, encantando-os com sua presença e em seguida obscurecendo as lembranças que guardam dele quando o nascer do sol se aproxima. A despeito disso, existem histórias entre certos círculos da área sobre o "folião" que aparece subitamente, deslumbra os farristas, e em seguida desaparece novamente na noite. Ele não possui nenhum respeito pelos humanos e dá pouco valor às suas vidas, sendo conhecido por recorrer à violência por quase qualquer coisa quando um mortal está envolvido. Juggler é pouco paciente com aqueles que o atrapalham.

Como muitos outros Membros, ele fala pouco de sua história. Seu dialeto anglo-americano é quase perfeito, mas em momentos de raiva ele deixa escapar um sotaque napolitano.

Juggler possui uma identidade secreta. Ele visita Chicago com muita freqüência, sendo o líder dos anarquistas de lá. Como é de Gary, possui muito mais liberdade de ação que os outros anarquistas, todos residentes em Chicago. A

Para ver a ficha do personagem Jugger, verifique o apendice no final do livro

base deste grupo na verdade fica em Gary, numa usina de aço abandonada no Deserto. Juggler possui contatos com várias gangues no Deserto, estando no processo de subjugar seus líderes.

Dicas de Interpretação: Seja dramático e audaz em cada ação que desempenhar. Juggler será mais vívido se você criar uma forte rivalidade entre ele e o personagem mais dominante e agressivo do grupo dos jogadores. Durante a crônica você poderá representar e expandir essa rivalidade, e ela poderá oferecer novas viradas em suas histórias.

Michael

Clã: Malkaviano
Natureza: Criança
Comportamento: Criança
Abraço: Desconhecido, provavelmente ocorrido nos últimos 20 anos
Idade Aparente: Antes dos vinte
Geração: Nona
Descrição: Michael é alto e forte, com cabelos castanhos compridos. Seus olhos são grandes e castanhos, enquanto seus dentes são tortos e quebrados. Ele caminha mancando com a perna esquerda, o que lhe confere uma aparência marcante.

Comentários: Michael é um caso verdadeiramente triste. Ele é aparentemente retardado; há muita especulação sobre ter sido Abraçado como parte de uma piada de mau gosto e em seguida abandonado. Miraculosamente ele conseguiu não apenas sobreviver, como também atrair pouca ou nenhuma atenção no processo.

Ele reside no Cemitério Telton em Gary, onde dorme dentro de um mausoléu com o nome de Martin Greenman. Quando lhe perguntam quem era esse homem, Michael aponta para o nome e diz "Papai". Não existem registros que indiquem que o Martin Greenman que foi enterrado ali tinha na família alguém chamado Michael.

Michael é extremamente tímido e difícil de se conversar. Ele se revelará apenas a outro Membro que tenha passado pelo menos alguns dias procurando por ele no cemitério, a não ser que conheça a pessoa. Ocasionalmente Michael procura a companhia de Allicia e mantém-se sob os seus cuidados. Isto raramente dura mais que alguns meses antes que ele retorne ao cemitério e ao seu isolamento. Ele aparentemente forjou algum tipo de elo emocional permanente com Allicia, costumando aparecer quando ela se encontra emocionalmente abalada ou em perigo (ela é a Regente dele).

Ele é imensamente forte, mas não ataca para matar, apenas para imobilizar. Além disso, ninguém em Chicago, nem mesmo Allicia, jamais o viu caçar. Quando lhe perguntam sobre isso, ele simplesmente dá de ombros. Os personagens podem inicialmente compreender mal a Michael, tomando-o por um assassino ou mesmo por um membro do Sabá. Esse julgamento errôneo pode durar por algum tempo.

Dicas de Interpretação: Curve os ombros e caminhe

Para ver a ficha do personagem Michael, verifique o apendice no final do livro

nervosamente enquanto fala, de modo a mostrar que manca. Personifique-o como um indivíduo de inteligência baixíssima, mas deixe transparecer um pouco de conhecimento e sabedoria.

Evelyn Stephens

Clã: Brujah
Natureza: Bon Vivant
Comportamento: Sobrevivente
Abraço: Há alguns meses
Idade Aparente: Começo da casa dos vinte
Geração: Nona

Descrição: Evelyn Stephens possui altura média e constituição frágil. Ela é morena e seu cabelo é negro, batendo nos ombros. Seus olhos são de um inigualável verde acinzentado.

Comentários: Evelyn Stephens conheceu Juggler há quatro meses em Chicago. De algum modo ela soube instintivamente que havia mais nesse homem do que sua aparência externa e maneiras deixavam transparecer. Ela o pressionou, bajulou e finalmente seduziu-o para revelar-lhe seus segredos. Quando a verdade foi revelada, não havia nada que pudesse impedir Evelyn Stephens de se tornar um vampiro.

A transformação, contudo, foi mais traumática para ela do que Juggler previra. Depois de ter sido Abraçada, Evelyn fugiu em pânico para o seu irmão William. Juggler recapturou-a, mas não antes do irmão dela descobrir a verdade.

Evelyn é impetuosa com seu poder. Raramente pondera sobre seus atos, não estando ainda convencida de que a cautela é o comportamento mais adequado a um vampiro. Juggler, como seu senhor, ainda é responsável por ela; ele costuma se divertir com suas infantilidades, mas sua paciência está chegando ao fim.

Modius não sabe ainda sobre Evelyn, mas quando souber que uma progênita foi criada sem sua permissão, sua fúria não terá limites. Certifique-se de que os personagens estejam presentes quando ele descobrir - será muito interessante.

Dicas de Interpretação: Seja extravagante e ousado com seus gestos manuais e corporais. Não deixe que os homens o intimidem — manipule-os também. Assuma que irá conseguir o que quiser deles, e em seguida certifique-se de que o fará.

Para ver a ficha da personagem Evelyn, verifique o apendice no final do livro

Alexander Danov

Clã: Nosferatu
Natureza: Juiz
Comportamento: Arquiteto
Abraço: Antes de 1400 (?)
Idade Aparente: 30 anos
Geração: Sétima

Descrição: Alto, com uma constituição forte, Alexander possui um rosto largo com olhos cinzentos e profundos. Os olhos são a única parte de Alexander que são atraentes; sob todos os outros aspectos, ele é uma criatura medo-

nha, com pele áspera e enrugada, um rosto contorcido e apenas alguns parcos tufos de cabelo na cabeça. É um perfeito exemplo de um Nosferatu.

Comentários: Danov não fala muito de sua história, mas suas lembranças de sua conversa com Lucian antes da Batalha de Tannenburg em 1410 e suas referências à sua "juventude" naquela época indicam que sua Gênese não ocorreu muito antes disso. Ele alega não conhecer seu senhor, mas desconfia que ele tenha sido apenas um ancilla, e acredita pertencer à sétima geração. Nunca se viu quem tenha contestado.

O nome que ele usa não é o seu nome de batismo, mas um que ele adotou na Rússia, entre meados e fins do século dezenove.

Embora não seja formalmente um ancião, Danov é muito conhecido entre os Membros da América do Norte. Durante a última metade do século ele tem se mudado de cidade em cidade naquilo que chama "uma simples busca pela existência."

Danov está buscando a Golconda, e já percorreu um caminho longo. Embora ele não cante isso aos quatro ventos, irá fazer comentários se lhe perguntarem. Ele irá guiar aqueles que considera possuir a maturidade para atingir a Golconda, e poderá no fim das contas oferecer-lhes instruções de como alcançar um dos Inconnu que possa fazê-lo passar pelo ritual do Suspiro.

Dicas de Interpretação: Você é muito quieto, mas extremamente observador. Você reage ao que acontece à sua volta, mas de uma forma muito disfarçada - apenas um pequeno sorriso, ou um leve casquinar. A não ser que os jogadores estejam observando-o cuidadosamente, eles não verão sua reação. A princípio eles acharão que o seu rosto é uma máscara imóvel.

Lucian

Clã: Gangrel
Natureza: Tradicionalista
Comportamento: Diretor
Abraço: antes de 1 d.C.
Idade Aparente: Fim da casa dos quarenta
Geração: Oitava

Descrição: Lucian é um homem alto, de constituição vigorosa. Possui ombros largos, feições enrugadas e quadradas. Corta rente o cabelo preto e salpicado de cinza. Possui vívidos olhos castanhos escuros e uma voz de comando bastante grave. Faz tudo que pode para esconder a cauda curta, os pés peludos e o peito cabeludo (resultados de frenesis que sofreu durante as eras).

Comentários: Lucian é um vampiro mal-humorado e ocasionalmente arrogante, que possui um encanto acima do que parece possível para alguém com sua aparência. Não fala de seu passado, exceto pelo fato de que serviu sob as ordens *do* Júlio César, e que eliminou seu próprio senhor, a quem descreve como uma "criatura vil", por volta de 1100 d.C. Embora ele imponha respeito, muitos o evitam por admitir que costuma matar Membros. Lucian fez muitos inimigos em Chicago, e nutre grande antipatia pelo príncipe

Para ver a ficha do personagem Alexander, verifique o apendice no final do livro

pe daquela cidade — Lodin.

Lucian nunca aceitou a Família como um grupo, e se opõe vigorosamente aos laços de clã, assim como a seitas como a Camarilla. Mantêm-se deliberadamente isolado dos outros vampiros. Lucian foi Abraçado numa era em que havia pouquíssimos Membros, e aqueles que existiam raras vezes associavam-se.

Seu ódio pelo outros anciões talvez se deva à sua própria idade avançada. Embora ele seja velho, seu sangue é tão diluído quanto o de qualquer vampiro recém-criado.

No fim das contas, Lucian é um indivíduo bastante decente. Ele parece valorizar a compaixão e a piedade acima de tudo, tendo se envolvido com os assuntos da Família para se opor contra a crueldade e a desumanidade excessivas. Nessas ocasiões ele demonstrou a capacidade de limpar completamente a mente de uma pessoa, deixando-a como uma casca com a mente de uma criança.

Modius confia em Lucian, mas eles não são amigos. Lucian ainda controla o estaleiro e as docas, onde navios de outras nacionalidades embarcam e desembarcam materiais. Lucian não tem apenas o sindicato dos estivadores sob seu controle, mas também a administração absoluta da operação. Ele possui a Gary Exports Company, que serve como o principal meio de transporte para os vampiros que viajam de e para Chicago através do Atlântico. Ele quase sempre está a par das partidas e chegadas da maioria dos anciões, embora — devemos mencionar — essas viagens sejam raríssimas.

Dicas de Interpretação: Ignore os outros tanto quanto for possível; eles o entediam. Quando você aceitar tratar com eles, use os seus olhos com grande efeito, fitando friamente aqueles que dizem baboseiras. Se os jogadores não reagirem apropriadamente a isto, diga-lhes que sua Presença é forte, e que eles precisam gastar um ponto de Força de Vontade se não quiserem recuar.

Para ver a ficha do personagem Lucian, verifique o apendice no final do livro

Os Caçadores

Existem três personagens caçadores diferentes para que você introduza em sua crônica. Eles irão agir quando os personagens cometerem deslizes de modo a oferecer formas excelentes de manter uma tensão e um suspense contínuos. Eles decerto encorajarão os jogadores a serem excepcionalmente cuidadosos. Se eles forem mortos, isso irá apenas atrair a atenção para a cidade, trazendo ainda mais caçadores. Contudo, um "acidente" não seria tão óbvio.

Sullivan Dane

Nascimento: Mapperly, Grã-Bretanha em 1957
Ocupação: Ex-irmão jesuíta; caçador de bruxas
Natureza: Solitário
Comportamento: Sobrevivente
Fé: 8

Descrição: Dane possui uma altura e uma constituição acima da média, com feições finas e retas. O cabelo preto costuma ser cortado rente, de forma bastante prática. Seus olhos são estreitos e verdes escuros. Ele possui as cicatrizes de queimaduras severas em ambas as mãos e antebraços;

para escondê-las, costuma usar luvas.

Comentários: Desde a mais tenra infância, Dane acreditava possuir uma missão divina. Ele via o mal como uma força tangível no mundo; uma força que precisava ser confrontada e derrotada. Ele viajou bastante durante alguns anos até atingir a maturidade antes de se tornar um candidato à ordem jesuíta em 1980. Porém, jamais completou os estudos.

Acredita-se que durante o inverno de 1982 ele encontrou um Caitiff nas ruas de Georgetown, em Washington D.C. É mais que provável que Dane tenha interrompido a caçada de um vampiro que, no limite de sua sanidade, decidiu brincar com o jovem noviço antes de consumi-lo. Dane mostrou-se mais esperto do que o vampiro esperava, caçando-o nas semanas que se seguiram, e finalmente capturando-o. Ele descobriu o medo que o vampiro tinha por fogo e usou-o contra ele. O vampiro, foi totalmente destruído, mas o próprio Dane ficou marcado pelas chamas. Agora ele não teme mais o fogo.

Dane abandonou a ordem menos de um ano mais tarde, incapaz de convencer seus superiores da experiência pela qual passara. Era claro para ele que, se havia um servo do mal como aquele, haveriam outros. Triste, mas não enraivecido pela descrença da Igreja, Dane passou a fazer por si mesmo a justiça do Senhor. Contudo, os membros da Inquisição souberam de seu caso e tornaram-no um deles. Eles conseguiram dar-lhe algum apoio, e lhe forneceram informações, assim como vários contatos em diversas cidades.

Apesar de violento, Dane mantém controle absoluto sobre suas faculdades. Ele aprendeu muito sobre os Membros e seus hábitos, e desde aquele encontro fatídico tem sido foi responsável pelas mortes de pelo menos seis outros Membros. Ele procurou provar a existência de vampiros para a Igreja, mas tem tido bastante cuidado em ocultar sua existência do grande público. Ele tem uma idéia bastante lúcida do caos que haveria quando o mundo descobrisse a existência dos Cainitas.

Dane é um caçador discreto e cuidadoso. Antes mesmo que o vampiro se aperceba de sua presença, ele ataca. Há cerca de cinco anos atrás ele destruiu dois vampiros na Argélia, depois de uma longa caçada. Acredita-se que na época o acompanhava ao menos um membro ativo da ordem dos Jesuítas, que testemunhou as atividades da dupla e sua posterior destruição. Existem fortes rumores sobre evidências físicas: restos, fotografias, talvez até gravações em vídeo. Desde esse incidente, ouve-se um número cada vez maior de rumores de que o Santo Ofício em Roma está envolvido numa controvérsia interna sobre o incidente e a existência de Membros.

Dane conhece muito sobre a Família e seu folclore, mas é um homem do século vinte. Seus recursos financeiros costumam ser escassos, a menos que seja capaz de encontrar algum benfeitor, mas sempre que pode usa as armas e a tecnologia do mundo moderno em sua caçada.

Ele estabeleceu uma base em Gary. Ele provavelmente começará seguindo os personagens, acompanhando cada

Para ver a ficha do personagem Sullivan, verifique o apendice no final do livro

movimento que fizerem e aprendendo gradualmente mais e mais sobre eles. Os personagens devem ter oportunidade de saber que estão sendo seguidos, mas Dane é muito cuidadoso, de modo que isso será difícil. Dane pode ter entrado em contato com a Inquisição desde que chegou a Chicago, e portanto possuir recursos significativos financiando-o. Caso o Narrador considere interessante, poderia criar uma história em torno da tentativa em evitar que Dane estabeleça contato com a Inquisição.

Dicas de Interpretação: Dane é cauteloso demais para jamais falar com os personagens diretamente, embora ele possa comunicar-se com eles por telefone para receber mais informações.

Agente Especial William Shepard

Nascimento: Detroit, em 1958
Ocupação: Agente do FBI
Natureza: Diretor
Comportamento: Fanático

Descrição: Possuindo uma altura levemente acima da média e uma constituição física média, Shepard mantém seu cabelo (negro como a noite) num corte militar. Seus olhos são de um azul profundo e de uma intensidade quase sobrenatural. Ele possui uma cicatriz pequena logo abaixo da orelha esquerda.

Comentários: Shepard sabe. Desconhece-se suas fontes, mas ele está a par da existência dos vampiros. Sabe que eles estão por toda parte, especialmente em Chicago. Sabe que eles são maus e que precisam ser destruídos. O que ele não sabe, é como convencer os outros desta verdade.

Como membro do FBI baseado fora de Chicago, ele está submetido às limitações de jurisdição. Oficialmente, o FBI apenas pode se envolver num crime se ele cair em sua jurisdição: rapto, assalto a banco, ofensas que envolvam propriedades ou funcionários federais, crimes interestaduais e outras áreas relacionadas. Shepard aguarda ansiosamente pelo dia em que um Membro cruzará essa linha. Shepard sempre tentará se envolver em assuntos da jurisdição local e continuará por perto até ser afastado.

Ironicamente, Shepard não é um membro da Assuntos Especiais, nem está ciente de sua existência.

Você irá querer tornar Shepard a nêmese dos personagens, de preferência depois deles terem cometido um grande erro e de alguma forma se exposto. O ideal é que você não o faça agir na crônica desde o começo, mas apenas no fim.

Se Shepard entrar em contato com o Detetive Stephens, os dois irão dar-se muitíssimo bem. Shepard terá um aliado nas forças locais com o poder de introduzi-lo no caso.

Dicas de Interpretação: Shepard falará com os personagens, mas apenas se ele estiver sendo observado por outros. Ele tem uma atitude bastante profissional, e não irá revelar o que pensa aos personagens com quem conferenciar.

Para ver a ficha do personagem Willian, verifique o apendice no final do livro

Detetive Gregory Stephens

Nascimento: Chicago, em 1960
Ocupação: Detetive de polícia
Natureza: Cavalheiresca
Comportamento: Samaritano
Descrição: Stephens é mais alto que a média, possuindo uma constituição física também ligeiramente acima do padrão. Ele é moreno, com um rosto quadrado e feições marcantes, e usa o cabelo curto. Seus olhos são cinzentos, embora o direito seja ligeiramente mais escuro que o esquerdo.

Comentários: Stephens é um detetive do Departamento de Polícia de Chicago, Divisão Homicídios. É homem cuidadoso e cauteloso, com um bom conhecimento da polícia e da política de Chicago. Ele se juntou à força policial em 1980, mas estava apenas atrás de um trabalho, sem nenhum desejo em especial de manter a lei e a ordem. O tempo que passou na força amadureceu-o para o trabalho difícil e apaixonado da profissão de detetive.

Ele está ciente da existência dos Membros. Recentemente, Juggler Abraçou a irmã de Stephens, Evelyn, a pedido dela. Durante os primeiros dias de sua transformação, Juggler foi descuidado e ela fugiu apavorada para o irmão. Ele sabe de sua condição desde essa época, e sente-se atormentado por isso. Sob muitos aspectos, ele a teme, e àqueles na cidade que são como ela. Ele a ama profundamente, e sente pena dela pelo horror pelo qual passou. Ao mesmo tempo, há alguma coisa pertubadoramente atraente em sua condição.

Durante os últimos meses ele tem feito tudo para encontrar uma "cura" para a irmã. Ele entrou em contato com todos os tipos de organizações fanáticas, e até mesmo seguiu sua irmã uma vez para descobrir mais sobre os outros vampiros. Ele sabe mais sobre os mortos-vivos que qualquer outro mortal na área de Chicago. Se for preciso, matará para proteger a irmã, ou para resgatá-la de sua sina.

Fora a preocupação com sua irmã, Stephens ocasionalmente ajudou vários Membros dentro da cidade. Ele também costuma agir contra eles, quando a sua consciência dita isso. Ele odeia Juggler e até mesmo já discutiu com ele certa vez. A única coisa que impediu o vampiro de matá-lo foi um edital de Lodin protegendo todos os membros da comunidade policial de Chicago. Isso não impediu Juggler de feri-lo gravemente em uma ocasião.

Para o caso de vir a ser morto no cumprimento do dever, Stephens estipulou que uma carta, guardada em cofre, seja remetida para um dos comissários de polícia, um dos colegas de classe de Stephens na Academia de Polícia. A carta revela tudo que ele descobriu nos últimos anos.

Dicas de Interpretação: Interprete o detetive durão, mas não se importe em fazê-lo parecer insensível. Greg se envolve emocionalmente em tudo o que faz, ele apenas não demonstra.

Para ver a ficha do personagem Gregory, verifique o apendice no final do livro

Batismo de Fogo

Por esses campos de destruição
Batismos de Fogo
Presenciei todo o seu sofrimento
Enquanto as batalhas recrudesciam
- Dire Straits, "Brothers in Arms"

A proposta de "Batismo de Fogo" é ser a primeira história que você narrará em **Vampiro**. Ela deve ser ao mesmo tempo um exemplo do que uma história de **Vampiro** pode tornar-se e uma boa introdução ao mundo Punk Gótico para os seus jogadores. Grande parte dessa história pode ser interpretada ao vivo, embora isso não seja necessário. Vários assuntos e conflitos diferentes serão deflagrados na festa de Modius, iniciando a crônica e envolvendo imediatamente os personagens.

Nós oferecemos apenas o primeiro capítulo; caberá a você concluí-lo. O capítulo trata de uma "festa" que Modius, o Príncipe de Gary, Indiana, está promovendo, e os eventos bizarros que ocorrem nela.

Existem vários caminhos diferentes que podem ser escolhidos pelos personagens: qualquer coisa desde caçar Sullivan Dane, um caçador de bruxas, até viajar para Chicago para entregar uma carta a Lodin, seu príncipe. Os personagens escolhem qual subtrama eles querem seguir; cabe a você, Narrador, como tecer uma história a partir de suas ações.

Para contar melhor esta história você deve integrá-la à crônica **Forjado em Aço,** descrita anteriormente. Todos os personagens envolvidos na história estão descritos nesta seção, assim como muitos assuntos centrais. Leia cuidadosamente. A conclusão desta história será afetada pelo que você tiver imaginado para o prosseguimento da crônica.

A Festa

Os personagens comparecem a uma festa oferecida por Modius, o Príncipe de Gary. Todos os vampiros de Gary estão lá, de modo que os personagens têm uma chance de conhecer os maiores luminares da cidade e de se envolver em algumas de suas intrigas. Dependendo de como você decidir concluir a história, eles podem gerar diversas subtramas diferentes.

É importante deixar os jogadores escolherem o curso da ação que eles irão desempenhar. Deixe-os seguir qualquer subtrama na qual caírem, estabelecendo o curso da crônica por si próprios. Embora a rivalidade entre Gary e Chicago seja apresentada como algo absolutamente abrangente, você pode suavizá-la um pouco, dando mais espaço para os personagens tomarem decisões.

Recomenda-se que esta cena seja realizada, se possível, através da interpretação ao vivo. A melhor forma de fazer isso é fazendo uma festa em sua própria casa, completa com luzes baixas, música e bebidas (não deixe os jogadores comerem nada — pelo menos até o fim da cena). Você pode até mesmo fazer os jogadores esperarem do lado de fora da casa, no portão, e entrarem um por vez. Experimente providenciar para que algumas pessoas sejam novatas. Uma ou duas serão suficiente, mas se você puder reunir cinco ou seis, será melhor ainda.

Trama

Anos atrás, Modius costumava promover, nas vésperas de Ano Novo, uma reunião de todos os Membros de Gary. Imediatamente depois do pôr do sol, todos os Membros da cidade deviam ir para sua casa e gozar de sua hospitalidade. Durante algum tempo Modius não fez essa festa, mas este ano decidiu que promoveria outra, e a notícia se espalhou entre os vampiros de Gary. De uma forma ou de outra, todos os personagens sabem da festa e compreendem que devem comparecer. Allicia, Michael, Lucian, Danov e Juggler (que chega tarde, com Evelyn), estarão presentes. Os personagens juntam-se aos convidados.

Esta reunião é uma oportunidade de ouro para os jogadores "entrarem no personagem" e se familiarizarem com a política das comunidades da região do lago. A progressão de subtramas diferentes na festa é descrita abaixo. Simplesmente ponha-as em prática na ordem e represente cada uma até que ela comece a ficar um pouca gasta; em seguida passe para a trama seguinte. Se você estiver jogando no sistema de Ação Ao Vivo e possuir alguns novatos no grupo, é provável que várias subtramas diferentes ocorram simultaneamente. Isto pode ser difícil de conduzir, mas será muito divertido de jogar.

Embora existam várias subtramas diferentes na festa, algumas são mais importantes que outras. Os eventos centrais que devem ocorrer estão relacionados abaixo em ordem de aceitação. Não pule nenhum deles:

1) Modius saúda os personagens à medida que eles chegam.
2) Allicia interage com um dos personagens.
3) Juggler e seus amigos invadem a festa.
4) A carta é entregue por Annabelle.
5) Modius pede aos personagens que levem uma carta para Chicago.

Será nesta festa que o seu grupo interpretará pela primeira vez suas personalidades vampíricas. Comece lentamente, conferindo aos jogadores a oportunidade de fazer coisas banais como olhar por trás das cortinas e falar com os "seguranças", mas aumente a intensidade aos poucos. Ao fim da cena, os jogadores devem estar preparados para alguma ação. Embora este capítulo realmente não ofereça muita chance para ação ou para drama (ele se concentra mais em estabelecer os fatos), você certamente irá querer incluir alguns de seus elementos em sua próxima sessão de jogo. Caso os seus jogadores exijam ação em cada história, não será muito difícil agitar um pouco este capítulo. Faça um personagem lutar contra Juggler, realize uma perseguição de carro com Sullivan Dane, ou uma discussão com os guarda-costas de Annabelle (os quais você terá de criar).

No começo da festa, você quer baixar a guarda dos jogadores. As coisas começam de forma bastante amigável e

aparentemente tranqüilas com Modius; apenas depois é que perceberão os verdadeiros motivos do príncipe. Esta festa deve oferecer duas lições aos jogadores: 1) não acreditar em nada ou em ninguém em **Vampiro**, e 2) neste jogo, as coisas jamais são o que parecem. Intriga e política permeiam cada palavra e movimento entre os Amaldiçoados, e é preciso lidar cuidadosamente com todo indivíduo.

O tema deste capítulo pode ser qualquer coisa que você queira, inclusive romance.

Cenário

A casa do Príncipe é uma mansão velha e decadente no centro de Gary. Tendo sido o lar de um rei do aço, ela foi construída na vizinhança mais ilustre da cidade em crescimento. Porém os tempos mudaram, e a maioria das mansões na vizinhança foram divididas em apartamentos. Restou apenas a casa de Modius, e ela aparentemente abrigou por tempo demais o Príncipe de Gary. A passagem do tempo começou a afetar a sua estrutura; de fato, o teto está quase ruindo. Acumulou-se neve no telhado, e agora é preciso espalhar baldes pela casa, para recolher a água que cai das goteiras. Os baldes são constantemente esvaziados e removidos pelo servos.

Se lhe perguntarem sobre o estado da casa, especialmente para um Toreador que passa tempo demais neste refúgio, o Príncipe Modius exibirá uma quantidade surpreendente de paranóia quanto à sua segurança. Os personagens terão a impressão de que Modius acredita que qualquer coisa tão notável quanto consertar o telhado da casa seria caos suficiente para chamar atenção indesejada para sua existência morta-viva.

A casa é bastante grande, com mais de 20 cômodos. A maioria deles são mobiliados com objetos que em algum momento foram considerados o máximo da moda — divãs, candelabros, piano de cauda e poltronas de couro — mas agora todos esses móveis estão gastos e quase impossíveis de serem usados. No primeiro andar ficam o salão, sala de visitas, sala de jantar, cozinha, escritório de Modius, e um estúdio de arte com as pinturas do Príncipe (que contém uma dúzia de pinturas parcialmente completadas, a maioria descrevendo o que parece ser uma visão dantesca do Inferno). Quando passa o dia aqui, Modius dorme numa cama no porão. Ele possui um segundo refúgio, localizado numa velha usina de processamento de taconita perto do lago. No fim da festa, Modius se retira diretamente para esse refúgio.

A casa é guardada por quatro homens grandes, brancos, de aparência violenta — todos eles pertencentes aos sindicatos locais. Armados com revólveres e cassetetes, eles foram instruídos a não falarem com os convidados. Estão sob o Domínio de Modius, assim como os servos. Vestem botas de trabalho, jeans, camisas de malha ou uniformes azuis.

A despeito da decadência do ambiente, a festa de Modius é tão elaborada e suntuosa quanto seria a festa de qualquer mortal abastado. Aperitivos e pratos principais

de aparência deliciosa estão dispostos em mesas nos cantos da sala, a salvo das goteiras (ainda que os vampiros nem possam tocar nessas coisas). Ouve-se música clássica tocando suavemente ao fundo, e uma pista de dança foi preparada para qualquer um que conheça passos de salão — o único tipo de dança que Modius irá permitir.

Diálogo

A cena é uma boa oportunidade para determinar mais sobre cada personagem e os laços que o prendem a Gary. Ocorrem várias conversas breves. Embora a maioria das interações possíveis entre Membros se darão por diálogo, há uma possibilidade de ocorrer também alguma ação. Veja nas cenas abaixo exemplos dos tipos de conversa que poderão ser realizadas, e interprete quaisquer momentos dramáticos que julgue apropriados.

• A Caçada

Antes dos jogadores chegarem à festa, você poderá querer sugerir que eles caçarão por algum sangue. Esta é uma oportunidade para os personagens que estiverem com sangue baixo se alimentarem, mas não permita isso a todos. Esta pode ser também a primeira experiência dos jogadores em conduzir os personagens através do processo terrível de caçar humanos. Não é aconselhável gastar sempre muito tempo nessas cenas, mas pelo menos a primeira deverá ser bastante detalhada e evocativa. Consulte a sessão Fontes no fim da história para sugestões sobre os encontros incomuns, embora você seja encorajado a criar situações que você sabe que irão evocar uma reação especial da parte do jogador em questão. Nos filmes isso costuma ser uma cena com algum tipo de ação violenta logo no início da história. Se você achar que um de seus jogadores gostaria desse tipo de coisa, comece a história com esse personagem tentando lidar com uma caçada condenada a tornar-se um fiasco. Faça-a muito empolgante, dramática e cheia de tensão, não apenas para os personagens envolvidos, mas para os jogadores que estejam assistindo (talvez outro jogador poderia estar passando pelo local e salvar o dia; essa é uma boa forma de interligar dois personagens). Isso, com toda certeza, despertará os jogadores.

• Saudação Formal

Modius saúda os personagens quando eles chegam à mansão. Esta introdução deve ser interpretada para cada personagem, em turnos. Pergunte aos personagens quando eles devem chegar: cedo, pontualmente, atrasados, ou muito atrasados. Faça os personagens "pontuais" chegarem cerca de dez minutos depois dos primeiros, e os personagens atrasados chegarem cerca de uma hora mais tarde (logo depois de Juggler chegar). Se estiver realizando a cena Ao Vivo, você precisará ajustar esses momentos .

Depois dos guardas permitirem entrar no vestíbulo da mansão, os personagens poderão aproximar-se do saguão frontal. Modius está parado ao lado da porta para essa sala. Veste um fraque (completo com caudas) totalmente fora de moda. Ele aperta mãos e convida os personagens ao seu refúgio, sempre se comportando com extrema cortesia. Lembre-se que os personagens o encontraram ao menos uma vez antes, quando foram liberados por seus senhores e apresentados a ele. Talvez alguma coisa tenha acontecido com um dos personagens durante o prelúdio, a qual você pode fazer Modius comentar aqui, desta forma deixando o personagem mais à vontade. Depois que os cumprimentos tiverem terminado, os personagens serão capazes de interagir com os outros convidados da festa.

• O Enigmático Danov

Um vampiro permanece no meio da pista de dança, sorrindo vagamente para a parede. É Alexander Danov, um Nosferatu que há algum tempo percorre o país. Recentemente ele veio para a área de Chicago, e Modius concedeu-lhe permissão para permanecer em Gary. Alexander cumprimentará o personagem pelo nome, e murmurará alguma coisa como "Você é novo no jogo, tão inocente. Vou apreciar observá-lo amadurecer esta noite." Ele irá sentir curiosidade sobre os personagens, querendo saber tudo que puder sobre quem eles são como pessoas, e para esse fim fará perguntas sobre o que os personagens pensam sobre moralidade, crime, diablerie, Golconda, etc. Está mais interessado no tipo de pessoas que eles são, do que onde moram e o que fazem. Use essas perguntas como uma forma de fazer os jogadores pensarem sobre seus personagens.

Porém, quando Danov falar com um personagem, ficará claro que ele sabe certas coisas sobre o personagem que ele não sabia serem conhecidas por qualquer outra pessoa. Com sorte, isso deixará o jogador tenso, e o fará adquirir respeito por Danov. Isso deverá ser repetido com cada jogador em turnos, até que Danov tenha se encontrado com todos.

Ele ouvirá as conversas de outras pessoas, mas não as iniciará. Ele compreende tudo que ocorre, mas apenas irá observar o que está acontecendo, não interferindo de nenhuma forma. Os personagens ou irão pensar que ele é um doido varrido, ou compreenderão sua sutil sabedoria. Se Alexander afeiçoar-se aos personagens, ele poderá avisá-los com as palavras: "Cuidado para não serem sugados". Ele não explicará o que significa essa declaração codificada.

Lembre-se que Danov se encontra na trilha para a Golconda, de modo que pode guiar os personagens em sua busca para encontrá-la (se eles assim o quiserem). Este, obviamente, é um objetivo de longo prazo, mas Danov é o caminho que voc6e poderá introduzir na crônica.

• O Tímido Michael

Um personagem pode reparar em Michael parado em algum canto da sala de jantar. Este Malkaviano de mente simples é muito relutante para falar com qualquer um, e se alguém fizer um teste de Percepção + Empatia (dificuldade 8), irá perceber que ele está muito amedrontado. Se de alguma forma conseguirem perguntar-lhe sobre o motivo

(também será difícil fazer isso), eles descobrirão que ele pensa que está sendo seguido. Se os personagens forem até a frente da casa irão perceber (com um teste de Percepção + Prontidão; dificuldade 7) que há um homem do outro lado da rua, dentro de um carro, observando a casa. Embora os personagens ainda não saibam quem é o homem, trata-se de Sullivan Dane, um ex-jesuíta caçador de bruxas que está seguindo Modius. Se eles tentarem perseguir Sullivan, dará a partida no carro e tentará se afastar. Caso tentem perseguir Sullivan, ele simplesmente irá despistá-los. Porém, todos que se revelarem a Dane entram em sua lista de alvos. Se Modius for informado sobre a pessoa que estava observando a casa, ficará muito amedrontado, podendo acusar os personagens de estarem por trás disso. Em seguida ele chama um de seus guardas, que sai por uma porta dos fundos. Dentro de minutos ouve-se sirenes, e um pouco depois cinco carros de polícia chegando à casa. Você pode usar isto como uma oportunidade para assustar os personagens, mas a polícia realmente está aqui sob as ordens de Modius. A polícia ficará em guarda do lado de fora até o final da festa. Esta também é uma pequena demonstração de poder da parte de Modius.

• O Imperioso Lucian

Outro vampiro pode ser encontrado na frente da lareira fria e vazia no salão, sentado numa das poltronas comidas por traças de Modius. É Lucian, que nem mesmo olhará para um personagem que se aproxima dele. Está com as mãos juntas, dedo com dedo, e seu olhar penetra o vazio. Se um personagem falar-lhe, ele responderá às suas perguntas, mas com o menor número de palavras que puder. Se as perguntas ficarem pessoais demais, ele ficará com muita raiva, e ameaçará não falar mais com ele; esta, porém, será uma ameaça vazia — mesmo uma conversa enfadonha ou hostil é melhor do que ficar sentado num canto. Se ele simpatizar com um personagem, especialmente se ele for insistente, Lucian poderá iniciar espontaneamente uma história de seu passado, recordando como serviu sob as ordens *do* Júlio César e foi forçado a exterminar o próprio senhor.

Falando em particular com o personagem, Lucian o avisará sobre o "espião traiçoeiro de Chicago", aquele tal de Danov. Ele alega possuir evidências contra Danov, mas não irá revelá-las, explicando isso com as palavras: "Eu despertaria a fúria de... (neste ponto ele sussurra)... *Lodin.* Eu não viveria para ver a noite de amanhã.

Ele pode também fazer uma brincadeira com um personagem de quem particularmente não goste. Levando-o a um local onde possam ficar a sós, dirá: "Eu não lhe contaria isso se não confiasse em você. Você precisa tomar cuidado. Não faz idéia das coisas que estão acontecendo." Ele em seguida irá parar, recuar um pouco e dizer que é perigoso demais continuar falando, que "seria melhor, talvez mais complacente, se você não soubesse da verdade." Depois de ter convencido o personagem de que não deveria estar falando nada disso, Lucian continua: "Modius é um canibal: ele pratica diablerie. Alcançou a idade em que se precisa do sangue de Membros para se continuar vivendo. Ele já se

alimentou de vampiros da última reunião, e não demorará muito para caçar você também". Lucian mal pode esperar para ver o resultado de um jogo como este.

Mais tarde, Lucian perguntará a alguns dos personagens se eles sabem onde está Juggler. Ele rirá baixinho se eles pergutarem sobre Juggler, e dirá "Esta festa vai ficar um pouco mais animada depois que ele chegar, vocês verão." Contudo ele não dirá nada mais sobre o assunto, mandando os personagens serem pacientes.

• A Armadilha

Em algum momento durante a festa, Modius e um de seus servos irá se aproximar de cada personagem e travar um pouco de bate-papo. Ele será muito educado e amigável, talvez um pouco exagerado em seus maneirismos (não exagere ao personificar Modius; faça-o parecer realmente uma boa pessoa). Contudo, Modius possui um projeto secreto - ele deseja conhecer a localização de pelo menos um refúgio de cada vampiro de Gary. Ele explica que quer poder entrar em contato com o personagem caso ocorra um momento de crise. Na verdade, seu propósito é obter mais poder sobre seus irascíveis "súditos". Caso o personagem se recuse, Modius ficará cada vez mais zangado, e no futuro desconfiará de tudo o que o personagem disser e fizer. Ele é paranóico, e todos aqueles que não o agradam despertam seu ódio e seu temor. Se um personagem mentir sobre onde fica o seu refúgio, ele será capaz de levar a situação adiante, pelo menos por enquanto.

• Esquentando

Caso ocorra alguma coisa na festa que revele que um dos convidados é algo mais do que um ser humano (como um personagem usar Potência para levantar alguma coisa muito pesada), Modius ficará furioso e acusará o "perpetra-dor deste crime hediondo" de romper a Máscara. A não ser que ele possa ser acalmado rapidamente, mandará que o personagem infrator beba um pouco de seu sangue (aproximando-o desta forma de um Laço de Sangue com ele). Os outros vampiros não dirão nada nesse ponto, mas se os personagens atacarem Modius os outros se protegerão por trás de sua autoridade, ainda que relutantemente. Embora ele possa ser um tolo, é o príncipe, e durante a maior parte do ano não incomoda os Membros.

• A Sedução

Allicia pode sentir-se atraída por um dos personagens masculinos, normalmente o mais velho ou mais sensível deles. Ela pode aproximar-se de um personagem que encontrou durante o prelúdio para deixar o outro com ciúmes. No início da festa Allicia irá observar o personagem, mas ela sempre se desviará se ele a encarar ou tentar se aproximar dela. Mais tarde, ela se aproximará do personagem, o tomará pela mão e sairá com ele da festa. Ela furtivamente o conduz pela escada dos empregados até o seu quarto, onde há uma cama luxuosa. Ela fecha a porta e começa a tocar o personagem. Caso o personagem tente falar, ela irá colocar o dedo sobre os lábios dele. Se as coisas esquentarem, ela começará a chorar lágrimas de sangue, mas assegurará, por mímica, que suas lágrimas são de prazer, não de tristeza.

Em algum momento ela fará, também por mímica, uma oferta para que troquem sangue. Isto não é apenas um prazer incrível para os vampiros, mas também significará que o personagem ficará mais próximo dela, porque uma troca de sangue é o primeiro passo para um Laço de Sangue. Contudo, como ela já está submetida ao Laço de Sangue com Modius, o personagem estará a um passo de cair no controle do Príncipe. Porém, você deve deixar o personagem readquirir toda sua Força de Vontade devido à intensidade da paixão, ou talvez até mesmo obter um novo ponto de Força de Vontade.

Modius fingirá ser um pai ciumento e protetor se surpreender o personagem com Allicia (o que ele tentará fazer, calculando o tempo de modo a pegá-los compartilhando sangue). Ele faz isto para levar o personagem a confiar ainda mais em Allicia, e portanto a ficar ainda mais sob o controle de Modius. Caso o personagem e Allicia compartilhem sangue mais duas vezes durante o curso da crônica, Modius terá o personagem sob seu controle absoluto - ou assim ele pensa.

Esta é a sua oportunidade de acrescentar romance à crônica, ou pelo menos tentar descobrir se quer inclui-lo nela. Se Allicia realmente se apaixonar pelo personagem (julgue pela profundidade da personificação), então ela ficará ao lado dele, e não de Modius. Depois de algum tempo, devido à profundidade dos sentimentos envolvidos, ela não irá mais estar submetida ao Laço de Sangue com Modius, e portanto será realmente capaz de adquirir um Laço com o personagem. Isto pode enfurecer Modius terrivelmente, levando-o a um frenesi longo que poderá durar semanas. Os dois amantes terão de se esconder por medo da ameaça às suas existências, pois Modius lançará mão de todos os recursos para encontrá-los. Os outros personagens provavelmente também não irão gostar muito disso, acreditando que o personagem está sendo manipulado (use a sua perícia narrativa para fazê-los pensar assim - anotações secretas, etc.) Essa provavelmente irá se tornar uma situação bem ao estilo de Romeu e Julieta, podendo terminar tragicamente.

Faça a cena no quarto de Allicia o mais romântica que for possível. Siga lentamente, descreva detalhes, fale com um tom de voz suave e baixo e tente ser bastante honesto e direto na forma com que falar. Quando você finalmente fitar os olhos do jogador (enquanto estiver personificando Allicia), faça-o brevemente, mas esforce-se para que o momento seja sincero e sensível. Não fique embaraçado descrevendo ou montando a cena durante a Ação Ao Vivo. Afinal, isto é apenas um jogo.

• Brinde à Meia-noite

À medida que a meia-noite se aproxima, Modius convoca todos para a sala de jantar e os servos oferecem copos

de champanhe aos convidados. Ele fica em pé formalmente diante de todos, e começa a falar dos futuros dias de glória de Gary, e do renascimento do movimento sindicalista. Modius anuncia que conseguiu reunir o poder para reabrir uma das usinas de aço. Dentro de alguns meses ela estará em funcionamento e Gary iniciará um período de crescimento.

Alguns minutos antes da meia-noite, Modius olha para a porta e subitamente pergunta onde Juggler se encontra. Se ninguém lhe responder ele diz "Aquele bastardo arrogante será punido por demorar a comparecer à minha corte. Não tolerarei tal comportamento."

Então um dos servos caminha para a frente com um relógio nas mãos e conta os últimos segundos do ano. Modius ergue seu copo e, ao som das doze badaladas, propõe um brinde muito estranho: "Que descubramos a beleza que não pode ser dividida."

Se quiser, descreva o relógio de pêndulo batendo doze vezes ao fundo - apenas para acrescentar um pouco de clima.

• Invadindo a festa

Um dos vampiros mais radicais de Gary, Juggler, chega bastante tarde. Ele irrompe a festa com um cortejo de mortais. Bêbados, os humanos puxam as mulheres para dançar. Juggler procura por Allicia com o mesmo propósito. Ele desliga a música clássica que Modius estava tocando e insere um CD *hardcore*. (Neste momento você deve efetivamente trocar de música clássica para punk ou heavy metal - conjuntos como Black Flag ou The Butthole Surfers seriam apropriados).

Modius, que estava fazendo um caloroso discurso contra a arte moderna, é pego completamente desprevenido. Depois de um momento longo de silêncio, ele reagirá exigindo que os mortais sejam mortos por essa ruptura da Máscara. Porém, ele nem sugere que Juggler seja punido. Está aterrorizado com a possibilidade dos mortais lembrarem de sua casa e do que viram dentro dela. Não se esqueça do quanto Modius é paranóico quanto a ser descoberto.

Caberá a mentes mais sãs (as dos personagens) sugerir que os mortais não sejam mortos, mas simplesmente tenham suas mentes apagadas. Todo personagem que participar desse massacre de vidas humanas será obrigado a fazer um teste de perda de Humanidade. Você pode querer enfatizar ainda mais o conflito entre Modius e Juggler, mas não esqueça que embora Modius seja o Príncipe, ele trata Juggler com respeito e temor, mais como a um igual que como a um subordinado.

Juggler apenas irá rir do debate, não tomando parte dele. Depois que se tiver chegado a uma decisão, ele recua com um sorriso e deixa os eventos seguirem seu curso. Juggler não impedirá a execução dos mortais, embora ele não irá permitir que Evelyn seja ferida (veja abaixo).

Junto aos humanos está Evelyn, uma mulher Abraçada por Juggler sem permissão. Se um dos personagens também for neófito de Juggler, ele lhe olhará rapidamente, como quem diz "Fique calado". Durante a conversa entre Modius e Juggler, Evelyn, movida por curiosidade jovial, se aproximará de um ou dois personagens, podendo acidentalmente mencionar a identidade de seu senhor.

Juggler age com insolência com Modius, assim como com a maioria dos outros convidados, a quem chama de "escravinhos". Ele pergunta a um dos personagens (presumivelmente seu "rival") por que ele está presente. Antes que o personagem possa responder, ele dirá em voz alta: "Seu escravo nojento! Você não viu este ritual insignificante? Esta é a corte patética de um príncipe fanfarrão, senil, ultrapassado e fraco." A linguagem empregada por Juggler é ousada e direta, mas ele não partirá para a agressão física. Ele poderá conversar com os personagens depois, demonstrando um interesse que não sente e tudo o que ele disser será mais dirigido a Modius do que a qualquer outro.

• A Apresentação de Evelyn

Mais tarde, depois que os ânimos tiverem se acalmado, Juggler apresenta sua cria a Modius. Desligando a música subitamente, Juggler anuncia a todos que existe um outro convidado que deve ser recebido nesta reunião — "minha progênita, Evelyn." Ele em seguida se volta para Modius com um sorriso sardônico, e diz: "Ora, majestade, por que essa cara feia? Ela não é bela? Uma beleza bem esculpida como essa é difícil de ser encontrada hoje em dia, e o espírito faz juz ao corpo!"

Modius não reagirá bem. Ele irá realmente sentir-se insultado, mas no fim das contas não fará nada. Depois de gritar e fazer ameaças por vários minutos, ele subitamente ficará quieto e dirá simplesmente "Tenho certeza que você lhe ensinou as tradições". Depois dessas palavras, Modius não falará mais nada sobre o assunto, e retomará o seu discurso sobre a decadência da arte moderna.

Quanto a Evelyn, ela age com grande coragem e ousadia, apresentando-se aos outros. Está curiosa sobre todos que se encontram ali, e sobre que tipo de pessoa são — tudo, obviamente, é novo para ela. Após algum tempo, ela até mesmo se dirige a Modius para falar com ele. Depois que tiver feito isso, Juggler gritará "Ótimo! Receberam-na entre vocês! Ela é uma de nós agora!"

• A Chegada de Annabelle

Mais tarde, chega uma mensagem do Príncipe de Chicago. A carta é entregue por uma mulher de beleza sem par. Ela é Annabelle Triabell, uma das anciãs de Chicago, assim como uma velha amiga de Modius (pertencem ao mesmo clã). Antes que ela entre na casa, um dos servos vem dizer a Modius que ela chegou. Modius parecerá extremamente surpreso, e os personagens perceptivos (Percepção de 4 ou mais) irão notar uma expressão de horror relampejar-lhe a face. Os personagens curiosos que olhem pela janela da frente notarão uma limusine branca estacionada diante da casa, e poderão até mesmo presenciar Annabelle saltando dela.

Depois que souber da chegada de Annabelle, Juggler deixará a festa, levando Evelyn com ele. Saindo pela porta dos fundos, não se despedirão de ninguém, e tentarão chamar o mínimo possível de atenção — em contraste direto com a forma pela qual entraram.

Depois que Annabelle entrar na sala, ficará claro que ela é uma mulher excepcionalmente poderosa. Ela olha para os convidados, sorri, e dá seu casaco a um dos servos de Modius. Em seguida caminha até Modius e espera pacientemente até que ele lembre de lhe beijar a face. Depois disso, lhe dará o braço e a conduzirá até o seu escritório, sorrindo polidamente para todos à medida que saem. Alguns minutos mais tarde, depois de alguns gritos e exclamações abafadas vindas do escritório (e de um silêncio perturbador nos outros cômodos), eles aparecem. Modius está gritando com selvageria e brandindo uma carta escrita num pedaço de pergaminho. "Como ele ousar dar-me ordens desse jeito! Com Justicar ou não, isso eu não tolerarei!" Annabelle, que sai do escritório em seguida, replica: "A linguagem dele é um pouco forte, mas vocês dois precisam fazer concessões." Eles continuam a falar sobre a carta, deixando os jogadores saberem que ela foi remetida por Lodin, e que ele faz algum tipo de exigência.

Deverá ficar óbvio para os personagens que Annabelle usa de sua influência com Modius para abrandar sua raiva pelo ultimato de Lodin. Modius irá protestar veementemente contra as exigências de Lodin, mas irá acalmar-se aos poucos e dizer aos personagens que eles precisam se Apresentar a Lodin. Se os personagens interromperem a conversa de Modius com Annabelle, o Príncipe ficará muito zangado, e irá usar a raiva como um escape para seu embaraço.

Mais adiante Annabelle convencerá Modius a retornar com ela para o escritório, onde ficarão durante algum tempo. Antes que façam isso, porém, Modius irá se desculpar e pedir polidamente que todos sintam-se em casa, e esperem "alguns momentos", até que ele retorne. Os personagem terão cerca de 15 minutos para gastar discutindo o que aconteceu. Se alguém tentar sair, um dos servos chamará Modius, que "pedirá" vigorosamente que o personagem fique.

Para ver a ficha da personagem Annabelle, verifique o apendice no final do livro

• Proclamação

Quando finalmente sai de seu escritório, Modius faz uma proclamação (Annabelle sai antes dele começar). Ele diz aos convidados que está "rejeitando esta pilha de besteiras, estas exigências ultrajantes", e que irá se opor fortemente à tirania de Lodin. Em seguida ele pede aos "neófitos entre nós" que viajem para Chicago e entreguem uma réplica a Lodin. Parecendo furioso, Modius explica que não tolerará mais nenhuma interferência nos assuntos de sua cidade.

Ele oferece fazer dos personagens "meus emissários para Lodin, para que deixem claro que não sou servo dele". Nenhum vampiro NPC responderá a essa oferta, de modo que os personagens provavelmente decidirão aceitá-la. Se

não o fizerem, Modius exigirá sua colaboração de qualquer jeito. Se ainda assim eles recusarem, Modius os ameaçará, bajulará, subornará e fará qualquer coisa para mandá-los para Chicago (ele não tem escolha). Ele dará ao líder do grupo uma carta fechada para ser entregue a Lodin. Se essa carta vier a ser aberta, os personagens descobrirão que ela contém apenas trivialidades e desculpas, cujo significado não é muito claro.

Para ajudar seus representantes oficiais, Modius fornece aos "voluntários" outra carta requerendo passagem segura para seus emissários oficiais. Modius assegura aos personagens que o documento permitirá aos seus representantes alcançarem Lodin sem muitos problemas - isso não apenas não é a verdade, como ele sabe perfeitamente bem que a carta não tem nenhum valor.

Antes que eles partam, Modius chamará um dos personagens para conversar em particular e lhe dirá: "Em nome da formalidade vocês precisarão apresentar-se diante dele. Entenda que Lodin, em sua mente iludida, verá vocês como súditos *dele,* e exigirá que vocês se apresentem a ele exatamente como se apresentariam a mim. Não vejo nenhum problema em agradá-lo - antes que lhe entreguem minha carta, é óbvio."

• Conselhos

Antes dos personagens saírem, Lucian irá se aproximar de um deles em particular e lhe dirá para irem ao Succubus Club se tiverem algum problema em Chicago. Ele lhes descreve um velho amigo que o visita com freqüência, um vampiro de nome Sir Henry Johnson. Porém, enquanto explica isso, Modius intervém e diz aos personagens que o Succubus Club "nada mais é senão o reduto da escória de nossa espécie. É para aqueles que fingem possuir espírito, quando na verdade não o possuem." Contudo, o Succubus é a única referência concreta que os personagens possuem. Numa situação de perigo o Succubus Club é o único lugar que terão para ir.

Personagens

Consulte na seção anterior os detalhes sobre os Membros de Gary. Annabelle, uma anciã de Chicago, é descrita aqui.

Annabelle Triabell

Clã: Toreador
Natureza: Bon Vivant
Comportamento: Bon Vivant
Abraço: 1722
Idade Aparente: Começo da casa dos trinta
Geração: Sexta

Descrição: Possuindo altura mediana e uma constituição física um pouco acima do normal, Annabelle ostenta cabelos louros, estilisticamente cortados, que lhes batem nos ombros, e grandes olhos acinzentados. Somando-se a isso uma boca de lábios carnudos, a aparência de Annabelle é a de uma top model.

Comentários: Annabelle é a mais antiga representante do clã Toreador em Chicago, embora suas ações jamais indiquem isso. Hedonista, vive aos olhos do público sob o nome de Ellen Stanley-Greer, esposa de John Greer, *editor* do conglomerado de jornais Sentinel. Greer é um homem mais velho, no fim da casa dos sessenta, que aparentemente se encontra sob o pleno domínio de Annabelle. Os dois estão casados desde o início da década de sessenta, e a imprensa local já começou a comentar o quanto a Sra. Greer está conservada.

O excesso é o único estilo de vida que ela conhece. Sua existência é um redemoinho de decadência e sensações. Muitos dos Membros mais jovens de Chicago passam pelo menos durante algum tempo sob sua guarda, experimentando coisas - literalmente - jamais sonhadas pelo homem mortal. Lodin sempre a repreende por seu comportamento e pela ameaça constante de um escândalo na imprensa que ela representa.

Ela é amiga de Modius, o Príncipe de Gary, que se sente muito lisonjeado com suas atenções. Trata-se provavelmente de uma tentativa da parte dela de gerar atrito entre os dois príncipes, e portanto de obter muito poder. Ela manipula a ambos para aumentar a tensão entre eles, assim como para amenizá-la. Ninguém conhece suas motivações verdadeiras.

Comentários Finais

Depois de completar o **Batismo de Fogo,** suas opções serão três: Primeiro, concluir que a festa foi uma conclusão adequada para a sua primeira crônica de **Vampiro**. As coisas podem não ter saído bem e os jogadores podem já ter feito muita coisa em Gary. É possível começar novamente, concedendo a todos a chance de criar novos personagens agora que eles sabem o que está acontecendo. Isto também lhe dará uma chance de criar sua própria crônica, assim como suas próprias histórias.

A segunda opção é continuar a história criando suas próprias idéias sobre para onde seguir. Existem várias subtramas diferentes que podem ser usadas; na verdade, a maior parte da crônica poderia ocorrer seguindo todas as subtramas apresentadas acima.

Indice

A

A Sedução das Chamas, 173
Absorver Dano, 224
Ação ao Vivo, 24, 66
Ação Simples, 83
Ação, 75,83
Acessórios, 68
Ações Múltiplas, 209
Ações Prolongadas, 78
Ações Resistidas, 79
Adquirindo Humanidade, 184
Adquirindo Pontos de Sangue, 179
Agarrar, 228
Alcance, 225
Aliados, 174
Anarquista, 32
Ancião, 32
Ancilla, 32
Animalismo, 156
Antagonistas, 106,236
Antecedentes, 91,174
Antediluviano, 32
Aparência, 93,146
Apontar contra Alvos, 226
Apontar, 226
Arcano, 50
Armadura, 229
Armas Automáticas, 226
Armas Brancas, 162, 222
Armas de Fogo, 151
Arquétipos de Crônicas, 107
Arquétipos de Histórias, 116
Arquétipos de Personalidade, 140
Arquétipos, 140
Arquiteto (arquétipo), 141
Arrombar Cofres, 221
Ataque, 223
Ataques Laterais e Pelas Costas, 227
Atributos Físicos, 145
Atributos Mentais, 147
Atributos Sociais, 145
Atributos, 80, 83, 88, 145
Aumentando Disciplinas, 184
Auspícios, 158
Autocontrole, 178

B

Besta, A Natureza da, 27
Besta, A Sombra da, 167
Bon Vivant (arquétipo), 141
Briga, 148, 222
Brilho de Olhos Vermelhos, 167
Brujah, 46, 126
Burocracia, 153
Busca, 221

C

Caçada, 213
Caçador de Bruxas, 47, 237
Caitiff, 32, 47
Caldeirão de Sangue, 169
Camarilla, 41
Canção da Serenidade, 157
Características, 83
Carisma, 145
Carniçais, 51, 238
Cenário, 105
Cenas, 83, 208
Centelha de Vida, 93
Chamado, O, 156
Ciências, 155
Círculo Interno, O, 42
Clãs, 80, 88, 125
Clãs, Outros, 47
Cobertura, 225
Comandar a Mente Fraca, 161
Combate com Armas de Fogo, 222
Combate, 80, 222
Comediante (arquétipo), 143
Compartilhar o Espírito, 157
Complicações de Combate com Armas de Fogo, 225
Complicações, 78
Comportamento, 80, 88, 140
Composição, 220
Computador, 153
Comunicação com o senhor do vampiro, 170
Concedendo Pontos de Experiência, 183
Conceito, 80, 87
Conclave, 42
Condicionamento, 162
Condução, 151
Conflito, 112
Conformista (arquétipo), 142
Conhecimentos, 153
Consciência, 178
Contagem, 83
Contatos, 93, 172
Controle do Clima, 173
Convocação, 166
Coragem, 178
Cores da Aura, 159
Credibilidade, 218
Criança (arquétipo), 142

Criando uma Crônica, 103
Criando uma História, 110
Criptografia, 221
Curar, 191

D

Dano, 224
Defrontação, 218
Desaparecimento do Olho da Mente, 164
Desempenhando Ações, 211
Despertar com o Frescor da Manhã (do Anoitecer), 169
Despertar, 212
Destreza, 145
Destruição, A Tradição da, 40
Deterioração, 195
Diablerie, 187
Dificuldades, 77
Direito, 154
Diretor (Arquétipo), 143
Dirigir Ousadamente, 215
Disciplinas, 90, 156
Distinções Sociais, 31
Doença, 195
Dominação, 163
Domínio, A Tradição do, 37, 38
Drama, 115

E

Efeito Mangueira, 226
Elementos da Crônica, 104
Elísio, 35
Empatia com Animais, 151
Empatia, 149
Encontrão, 228
Entreato, 83
Equipamento, 93
Escalar, 212
Especializações, 93
Esperto (arquétipo), 142
Esportes, 148
Esquema, 106
Esquiva, 149, 223
Estaca, 195, 227
Estado de Espírito, 115
Estágio de Decisão, 210
Estágio de Resolução, 210
Etiqueta, 151
Excêntrico (arquétipo), 143
Exemplos de Testes, 81
Expulsando a Besta, 158

F

Fadas, 240
Falha Crítica, 83
Falsificação, 220
Fama, 174
Fanático (Arquétipo), 143
Fantasmas, 240
Fascínio, 164
Fé Verdadeira, 238
Ferimentos Agravados, 191
Filhote, 32
Filhotes, 26
Finanças, 153
Flashbacks, 65
Fome, A, 27
Força de Vontade, 80, 83, 92, 179
Força, 145
Forma de Névoa, 168
Fortitude, 163
Frenesi, 196
Fúria do Sangue, 168
Furtividade, 152

G

Galante (arquétipo), 143
Gangrel, 46, 128
Garra, 228
Garras de Lobo, 167
Gênese, 26
Gerações, 80,175
Golconda, 188
Gosto de Sangue, 168
Governo, O, 48
Graus de Sucesso, 77
Grupo, 83

H

Habilidades, 80, 83, 90
Hierarquia de Pecados, 200
Hipnotizar, 162
História Paralela, 65
Hospitalidade, A Tradição da, 36, 39
Humanidade, 80, 92, 178, 184

I

Imobilização, 224
Inconnu, 45

Influência, 176
Iniciativa, 210, 222
Inquisição, A, 49
Inteligência, 147
Interpretação, 22
Interrogatório, 218
Intimidação, 149
Investigação, 153
Investimento, 220

J

Juiz (arquétipo), 143
Justicars, 43

L

Lábia, 150
Lacaios, 93, 176
Laço de Sangue, 203
Lextalionis, 40
Liderança, 150
Lingüística, 154
Linhagens, 45
Linhas (Taumaturgia), 173
Lobisomens, 239
Lupinos, Os, 51
Luz do Sol, 194

M

Magos, 51, 240
Majestade, 166
Malkavianos, 46, 130
Manha, 150
Manipulação, 145
Manto de Sombras, 163
Manto do Grupo, 164
Mártir (arquétipo), 144
Máscara, A Tradição da, 37
Matusalém, 32
Medicina, 154
Mentor, 176
Metamorfose, 166
Mil Faces, Máscara das, 164
Mordida, 227
Morte Final, 192
Motivo, 104
Movimento da Mente, 173
Movimento, 225
Música, 152

N

Nadar, 215
Narração, 21
Narrador, 23, 59, 83, 86
Natureza, 80, 88, 140
Neófito, 32
Níveis de Vitalidade, 179
Nível, 83
Nosferatu, 47, 132

O

Ocultismo, 155
Ofuscação, 165
Olhar Aterrorizante, 165
Oponentes Múltiplos, 227
Oração, 218
Ordenar Esquecimentos, 162
Outras Perícias, 153
Outros Conhecimentos, 155
Outros Talentos, 151

P

Parada de Dados, 83
Peculiaridades, 93
Percepção da Aura, 159
Percepção, 147
Performances, 218
Perícias, 151
Perseguição, 216
Personagens, 23, 83, 105
Pesquisa, 219
Políticos, 155
Pontos de Bônus, 93
Pontos de Experiência, 80, 182
Pontos de Sangue, 80, 92, 179
Pontos, 83
Possessão, 162
Potência, 167
Prelúdio, 97
Premissa, 241
Premonição, 66
Presença Invisível, 163
Presença, 167
Primigênie, 35, 109
Príncipe, O, 32
Proezas Físicas, 213
Progênie, 36, 39
Projeção Psíquica, 160

Proles, 24
Prontidão, 148
Proteção contra a Destruição da Madeira, 170
Punk Gótico, 29

R

Raciocínio, 147
Rajada Curta, 226
Ranzinza (Arquétipo), 143
Rapidez, 161
Rastejar, 214
Rastreamento, 220
Readquirindo Força de Vontade, 177
Rebanho, 176
Rebelde (arquétipo), 144
Reconhecimento, 220
Recursos, 176
Refúgio Sagrado, Defesa do, 169
Regra do Um, 78
Remorso, 200
Renascimento, 186
Reparos, 152, 214
Representação, 148
Resolução, 224
Responsabilidade, A Tradição da, 36, 39
Rituais, 171
Rötschreck, 198
Roubo de Vitae, 169
Roubo, 216

S

Sabá, O, 44
Saltar, 213
Samaritano (arquétipo), 142
Sedução, 217
Segurança, 152
Seita, 41
Sentidos Aguçados, 158
Seqüência de Sonho, 66
Simbolismo, 66
Sistema, 83
Sobrevivência, 153
Sobrevivente (arquétipo), 144
Solitário (arquétipo), 144
Sombra, 214
Status, 177
Sucessos Automáticos, 78
Sussurros, 156

T

Tabela de Armaduras, 229
Tabela de Armas Brancas, 228
Tabela de Armas de Fogo, 227
Tabela de Gerações, 140
Tabela de Pontos de Sangue, 179
Tagarelice, 217
Talentos, 148
Taumaturgia, 171
Técnicas de Narração, 64
Telepatia, 160
Tema, 112
Tempo de Cura dos Mortais, 191
Tempo, 75
Tiros Múltiplos, 226
Toque do Demônio, 170
Toque do Espírito, 159
Toques Finais, 92
Toreador, 47, 134
Torpor, 195
Trabalho de Equipe, 78
Tradicionalista (arquétipo), 144
Tradições, as, 37
Trama, 114
Transe, 165
Tremere, 47, 136
Turnos, 208

U

Usando os Pontos de Sangue, 178

V

Valentão (arquétipo), 141
Vampiros, 238
Vantagens, 80, 90
Ventrue, 47, 138
Vigor, 145
Virtudes, 91, 177
Visionário (arquétipo), 144
Vitalidade, 80, 83, 179

Últimas Palavras

Hoje me sentei no topo da Montanha Stone e pensei sobre todas as mudanças do ano que passou. Eu não sou quem eu era quando escrevi este livro. Fui mudado por ele.

Mal consigo acreditar no que aconteceu desde a primeira impressão de **Vampiro.** A primeira surpresa foi que as pessoas gostaram do que criei. A segunda foi de que outros compartilharam meu amor pelos vampiros. Formamos uma legião.

O estúdio da White Wolf também mudou este ano. O sucesso está possibilitando que façamos e digamos o que quisermos, e cada vez mais pessoas parecem estar escutando. Para essas pessoas, temos alguns projetos ousados para o futuro.

Apenas a tecnologia do computador portátil e da editoração eletrônica me permitem fazer isso (Graças a Deus pelo Macintosh!). É um milagre que eu possa, de meu ninho, datilografar direto nas páginas deste livro. Os últimos cinco anos viram acontecer uma revolução , mas ninguém parece notar. Literalmente qualquer um pode publicar nesta Era do Silício. As pessoas têm novamente o poder de falar. Não precisamos da mídia para nos dizer como pensar.

É por causa de vocês que essas palavras estão sendo escritas. O seu apoio criou esta companhia, e espero que nos mantenhamos dignos dele. Confiamos em vocês para nos alertar quando nos desviarmos da trilha.

Eu adoro sentar no topo deste monte de granito: daqui tenho visão. Aqui posso enxergar para além dos ressentimentos da vida cotidiana. Posso ver mais claramente. O que você tem em mãos é o resultado de quase um ano de pura obsessão. É o produto de suor, amor, agonia e empolgação. Espero que você goste do que fizemos.

Quando olho para os lagos e as cúpulas das igrejas, consigo pensar apenas na noite. Consigo pensar apenas nas crianças da noite. Eles vivem em meus sonhos.

Natureza Vermelha, em Garras e Dentes

Entorpecimento emocional, vícios em massa, carência de amor-próprio, depressão, apatia, alienação, estresse: todas as doenças modernas são sintomas do esforço absurdo e trágico em conter o instinto. A culpa é engendrada pela capacidade imperfeita dos humanos em suprimir a fúria interna do id reprimido.

Adam Parfrey
A Cultura do Apocalipse

Não se pode ignorar a emoção. Não se pode refrear o instinto. Não se pode reprimir o mal. A barragem transborda rápido demais e as águas nunca param de encher o reservatório. Nenhum dique está livre de rachaduras e todas as barreiras podem vir a quebrar.

Você pode aprender a aproveitar as águas negras, em vez de represá-las. Quando a inundação acontecer, ela destruirá tudo que você lutou para construir.

O mal precisa ser vigiado, mas não pode ser ignorado. O Instinto não pode ser reprimido, mas pode ser modificado, redirecionado. Antes de ser vencido, o Mal deve ser explorado. Você precisa aprender a conviver com o mal, a aceitá-lo e compreendê-lo, e então, finalmente, derrotá-lo.

No fundo de todos nós reside um demônio, ou assim acreditavam as pessoas na Idade Média. Podemos considerar essa crença como uma metáfora que define a condição humana. O Mal existe em todos nós.

Vampiro foi escrito para descobrir a natureza do Mal. O Mal certamente existe, mas não está tão extirpado e ressequido quanto a maioria acredita. A velha dicotomia do bem e do mal, do preto e do branco, é falsa.

Vampiro é uma exploração do mal, e como tal, é arriscada. Quando jogamos **Vampiro**, cavamos fundo. Este jogo não foi criado para ser confortável, mas para provocar e inspirar. Foi planejado para fazer você pensar e sentir, sonhar e aspirar.

A maior parte do mal humano caracteriza-se como uma perversão da programação de territorialidade, agressão e obediência incutida em nossos inconscientes. A agressão não aproveitada induz à guerra, e a mentalidade de obediência não modificada leva à Inquisição.

Todos somos metade anjos, metade demônios. A capacidade de raciocinar e a consciência de nós mesmos nos coloca num nível quase divino, enquanto nossos corpos animais e necessidades biológicas nos mantêm acorrentados à realidade maligna.

A cultura moderna oferece tanta segurança contra nossos medos primitivos e contra a natureza em si, que fomos arrancados de nossos eus verdadeiros. Os milagres da tecnologia eliminaram muitos dos terrores básicos da existência (como ser comido), mas não fazem, nem podem fazer, nada contra nossos demônios internos. E esses demônios internos, não vigiados e não explorados, estão nos pervertendo.

Explore o seu mal interior, descubra o que o faz sentir-se impuro, e em seguida cure as suas dores. Torne-se bom a despeito de si mesmo. Lute contra os seus instintos. Pegue a estrada principal.

Inspiração

Aquilo que a imaginação entende como beleza é autêntico - Tenha existido antes ou não.
- John Keats.
"Woman When I Behold Thee"

Muitas pessoas inspiraram **Vampiro: A Máscara:** aquelas a quem tive o privilégio de conhecer e aquelas cujo trabalho ouvi, vi ou li. Este jogo foi criado pelos esforços e pela criatividade de muitos; nenhuma pessoa seria capaz de criar sozinha nada nesta escala.

Cada um de nós tira idéias e pensamentos de outros e os passa adiante. Podemos desenvolver a idéia, o conceito ou a semente, mas jamais podemos requerer sua autoria. O que chamamos de criatividade é realmente evolução, A criatividade está em ocultar as fontes. Se uma idéia for alterada a ponto de ocultar sua fonte, ela será vista como de vanguarda.

Fiz uma relação das pessoas e das obras que inspiraram a criação deste jogo. Estimule a sua imaginação conhecendo essas fontes.

Filmes

Quando Chega a Escuridão; Vamp, A Noite dos Vampiros; Nosferatu (o filme mudo original, de F.W. Murnau), *Drácula* (o primeiro filme sonoro com o personagem, encarnado por Bela Lugosi); *Drácula de Bram Stoker; Os Garotos Perdidos; Veludo Azul; Ligações Perigosas; Janela Indiscreta; Casablanca; Alien, O Oitavo Passageiro; Aliens, O Resgate; Blade Runner, O Caçador de Andróides; Highlander, O Guerreiro Imortal* (mas o II nem pensar!).

Música

The Cure, U2, New Order, Morrissey, Red Hot Chili Peppers, The The, XTC, Gipsy KingsPublic Enemy, Sisters of Mercy, The Clash, The Doors, Jane's Assiction, Siouxie and the Banshees, Sting, L7, Prince, Midnight Oil, REM, Pink Floyd, Mike Oldsfield. Placido Domingo, Enrico Caruso.

Romances

Entrevista com o Vampiro, O Vampiro Lestat, A Rainha dos Condenados, A História do Ladrão de Corpos, Anne Rice; *Drácula*, Bram Stoker; *Eu Sou a Lenda*, Richard Matheson; *Those Who Haunt the Night,* Barbra Hambly; *Um Pouco do seu Sangue*, Theodore Sturgeon; *The Vampire Tapestry,* Suzy McKee Charnas; *Fome de Viver*, Whitley Streiber; *The Delicate Dependency*, Michael Talbot; *The Light at the End,* John Skipp e Craig Spector; *Lost Souls,* Poppy Z. Brite; *Sandman,* Neil Gaiman, *Amor Sem Limites*, Robert Heinlein; *A Leste do Éden*, John Steinbeck.

Jogos

Scruples, Illuminati, Cosmic Encounter, Call of Cthulhu, Ars Magica, Runequest, Pendragon, Shadowrun, Gurps Horror, Corps.

Pensadores

Carl Jung, Joseph Campbell, Milan Kundera, Herman Hesse, Albert Camus, P.B. Shelly, Mercea Eliade, e (é claro) Vaclac Havel.

VAMPIRO
A Máscara

Nome: **Natureza:** **Geração:**
Jogador: **Comportamento:** **Refúgio:**
Crônica: **Clã:** **Conceito:**

Atributos

Físico
Força OOOOO
Destreza OOOOO
Vigor OOOOO

Sociais
Carisma OOOOO
Manipulação OOOOO
Aparência OOOOO

Mentais
Percepção OOOOO
Inteligência OOOOO
Raciocínio OOOOO

Habilidades

Talentos
Representação OOOOO
Prontidão OOOOO
Esportes OOOOO
Briga OOOOO
Esquiva OOOOO
Empatia OOOOO
Intimidação OOOOO
Liderança OOOOO
Manha OOOOO
Lábia OOOOO

Perícias
Empatia com Animais OOOOO
Condução OOOOO
Etiqueta OOOOO
Armas de Fogo OOOOO
Armas Brancas OOOOO
Música OOOOO
Reparos OOOOO
Segurança OOOOO
Furtividade OOOOO
Sobrevivência OOOOO

Conhecimento
Burocracia OOOOO
Computador OOOOO
Finanças OOOOO
Investigação OOOOO
Direito OOOOO
Lingüística OOOOO
Medicina OOOOO
Ocultismo OOOOO
Política OOOOO
Ciência OOOOO

Vantagens

Disciplinas
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO

Antecedentes
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO

Virtudes
Consciência OOOOO
Autocontrole OOOOO
Coragem OOOOO

Outras Características
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO

Humanidade
O O O O O O O O O O

Força de Vontade
O O O O O O O O O O
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Pontos de Sangue
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Vitalidade
Escoriado ☐
Machucado -1 ☐
Ferido -1 ☐
Ferido gravemente -2 ☐
Espancado -2 ☐
Aleijado -5 ☐
Incapacitado ☐

Combate

Arma	Dificuldade	Dano

Experiência

Atributos:7/5/3 Habilidades:13/9/5 Disciplinas:3 Antecedentes:5 Virtudes:7 Pontos de Bônus:15 (7/5/2/1)

VAMPIRO
A Máscara
Modius

Atributos

Físico
Força ●●●OO
Destreza ●●OOO
Vigor ●●●OO

Sociais
Carisma ●●OOO
Manipulação Adulação ●●●●O
Aparência ●●OOO

Mentais
Percepção ●●●OO
Inteligência Prática ●●●●O
Raciocínio ●●OOO

Habilidades

Talentos
Representação OOOOO
Prontidão Paranóico ●●●●O
Esportes OOOOO
Briga OOOOO
Esquiva ●●OOO
Empatia OOOOO
Intimidação ●●●OO
Liderança ●OOOO
Manha ●●OOO
Lábia ●●OOO

Perícias
Empatia com Animais OOOOO
Condução OOOOO
Etiqueta Aristocrático ●●●●O
Armas de Fogo ●●●OO
Armas Brancas OOOOO
Música OOOOO
Reparos OOOOO
Segurança ●●OOO
Furtividade ●●●OO
Sobrevivência OOOOO

Conhecimento
Burocracia ●●●OO
Computador OOOOO
Finanças OOOOO
Investigação ●●OOO
Direito Internacional ●●●●O
Lingüística OOOOO
Medicina OOOOO
Ocultismo ●●OOO
Política ●●●●O
Ciência ●OOOO

Vantagens

Disciplinas
Auspícios ●●●OO
Dominação ●●●●O
Ofuscação ●●●●O
Presença ●OOOO
Tramaturgia ●OOOO

Antecedentes
Status ●●●OO
Recursos ●●●OO
Lacaios ●●OOO
Rebanho ●●OOO
_____ OOOOO

Virtudes
Consciência ●●OOO
Autocontrole ●●OOO
Coragem ●OOOO

Outras Características
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO

Humanidade
● ● ● ● ● ● O O O O

Força de Vontade
● ● ● ● ● O O O O O
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Pontos de Sangue
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Vitalidade
Escoriado ☐
Machucado -1 ☐
Ferido -1 ☐
Ferido gravemente -2 ☐
Espancado -2 ☐
Aleijado -5 ☐
Incapacitado ☐

Experiência

Combate

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)

VAMPIRO
A Máscara

Allicia

Atributos

Físico

Força ●OOOO
Destreza ●●●OO
Vigor ●●OOO

Sociais

Carisma ●●OOO
Manipulação ●OOOO
Aparência Misteriosa ●●●●●

Mentais

Percepção ●●OOO
Inteligência ●●●OO
Raciocínio ●●●OO

Habilidades

Talentos

Representação ●●OOO
Prontidão ●OOOO
Esportes ●OOOO
Briga ●OOOO
Esquiva ●●OOO
Empatia ●●●OO
Intimidação OOOOO
Liderança OOOOO
Manha ●OOOO
Lábia OOOOO

Perícias

Empatia com Animais ●●●OO
Condução ●●OOO
Etiqueta ●●OOO
Armas de Fogo ●●OOO
Armas Brancas ●OOOO
Música Voz Lírica ●OOOO
Reparos OOOOO
Segurança OOOOO
Furtividade ●●OOO
Sobrevivência OOOOO

Conhecimento

Burocracia ●OOOO
Computador ●OOOO
Finanças OOOOO
Investigação ●●OOO
Direito OOOOO
Lingüística ●OOOO
Medicina OOOOO
Ocultismo ●●●OO
Política ●OOOO
Ciência OOOOO

Vantagens

Disciplinas

Auspicios ●OOOO
Rapidez ●OOOO
Dominação ●OOOO
Ofuscação ●OOOO
Presença ●OOOO

Antecedentes

Rebanho ●●●OO
Recursos ●●OOO
Mentor ●●●OO
_____ OOOOO
_____ OOOOO

Virtudes

Consciência ●●●●●
Autocontrole ●●OOO
Coragem ●●OOO

Outras Características

_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO

Combate

Arma	Dificuldade	Dano

Humanidade

● ● ● ● ● ● ● ● ● O

Força de Vontade

● ● ● ● ● O O O O O

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Pontos de Sangue

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Vitalidade

Escoriado		☐
Machucado	-1	☐
Ferido	-1	☐
Ferido gravemente	-2	☐
Espancado	-2	☐
Aleijado	-5	☐
Incapacitado		☐

Experiência

Atributos:7/5/3 Habilidades:13/9/5 Disciplinas:3 Antecedentes:5 Virtudes:7 Pontos de Bônus:15 (7/5/2/1)

VAMPIRO
A Máscara
Juggler

Atributos

Físico
Força ●●OOO
Destreza Gracioso ●●●●●
Vigor ●●●OO

Sociais
Carisma ●●●OO
Manipulação Astuto ●●●●●
Aparência ●●●OO

Mentais
Percepção Sondagem ●●●●O
Inteligência ●●OOO
Raciocínio ●●●OO

Habilidades

Talentos
Representação OOOOO
Prontidão Cruzada ●●●●O
Esportes ●●OOO
Briga Agarrar ●●●●O
Esquiva ●●●OO
Empatia OOOOO
Intimidação ●●OOO
Liderança Impetuosos ●●●●●
Manha Anarquista ●●●●O
Lábia ●●OOO

Perícias
Empatia com Animais OOOOO
Condução ●●OOO
Etiqueta Ganges ●●●●O
Armas de Fogo ●●●OO
Armas Brancas ●●OOO
Música OOOOO
Reparos ●OOOO
Segurança ●●●OO
Furtividade ●●●OO
Sobrevivência OOOOO

Conhecimento
Burocracia ●●●OO
Computador OOOOO
Finanças OOOOO
Investigação ●●OOO
Direito OOOOO
Lingüística ●OOOO
Medicina OOOOO
Ocultismo ●●●OO
Política OOOOO
Ciência OOOOO

Vantagens

Disciplinas
Rapidez ●●●OO
Dominação ●●●●O
Fornitude ●OOOO
Ofuscsção ●●OOO
Potência ●●OOO

Antecedentes
Contatos ●●●OO
Rebanho ●●●●●
Aliados ●●OOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO

Virtudes
Consciência ●●OOO
Autocontrole ●●●●O
Coragem ●●●●O

Outras Características
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO

Humanidade
● ● ● ● ● ● ● O O O

Força de Vontade
● ● ● ● ● ● ● ● O O
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Pontos de Sangue
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Vitalidade
Escoriado		☐
Machucado	-1	☐
Ferido	-1	☐
Ferido gravemente	-2	☐
Espancado	-2	☐
Aleijado	-5	☐
Incapacitado		☐

Experiência

Combate
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)

VAMPIRO
A Máscara

Michael

Atributos

Físico
Força Poderoso ●●●●●
Destreza ●OOOO
Vigor Corajoso ●●●●O

Sociais
Carisma ●●●OO
Manipulação ●OOOO
Aparência ●●OOO

Mentais
Percepção Intuitivo ●●●●O
Inteligência ●OOOO
Raciocínio ●●●OO

Habilidades

Talentos
Representação OOOOO
Prontidão Pessoas ●●●●●
Esportes OOOOO
Briga ●●●OO
Esquiva ●OOOO
Empatia ●●OOO
Intimidação ●OOOO
Liderança OOOOO
Manha ●OOOO
Lábia OOOOO

Perícias
Empatia com Animais ●OOOO
Condução OOOOO
Etiqueta OOOOO
Armas de Fogo OOOOO
Armas Brancas ●●OOO
Música OOOOO
Reparos OOOOO
Segurança OOOOO
Furtividade ●●●OO
Sobrevivência ●OOOO

Conhecimento
Burocracia OOOOO
Computador OOOOO
Finanças OOOOO
Investigação OOOOO
Direito OOOOO
Lingüística OOOOO
Medicina ●OOOO
Ocultismo ●OOOO
Política OOOOO
Ciência OOOOO

Vantagens

Disciplinas
Auspício ●OOOO
Ofuscação ●●OOO
Fortitude ●OOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO

Antecedentes
Mentor ●OOOO
Rebanho ●OOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO

Virtudes
Consciência ●●●●●
Autocontrole ●●●OO
Coragem ●●●●●

Outras Características
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO

Humanidade
● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

Força de Vontade
● ● ● ● ● ● ● ● ● ●
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Pontos de Sangue
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Vitalidade
Escoriado		□
Machucado	-1	□
Ferido	-1	□
Ferido gravemente	-2	□
Espancado	-2	□
Aleijado	-5	□
Incapacitado		□

Combate
Arma	Dificuldade	Dano

Experiência

Atributos:7/5/3 Habilidades:13/9/5 Disciplinas:3 Antecedentes:5 Virtudes:7 Pontos de Bônus:15 (7/5/2/1)

VAMPIRO
A Máscara

Evelyn

Atributos

Físico
Força ●●OOO
Destreza ●●OOO
Vigor ●●OOO

Sociais
Carisma ●●OOO
Manipulação Controle ●●●●O
Aparência Atraente ●●●●O

Mentais
Percepção ●●●OO
Inteligência ●●●OO
Raciocínio ●●OOO

Habilidades

Talentos
Representação OOOOO
Prontidão ●OOOO
Esportes OOOOO
Briga OOOOO
Esquiva ●OOOO
Empatia ●OOOO
Intimidação ●●OOO
Liderança ●OOOO
Manha ●OOOO
Lábia ●●●●O

Perícias
Empatia com Animais OOOOO
Condução ●●OOO
Etiqueta ●●OOO
Armas de Fogo ●●OOO
Armas Brancas OOOOO
Música OOOOO
Reparos OOOOO
Segurança OOOOO
Furtividade OOOOO
Sobrevivência OOOOO

Conhecimento
Burocracia ●●●OO
Computador ●●OOO
Finanças ●●OOO
Investigação OOOOO
Direito ●OOOO
Lingüística ●OOOO
Medicina ●●●OO
Ocultismo ●●OOO
Política ●●OOO
Ciência OOOOO

Vantagens

Disciplinas
Rapidez ●OOOO
Potência ●OOOO
Presença ●●OOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO

Antecedentes
Aliados ●●OOO
Contatos ●OOOO
Recursos ●OOOO
Rebanho ●OOOO
_____ ●OOOO

Virtudes
Consciência ●●●OO
Autocontrole ●●OOO
Coragem ●●OOO

Outras Características
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO

Humanidade
● ● ● ● ● ● O O O O

Força de Vontade
● ● ● ● ● ● ● O O O
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Pontos de Sangue
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Vitalidade
Escoriado ☐
Machucado -1 ☐
Ferido -1 ☐
Ferido gravemente -2 ☐
Espancado -2 ☐
Aleijado -5 ☐
Incapacitado ☐

Experiência

Combate

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)

VAMPIRO
A Máscara

Danov

Atributos

Físico

Força ●●●OO
Destreza ●●●OO
Vigor ●●OOO

Sociais

Carisma ●●OOO
Manipulação ●●OOO
Aparência Nosferatu ●OOOO

Mentais

Percepção Atento ●●●●O
Inteligência Astuto ●●●●●
Raciocínio ●●●●O

Habilidades

Talentos

Representação ●●●OO
Prontidão ●●●●●
Esportes ●●OOO
Briga ●●OOO
Esquiva ●●●OO
Empatia ●OOOO
Intimidação OOOOO
Liderança ●●OOO
Manha OOOOO
Lábia OOOOO

Perícias

Empatia com Animais ●●●OO
Condução ●OOOO
Etiqueta ●●OOO
Armas de Fogo ●●OOO
Armas Brancas OOOOO
Música ●●●OO
Reparos OOOOO
Segurança OOOOO
Furtividade Perseguição ●●●OO
Sobrevivência Montanha ●●●OO

Conhecimento

Burocracia ●OOOO
Computador prograd or ●●●●O
Finanças OOOOO
Investigação OOOOO
Direito ●OOOO
Lingüística ●●●OO
Medicina ●OOOO
Ocultismo Golconda ●●●OO
Política ●OOOO
Ciência ●●OOO

Vantagens

Disciplinas

Animalismo ●●●●O
Auspícios ●●OOO
Ofuscação ●●●OO
Potência ●●●OO
OOOOO

Antecedentes

Recursos ●●●●O
Recursos ●OOOO
Status ●●OOO
OOOOO
OOOOO

Virtudes

Consciência ●●●●O
Autocontrole ●●●OO
Coragem ●●●●O

Outras Características

OOOOO
OOOOO
OOOOO
OOOOO
OOOOO

Humanidade

● ● ● ● ● ● ● ● ● O

Força de Vontade

● ● ● ● ● ● ● O O O

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Pontos de Sangue

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Vitalidade

Escoriado		☐
Machucado	-1	☐
Ferido	-1	☐
Ferido gravemente	-2	☐
Espancado	-2	☐
Aleijado	-5	☐
Incapacitado		☐

Experiência

Combate

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)

VAMPIRO
A Máscara
Lucian

Atributos

Físico
Força ●●●●O
Destreza ●●OOO
Vigor ●●●●O

Sociais
Carisma ●●●●O
Manipulação ●●●●●
Aparência ●●●●O

Mentais
Percepção ●●●●O
Inteligência ●●●●O
Raciocínio ●●●OO

Habilidades

Talentos
Representação OOOOO
Prontidão ●●●OO
Esportes ●●●OO
Briga Kung-fu ●●●●O
Esquiva ●●●OO
Empatia OOOOO
Intimidação Ameaça ●●●●O
Liderança ●●●OO
Manha ●OOOO
Lábia OOOOO

Perícias
Empatia com Animais ●●OOO
Condução OOOOO
Etiqueta Peq. Grupos ●●●●●
Armas de Fogo Fuzis ●●●●●
Armas Brancas Espada ●●●●O
Música ●●●OO
Reparos OOOOO
Segurança OOOOO
Furtividade OOOOO
Sobrevivência ●OOOO

Conhecimento
Burocracia ●●OOO
Computador OOOOO
Finanças OOOOO
Investigação OOOOO
Direito Antigo ●●●●O
Lingüística Militar ●●●●●
Medicina OOOOO
Ocultismo Vampiros ●●●●●
Política ●●OOO
Ciência Relatividade ●●●●O

Vantagens

Disciplinas
Animalismo ●●●OO
Dominação ●●●●O
Fortitude ●●●●●
Presença ●●●●O
Metamorfose ●●●●●

Antecedentes
Status ●●●●●
Contatos ●●●●●
Recursos ●●●●O
_____ OOOOO
_____ OOOOO

Virtudes
Consciência ●●OOO
Autocontrole ●●OOO
Coragem ●●●●●

Outras Características
Potência ●OOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO

Humanidade
● ● ● ● ● O O O O O

Força de Vontade
● ● ● ● ● ● ● ● ● ●
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Pontos de Sangue
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Vitalidade
Escoriado ☐
Machucado -1 ☐
Ferido -1 ☐
Ferido gravemente -2 ☐
Espancado -2 ☐
Aleijado -5 ☐
Incapacitado ☐

Combate

Arma	Dificuldade	Dano

Experiência

Atributos:7/5/3 Habilidades:13/9/5 Disciplinas:3 Antecedentes:5 Virtudes:7 Pontos de Bônus:15 (7/5/2/1)

VAMPIRO
A Máscara

Sullivan Dane

Atributos

Físico
Força ●●OOO
Destreza ●●●●O
Vigor ●●●●O

Sociais
Carisma ●OOOO
Manipulação ●●●OO
Aparência ●●OOO

Mentais
Percepção ●●●●O
Inteligência ●●●●O
Raciocínio ●●●●●

Habilidades

Talentos
Representação ●●OOO
Prontidão Sobrenatural ●●●●O
Esportes Ginástica ●●●●O
Briga Boxe ●●●●O
Esquiva Escorregadio ●●●●O
Empatia OOOOO
Intimidação OOOOO
Liderança OOOOO
Manha Ruas ●●●OO
Lábia OOOOO

Perícias
Empatia com Animais ●OOOO
Condução ●●OOO
Etiqueta ●●OOO
Armas de Fogo Assas. ●●●●O
Armas Brancas Esgrima ●●●●O
Música Violino ●●●●●
Reparos ●OOOO
Segurança ●●●OO
Furtividade Escuro ●●●●●
Sobrevivência ●●OOO

Conhecimento
Burocracia ●OOOO
Computador OOOOO
Finanças OOOOO
Investigação Dedução ●●●●●
Direito ●●OOO
Lingüística ●●●OO
Medicina ●OOOO
Ocultismo Vampiros ●●●●O
Política OOOOO
Ciência OOOOO

Vantagens

Disciplinas
Auspícios ●OOOO
OOOOO
OOOOO
OOOOO
OOOOO

Antecedentes
Contatos ●●●●●
Recursos ●●●OO
Status ●OOOO
OOOOO
OOOOO

Virtudes
Consciência ●●OOO
Autocontrole ●●●●●
Coragem ●●●●O

Outras Características
Fé (8) OOOOO
OOOOO
OOOOO
OOOOO
OOOOO

Combate

Arma	Dificuldade	Dano

Humanidade
● ● ● ● ● ● ● O O O

Força de Vontade
● ● ● ● ● ● ● ● ● ●
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Pontos de Sangue
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Vitalidade
Escoriado □
Machucado -1 □
Ferido -1 □
Ferido gravemente -2 □
Espancado -2 □
Aleijado -5 □
Incapacitado □

Experiência

Atributos:7/5/3 Habilidades:13/9/5 Disciplinas:3 Antecedentes:5 Virtudes:7 Pontos de Bônus:15 (7/5/2/1)

VAMPIRO
A Máscara

Shepard

Atributos

Físico
Força ●●OOO
Destreza ●●●OO
Vigor ●●OOO

Sociais
Carisma ●●OOO
Manipulação ●●OOO
Aparência ●●OOO

Mentais
Percepção ●●●●O
Inteligência ●●●OO
Raciocínio ●●OOO

Habilidades

Talentos
Representação ●OOOO
Prontidão ●●●OO
Esportes ●OOOO
Briga ●●●OO
Esquiva ●●OOO
Empatia OOOOO
Intimidação ●●OOO
Liderança ●●●OO
Manha OOOOO
Lábia ●OOOO

Perícias
Empatia com Animais OOOOO
Condução ●●●OO
Etiqueta OOOOO
Armas de Fogo ●●●OO
Armas Brancas OOOOO
Música OOOOO
Reparos OOOOO
Segurança ●●●OO
Furtividade ●●●OO
Sobrevivência ●OOOO

Conhecimento
Burocracia ●●OOO
Computador ●OOOO
Finanças OOOOO
Investigação Membros ●●●●O
Direito ●●●OO
Lingüística ●OOOO
Medicina OOOOO
Ocultismo OOOOO
Política ●OOOO
Ciência OOOOO

Vantagens

Disciplinas
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO

Antecedentes
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO

Virtudes
Consciência ●●●OO
Autocontrole ●●●●O
Coragem ●●●OO

Outras Características
Proced. Policial_____ ●●●●●
Recursos (FBI)_____ ●●●●O
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO

Humanidade
● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

Força de Vontade
● ● ● ● ● ● O O O O
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Pontos de Sangue
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Vitalidade
Escoriado		□
Machucado	-1	□
Ferido	-1	□
Ferido gravemente	-2	□
Espancado	-2	□
Aleijado	-5	□
Incapacitado		□

Combate
Arma	Dificuldade	Dano

Experiência

Atributos:7/5/3 Habilidades:13/9/5 Disciplinas:3 Antecedentes:5 Virtudes:7 Pontos de Bônus:15 (7/5/2/1)

VAMPIRO
A Máscara

Stephens

Atributos

Físico

Força ●●●OO
Destreza ●●OOO
Vigor ●●OOO

Sociais

Carisma ●●OOO
Manipulação ●●●OO
Aparência ●●OOO

Mentais

Percepção ●●●OO
Inteligência ●●OOO
Raciocínio ●●●OO

Habilidades

Talentos

Representação OOOOO
Prontidão ●●●OO
Esportes OOOOO
Briga ●●OOO
Esquiva ●OOOO
Empatia OOOOO
Intimidação ●OOOO
Liderança ●OOOO
Manha Boato ●●●●●
Lábia ●●OOO

Perícias

Empatia com Animais OOOOO
Condução ●●OOO
Etiqueta OOOOO
Armas de Fogo ●●●OO
Armas Brancas ●OOOO
Música OOOOO
Reparos ●OOOO
Segurança ●●●OO
Furtividade ●●OOO
Sobrevivência OOOOO

Conhecimento

Burocracia OOOOO
Computador ●OOOO
Finanças OOOOO
Investigação Detetive ●●●●O
Direito ●●OOO
Lingüística OOOOO
Medicina OOOOO
Ocultismo ●●●OO
Política OOOOO
Ciência OOOOO

Vantagens

Disciplinas

OOOOO
OOOOO
OOOOO
OOOOO
OOOOO

Antecedentes

Recursos ●●OOO
OOOOO
OOOOO
OOOOO
OOOOO

Virtudes

Consciência ●●●●O
Autocontrole ●●●●O
Coragem ●●●●O

Outras Características

Proced. Policial ●●●●O
OOOOO
OOOOO
OOOOO
OOOOO

Humanidade

● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

Força de Vontade

● ● ● ● ● ● ● ● O O

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Pontos de Sangue

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Vitalidade

Escoriado		☐
Machucado	-1	☐
Ferido	-1	☐
Ferido gravemente	-2	☐
Espancado	-2	☐
Aleijado	-5	☐
Incapacitado		☐

Combate

Arma	Dificuldade	Dano

Experiência

Atributos:7/5/3 Habilidades:13/9/5 Disciplinas:3 Antecedentes:5 Virtudes:7 Pontos de Bônus:15 (7/5/2/1)

VAMPIRO
A Máscara

ANNABELLE

Atributos

Físico

Força ●●●OO
Destreza ●●OOO
Vigor ●●OOO

Sociais

Carisma ●●●●O
Manipulação ●●●●O
Aparência ●●●●O

Mentais

Percepção ●●●OO
Inteligência ●●●OO
Raciocínio ●●●OO

Habilidades

Talentos

Representação ●●●OO
Prontidão ●●●OO
Esportes ●OOOO
Briga ●OOOO
Esquiva ●●OOO
Empatia Motivos ●●●●O
Intimidação OOOOO
Liderança ●●OOO
Manha ●OOOO
Lábia Sedutora ●●●●O

Perícias

Empatia com Animais OOOOO
Condução ●OOOO
Etiqueta Alta Sociedade ●●●●O
Armas de Fogo ●OOOO
Armas Brancas ●OOOO
Música ●●OOO
Reparos OOOOO
Segurança OOOOO
Furtividade OOOOO
Sobrevivência ●OOOO

Conhecimento

Burocracia ●●●OO
Computador OOOOO
Finanças ●●OOO
Investigação OOOOO
Direito ●●OOO
Lingüística Saudação ●●●●●
Medicina ●OOOO
Ocultismo Pol. Familiar ●●●●O
Política ●●OOO
Ciência OOOOO

Vantagens

Disciplinas

Auspícios ●●●●O
Rapidez ●●●OO
Dominação ●●OOO
Fortitude ●OOOO
Presença ●●●●●O

Antecedentes

Fama ●●●●O
Influência ●●●OO
Recursos ●●●●O
Lacaios ●●OOO
_____ OOOOO

Virtudes

Consciência ●●OOO
Autocontrole ●●●OO
Coragem ●●●OO

Outras Características

_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO

Humanidade

● ● ● ● ● ● ● O O O

Força de Vontade

● ● ● ● ● ● ● O O O
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Pontos de Sangue

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Vitalidade

Escoriado		☐
Machucado	-1	☐
Ferido	-1	☐
Ferido gravemente	-2	☐
Espancado	-2	☐
Aleijado	-5	☐
Incapacitado		☐

Experiência

Combate

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)