

Disciplinas de Acordo com a 3ª edição de Vampiro a Mascar

Cortesia do Clã Nosferatu – Pernambuco Imortal

Animalismo: Manipulação e Carisma são os mais usados junto com empatia com animais.

* Comandos simples: O Vampiro olha nos olhos do animal e sussurra comandos simples; latir, miar e coisas do tipo facilitam o comando. **Teste:** Deve ser feito contato visual e jogar **Manipulação + Emp. C/ animais**.

Dificuldade 6 para predadores, 7 para outros mamíferos e aves, 8 para reptéis.

** Chamado: O Vampiro pode chamar por qualquer animal na área de audição. **Teste: Carisma + Sobrevivência, dificuldade 6.** 1 sucesso = um animal responde; 2 = um quarto dos animais na área respondem; 3 = metade dos animais respondem; 4 = maioria dos animais respondem; 5 = todos animais respondem.

*** Trazer a Besta: O Vampiro pode tocar em alguém e fazer a sua besta interior tomar suas emoções. **Teste: Manipulação + Intimidação** se quiser forçar a besta através do Medo; Manipulação + Empatia se for através de outros sentimentos. **Dificuldade 7.** É uma ação extensa e são necessários um numero de sucessos iguais à força de vontade do alvo.

**** Assumir o espírito do animal: o vampiro entra em torpor e obtém poder sobre a mente do animal. **Teste: Manipulação + Empatia com animais. Dificuldade 8.** 1 sucesso = não pode usar as disciplinas; 2 = Auspícios; 3 = Presença; 4 = Demência e Dominação; 5 = Quimerismo, Necromancia e Taumaturgia.

***** Transferir Frenesi: O Vampiro pode incitar outra pessoa ou animal a entrar em Frenesi. **Teste: Manipulação + Auto Controle. Dificuldade 8.** O Vampiro tem que estar em frenesi ou muito próximo de entrar. O alvo deve estar na mesma área do vampiro.

Auspícios: Percepção é o atributo mais usado com essa disciplina

* Sentidos Aguçados: Aumenta os sentidos do vampiro (visão, audição e olfato). **Teste: Não é necessário.**

** Perceber a aura: Permite ver a aura da pessoa (o que ela sente) **Teste: Percepção + Empatia Dif. 8**

*** Toque do Espírito: Permite ler as sensações que envolveram um objeto (saber quem usou, quando e como). As visões não são claras e sim uma espécie de choque psíquico. **Teste: Percepção + Empatia**, a dificuldade é dada pelo tempo que o objeto foi usado: **Dif. 5 Algumas horas atrás, Dif 9 para dias atrás.** Quanto maior for a ligação do dono do objeto com ele, mais informações são dadas.

**** Telepatia: Permite enviar imagens e ler a mente de alguém. **Teste: Inteligência + Lábria Dif. Igual a Força de Vontade do alvo.**

***** Projeção Psíquica: Permite ao vampiro sair de seu corpo e caminhar como um fantasma. **Teste: Percepção + Ocultismo + 1 ponto de força de vontade, Dif. 7 (Básico) – 10 (lugar muito distante)** (mais detalhes no livro básico sobre interação no mundo espiritual).

Celeridade

Cada nível em celeridade garante uma ação extra. **Teste:** O personagem gasta **1 ponto de sangue** e no próximo turno ele faz as ações extras mais a comum.

Quimerismo:

* Ignis Fatuus: Permite criar uma miragem simples que confunde um único sentido. **Teste: 1 ponto de Força de Vontade.** Funcionara até o vampiro sair da área ou até quando ele quiser.

** Fata Morgana: Permite criar uma ilusão que confunde todos os sentidos, mas continua estático. **Teste: 1 ponto de Força de Vontade e 1 ponto de sangue.** A ilusão estática continuara igual a Ignis Fatuus.

*** Aparição: Permite dar movimento a uma ilusão criada com Ignis Fatuus e Fata Morgana. **Teste:** o criador gasta **1 ponto de sangue**, e precisa ficar se concentrando na ilusão.

**** Permanência: Também deve ser usado com os dois primeiros níveis, permite que a ilusão fique mesmo quando o criador não esteja olhando. **Teste: 1 ponto de Sangue**

***** Horrível Realidade: O vampiro pode projetar alucinações diretamente na mente da vítima. O alvo dessas ilusões acredita completamente no que esta vendo (um fogo ilusório pode queima-lo, uma parede ilusória pode impedi-lo). **Teste: 2 pontos de Força de Vontade**, dura uma cena inteira. Para ferir alguém se joga **Manipulação + Lábria Dif. Igual a Percepção + Auto-Controle da vítima**, Cada sucesso causa um nível de dano. A vítima não pode morrer.

Demência: Manipulação é bastante usado nessa disciplina

* Paixão: o vampiro pode aumentar ou diminuir as emoções do alvo, mas não pode escolher a emoção. **Teste: Carisma + Empatia Dif. Igual a humanidade do alvo.** 1 sucesso=Um Turno, 2 sucessos= uma hora, 3 sucessos= uma noite, 4 sucessos= Uma semana, 5 sucessos= Um mês, 6+ sucessos= três meses.

** Assombramento: Pode agitar os sentidos da vítima, enchendo-a com visões, sons, cheiros e sentimentos que não estejam lá. **Teste: 1 ponto de sangue mais Manipulação + Lábria Dif. Percepção + Auto Controle da vítima.** 1 sucesso = Uma noite, 2 sucessos= Duas noites, 3 sucessos= Uma semana, 4 sucessos= Um mês, 5 sucessos = Três meses, 6+ sucessos= Um ano.

*** Olhos do Caos: Permite descobrir a natureza de uma pessoa e ver mensagens em certos objetos. **Teste: Percepção + Ocultismo Dif. 6 – 9.**

**** Voz da Loucura: Permite levar uma pessoa à fúria ou medo. **Teste: Manipulação + Empatia Dif. 7.**

***** Insanidade Total: Coloca 5 perturbações em um alvo. **Teste: Manipulação + Intimidação Dif. Força de Vontade da Vítima e 1 ponto de sangue.** 1 sucesso= Um turno, 2 sucessos= Uma noite, 3 sucessos= uma semana, 4 sucessos= Um mês, 5+ sucessos= um ano.

Dominação: Carisma e Manipulação são os mais usados nessa disciplina.

* Comando: Permite dar um comando único. **Teste: Manipulação + Intimidação Dif. Força de Vontade**

** Mesmerizar: Permite implantar um falso pensamento ou sugestão hipnótica. **Teste: Manipulação + Liderança, Dif. Força de Vontade do alvo.** Não pode forçar a pessoa a se prejudicar.

*** A Mente Esquecida: Permite apagar a mente da vítima. **Teste: Raciocínio + Lábria, Dif. Força de Vontade do alvo.** 1 sucesso= remove uma única memória por um dia, 2 sucessos= pode remover mais não alterar permanentemente a memória, 3 sucessos= pode fazer pequenas mudanças na memória, 4 sucessos= pode alterar ou remover cenas inteiras, 5 sucessos= pode reconstruir períodos inteiros da vida do alvo.

**** Condicionar: permite dominar a mente de alguém, este processo pode levar semanas. **Teste: Carisma + Liderança, Dif. Força de Vontade permanente do alvo** é uma ação estendida.

***** Possessão: Permite controlar por completo a mente e o corpo de alguém, não é necessário falar, apenas contato visual. **Teste: ação resistida, 1 ponto de Força de vontade + Carisma + Intimidação contra a Força de Vontade do alvo, Dif. 7 para ambos.**

Fortitude

A cada ponto de Fortitude corresponde a um ponto de vigor para absorver dano normal, letal e agravado. Os pontos não são sucessos automáticos e devem ser jogados como vigor comum.

Necromancia: O personagem precisa atingir nível três na trilha do tumulto para aprender a segunda trilha e nível cinco na primeira para poder aprender a terceira.

A trilha do tumulto:

* Introspecção: Permite o necromante ver a última coisa vista pelo cadáver. **Teste: Percepção + Ocultismo Dif. 8 para humanos e 10 para vampiros.**

** Conjurador espírito: Chama um fantasma (wraith). Precisa saber o nome do fantasma e ter um objeto que tenha uma conexão com ele (fetter). **Teste: Percepção + Ocultismo, Dif. 7.**

*** Submeter espírito: O vampiro pode comandar o fantasma. **Teste: depois de conjurar Manipulação + Ocultismo, Dif. 7 ou força de vontade do fantasma.** O fantasma pode gastar Pathos (equivalente a sangue)

**** Assombramento: Prende um fantasma a um local ou a um objeto (faz a área virar um Fetter). **Teste: Manipulação + Ocultismo, Dif. A força de vontade do fantasma ou 4 se ele não resistir.**

***** Tormenta: Permite causar dano a um Wraith. **Teste: Vigor + Empatia, Dif. Força de Vontade do alvo.** Cada sucesso é um nível de vitalidade

A trilha dos ossos:

* Tremens: permite um cadáver fazer um pequeno movimento. **Teste: Destreza + Ocultismo, Dif. 6 e 1 ponto de sangue**

** Vassoura do Aprendiz: O cadáver se levanta e faz uma função simples. **Teste: Raciocínio + Ocultismo, Dif. 7 mais 1 ponto de sangue**

*** Hordas desajustadas: Levanta vários cadáveres e faz eles atacarem. **Teste: 1 ponto de Força de Vontade mais 1 ponto de sangue por cadáver.** Depois **Raciocínio + Ocultismo, Dif. 8.** Cada sucesso permite levantar um cadáver extra.

**** Roubar Alma: Permite retirar a alma de um mortal. **Teste: 1 ponto de Força de Vontade e depois testa a Força de Vontade contra a Força de Vontade da vítima, Dif. 6**

***** Possessão Demoníaca: Insere uma alma em um corpo morto recentemente. O cadáver continuará a se decompor. **Sistema:** Não é necessário teste, mas o cadáver deve ter morrido no mínimo há 30 minutos.

A trilha das cinzas:

* Visão da Mortalha: Permite ver o Underworld (terra dos Wraith's). **Teste: Percepção + Prontidão, Dif. 7**

** Língua sem vida: Permite conversar com fantasmas. **Teste: Percepção + Ocultismo, Dif. 6 + 1 ponto de Força de Vontade.**

*** Mão Morta: Permite segurar objetos no Underworld. **Teste: Raciocínio + Ocultismo, Dif. 7 + 1 ponto de Sangue por cena.**

**** Ex Nihilo: Permite entrar no Underworld. **Teste:** precisa desenhar uma porta de sangue, **2 pontos de Força de Vontade e Sangue mais Vigor + Ocultismo, Dif. 8**

***** Maestria sobre a mortalha: Permite diminuir a mortalha. **Teste: 2 pontos de Força de Vontade, testa Força de Vontade, Dif. 9**

Ofuscação: Auspícios, quando maior, elimina este poder.

* Manto das Sombras: Permite se esconder nas sombras. **Teste:** não é necessário.

** Presença Invisível: Pode caminhar sem ser notado. **Teste:** não é necessário.

*** Mascara das Mil Faces: Permite mudar o rosto e parecer outra pessoa. **Teste: Manipulação + Performance, Dif. 7.** 1 sucesso= pode mudar algumas semelhanças, 2 sucessos= fica um pouco diferente, 3 sucessos= Aparenta como quiser, 4 sucessos= Transformação completa (voz, gestos...), 5 sucessos= Alteração profunda (mudar o tamanho, sexo e idade).

**** Banimento do olho da mente: Permite ficar invisível. **Teste: Carisma + Furtividade, Dif. Raciocínio + Prontidão do alvo (o maior se for mais de uma pessoa).** Somente após três sucessos consegue ficar completamente invisível, menos que isso aparenta um fantasma.

***** Encobrir o encontro: Permite usar qualquer poder acima em outra pessoa. **Teste:** igual ao do poder desejado.

Tenebrosidade: Qualquer Lasombra pode ver através da escuridão de tenebrosidade.

* Jogo das sombras: Pode alterar qualquer sombra (aumentando, dando outra forma...) e separa-la do dono.

Teste: 1 ponto de sangue.

** Mortalha da Noite: Permite criar uma nuvem de escuridão, escurecendo completamente a área. **Teste: Manipulação + Ocultismo, Dif. 7.** A nuvem cobre tudo menos fogo e abafa qualquer som, tornando-o irreconhecível. Metamorfose 1 não permite enxergar nesta escuridão.

*** Braços do Abismo: Cria tentáculos de escuridão. **Teste: 1 ponto de Sangue + Manipulação + Ocultismo, Dif. 7.** Cada sucesso cria um tentáculo (Força e Destreza igual a do criador) e quatro níveis de vitalidade. Mais detalhes no livro.

**** Metamorfose Negra: Chama a escuridão interior do vampiro e ele se torna um híbrido entre matéria e sombra, com tentáculos no seu torso e abdômen. **Teste: 2 pontos de Sangue + Manipulação + Coragem, Dif. 7.** Sucesso garante 4 tentáculos. Mais detalhes no livro.

***** Forma Tenebrosa: O vampiro se *torna* uma sombra, podendo entrar em uma sombra e sair em outra e pode ver na escuridão completa. **Teste: 3 pontos de sangue.** O vampiro se torna imune a ataque físico.

Potencia

Cada ponto em potencia garante um sucesso automático extra em qualquer teste de força. Estes sucessos podem ser usados para Dano e dar saltos maiores que o normal.

Presença:

* Fascínio: Faz as pessoas se sentirem interessadas pelo vampiro. **Teste: Carisma + performance, Dif. 7.** 1 sucesso= Uma pessoa, 2 sucessos= duas pessoas, 3 sucessos= seis pessoas, 4 sucessos= 20 pessoas, 5 sucessos= Qualquer um próximo ao vampiro.

** Olhar assustador: Faz qualquer um morrer de medo do vampiro. **Teste: Carisma + Intimidação, Dif. Raciocínio + Coragem da vítima.**

*** Transe: Faz as pessoas adorarem o vampiro. **Teste: Aparência + Empatia, dif. Força de Vontade Permanente do alvo.** 1 sucesso= Uma hora, 2 sucesso= um dia, 3 sucessos= uma semana, 4 sucessos= um mês, 5 sucessos= um ano.

**** Convocação: Permite chamar qualquer pessoa. **Teste: Carisma + Lábia, Dif. 5, 7 se for um estranho.** 1 sucesso= O alvo vem lentamente e hesitante, 2 sucessos= alvo é relutante e pode parar por obstáculos, 3 sucessos= O alvo vem com velocidade razoável, 4 sucessos= O alvo vem rapidamente, 5 sucessos= o alvo faz tudo para chegar ao vampiro.

***** Majestade: Invoca respeito, devoção e medo universal. **Teste: 1 ponto de Força de Vontade e o alvo deve testar Coragem para contrariar o vampiro.**

Metamorfose:

* Olhos da Besta: Permite ver no escuro. **Teste:** não é necessário, leva um turno inteiro para mudar.

** Garras Ferozes: Transforma as unhas em Garras. **Teste: 1 ponto de Sangue.** Dano Agravado – Força +1

*** Unir-se a terra: O vampiro ‘afunda na terra’. **Teste: 1 ponto de Sangue.**

**** Forma da besta: O vampiro se transforma em um lobo ou morcego. **Teste: 1 ponto de Sangue.** Três turnos para mudar.

***** Forma Misteriosa: O vampiro se transforma em neblina. **Teste: 1 ponto de sangue.** Três turnos para mudar.

Quietus:

* Silêncio da Morte: Cria um círculo de silêncio. **Teste: 1 ponto de Sangue**

** Toque do Escorpião: Transforma o sangue em veneno. **Teste: 1 ponto de Sangue, Força de Vontade Dif. 6** (cada sucesso retira um ponto de vigor se o sangue atingir o oponente). 1 sucesso= 1 turno, 2 sucessos= 1 hora, 3 sucessos= 1 dia, 4 sucessos=1 mês, 5 sucessos= permanente.

*** Chamado de Dagon: Após tocar o alvo o vampiro pode causar dano a distancia. **Teste:** Uma hora após ter tocado o alvo o vampiro faz o chamado (ele não precisa estar na mesma área que o alvo). **1 ponto de Força de Vontade. Testa-se o vigor de um contra o outro, dif. Igual a força de vontade permanente do alvo.**

**** Carícia de Baal: O sangue do vampiro fica extremamente letal (para ser usado com laminas). **Teste: 1 ponto de sangue por golpe.** O dano vira agravado.

***** Gosto da Morte: O vampiro pode cuspir o sangue ácido no alvo. **Teste: Vigor + Esportes, Dif. 6.** Cada ponto de sangue atingido causa dois dados de dano agravado.

Serpentis:

* Olhos da Serpente: O vampiro fica com um olhar hipnótico. **Teste:** Não é necessário

** Língua do Brasília: O vampiro pode aumentar sua língua com uma ponta bifurcada. **Teste:** Não é necessário. A língua causa dano agravado.

*** A pele grossa: Enrijece a pele do vampiro. **Teste: 1 ponto de sangue e Força de Vontade.** Dificuldade para absorver diminui em 5 e permite absorver dano agravado.

**** A forma da Cobra: O vampiro se transforma em uma cobra negra gigante. **Teste: 1 ponto de Sangue.**

***** Coração das Trevas: O vampiro remove seu coração. **Teste:** Não é necessário.

Taumaturgia: Todo teste de taumaturgia é feito da seguinte maneira: **1 ponto de sangue** mais um teste de **Força de Vontade, Dif. Igual ao nível da trilha +3**. Apenas um sucesso é necessário.

A trilha do Sangue:

- * Um gosto por Sangue: experimentando o sangue do oponente pode-se determinar quanto sangue ainda resta, se ele é um vampiro ou não, como se alimentou, sua geração e (com três sucessos) se ele fez diablere.
- ** Fúria do Sangue: Ao tocar o alvo o vampiro força ele a gastar o sangue como o taumaturgista quiser
- *** Potencia do Sangue: Permite abaixar a geração. Cada sucesso abaixa a geração em um, por uma hora.
- **** Furto de Vitae: Retira o sangue do alvo. O alvo precisa estar visível, se usado três vezes cria um laço de sangue no taumaturgista.
- ***** Caldeirão de Sangue: Ao tocar o alvo seu sangue borbulhar (queimando). Um sucesso em morto e ele esta morto.

Sedução das Chamas:

- * Vela: Dificuldade 3 para absorver, um nível de vitalidade agravado por turno.
- ** Palma de Fogo: Dificuldade 4 para absorver, um nível de vitalidade agravado por turno.
- *** Fogueira simples: Dificuldade 5 para absorver, dois níveis de vitalidade agravado por turno.
- **** Fogueira: Dificuldade 7 para absorver, três níveis de vitalidade agravado por turno.
- ***** Inferno: Dificuldade 9 para absorver, três níveis de vitalidade agravado por turno.

Movimento da Mente:

- * 0,4 Kg
- ** 8 Kg
- *** 80 Kg
- **** 200 Kg
- ***** 400 Kg

Trilha da Conjuração:

- * Conjuram forma simples: pode criar uma forma simples. **Teste:** para cada turno extra, deve ser gasto mais um ponto de força de vontade.
- ** Permanência: O objeto convocado se torna permanente. **Teste:** devem ser gastos três pontos de sangue.
- *** Magia do ferreiro: O vampiro pode conjurar objetos complexos como armas, celulares... **Teste:** 5 pontos de sangue e para equipamentos complexos é necessário ter certo conhecimento.
- **** Reverter Conjuração: Permite banir qualquer objeto trazido por essa trilha.
- ***** Poder sobre a vida: Pode criar criaturas sem vontade própria. **Teste:** 10 pontos de sangue. as criaturas se desfazem depois de uma semana.

Mãos da Destruição: Trilha usada somente pelo Sabá.

- * Decomposição: O alvo envelhece 10 anos.
- ** Madeira áspera: Entorta objetos de madeira
- *** Toque Acido: Cria uma secreção de acido que corroe metais e destrói madeira.
- **** Atrofiar: Este poder define ossos do alvo.
- ***** Transformar em cinzas: Acelera o processo de envelhecimento.

Vicissitude:

- * Visão maleável: Pode alterar parâmetros do corpo: feições, voz, tonalidade da pele... **Teste: 1 ponto de Sangue** para cada parte alterada mais **Inteligência + Artesanato Corporal, Dif. 6**.
- ** Moldar Pele: Permite fazer alterações grotescas. **Teste: Destreza + Artesanato Corporal, Dif. 5 a 9** dependendo da transformação.
- *** Moldar Ossos: Permite manipular os ossos. **Teste: Força + Artesanato Corporal, Dif. 5 a 9** dependendo da transformação. Obs: Cada sucesso causa um nível de vitalidade se o 'artista' assim quiser.
- **** Forma Horripilante: O vampiro se transforma num monstro. **Teste: 2 pontos de sangue.** Todos os atributos aumentam em 3
- ***** Forma de Sangue: O vampiro se transforma em uma poça de sangue. **Teste:** Não é necessário.