

# Diablerie

Existem vários modos de se lidar com a Diablerie. O certo, de acordo com o Módulo Básico de Vampiro, é que quando o Vampiro suga o sangue de seu irmão, ele suga também sua Vitalidade, obtendo assim os poderes permanentemente. Mas e se, ao invés disso, as disciplinas obtidas com a Diablerie durassem apenas enquanto o sangue do Vampiro existe no corpo do Diablerista ( o termo Diablerista ou Diablolista é usado para definir o que comete Diablerie )? O Diablerista anotaria quantos pontos de sangue ele recebeu do Vampiro morto, e quando estes pontos fossem eliminados ( por dano, ou qualquer coisa do tipo ), os poderes seriam perdidos.

Existem mestres que “gostam de preencher bolinhas”, ou seja, além de disciplinas dão conhecimentos, habilidades, etc... aos personagens. Na minha opinião, isso é meio que burrice, já que os personagens ficariam muito poderosos facilmente. Mas se você quer uma explicação para isto, poderíamos dizer que, sugando a Vitalidade do Vampiro, você também estaria sugando a Essência, a Alma do Vampiro, que é onde tudo isso se encontra.

De acordo com as regras originais, também é dito que a cada Diablerie que você comete, você desce UMA geração apenas, não importando a que geração pertencesse o Vampiro que você Diablerizou. Porquê não descer à geração que o Vampiro era? Isso com certeza geraria personagens muito poderosos facilmente, mas é muito mais lógico do que a regra anterior, pois assim, as gerações de Vampiros que foram Diablerizados nunca desapareceria, permanecendo num ciclo. Um exemplo seria um Vampiro que ( é impossível, eu sei, mas isso é apenas um exemplo ) Diablerizou um Antideluviano. Ele desceria à 3ª Geração, ocupando o lugar do Antideluviano, não acabando com ele, mas “substituindo-o”.

E porquê desperdiçar aqueles poderes de nível 6 que o Diablerizado tem, quando, por exemplo, ele é de 7ª Geração e

você é de 9ª? O Narrador poderia abrir uma exceção, para que os poderes fossem aproveitados pelo seu personagem.

# Força de Vontade

Força de Vontade. Muitas vezes Narradores usam de artifícios contraditórios para explicar o uso dela, mas vou tentar explicá-la.

Alguns Narradores permitem seu uso para obter um Sucesso Automático em uma jogada de dados. Na minha opinião, a Força de Vontade pode ser usada para obter Sucessos Automáticos sim, mas no máximo dois pontos para cada Jogada de Dados, e também não pode ser usada para coisas que seriam impossíveis de realizar, como uma garota de 13 anos que quer derrubar uma parede, mas não possui Força suficiente. Na minha opinião, os Narradores deveriam seguir esta Tabela para recuperação de Força de Vontade:

|                |             |
|----------------|-------------|
| 1 Ponto -----  | Dois dias   |
| 2 Pontos ----- | Quatro dias |
| 3 Pontos ----- | Seis Dias   |
| +1 Ponto ----- | +2 Dias     |

Sugiro também que o Narrador defina efeitos colaterais do uso de Força de Vontade; um exemplo seria, quando o Personagem atinge a metade do total de sua Força de Vontade, ele está meio grogue, mas ainda está bem; quando ele fica com 1/3 da sua Força de Vontade total, ele está tão grogue que começa a notar certas coisas, recebendo uma penalidade de -1 de Percepção; quando ele fica com 1/4 de sua Força de Vontade inicial, está física e psicologicamente cansado, recebendo -1 em todos os Atributos Físicos e Psicológicos; quando ele atinge menos de 1/4 de sua Força de Vontade inicial, ele cai desmaiado, dormindo pelo menos três horas, o suficiente para que acorde e descanse até voltar a pelo menos 1/4 de sua Força de Vontade total.

Força de Vontade também pode ser usada para resistir à ataques psíquicos, Dominação e outras coisas; gastando  $\frac{1}{2}$  de sua Força de Vontade atual, ele consegue resistir, mas lembre-se da regra anterior, que pode ser aplicada neste caso também. Mas sempre deve ser usado o bom senso, pois um Personagem com 4 de Força de Vontade não resistiria à um ataque psíquico de Auspícios 8, gastando apenas 2 pontos de Força de Vontade.

## Pontos de Sangue

Os Pontos de Sangue sempre foram motivo para controvérsia no jogo Vampiro: A Máscara, por isso aqui deixo algumas regras alternativas de como utilizar, adquirir, etc...

Segundo o Módulo Básico de Vampiro, joga-se um dado de dez faces para saber com quantos pontos de sangue seu personagem começa. Isso é meio injusto, não? Só porque um personagem é azarado, não significa que ele não é capaz. Por isso, aqui vai uma regra alternativa: Ao invés de cada personagem jogar para ver com quantos pontos de sangue ele irá começar, o Narrador joga apenas UM dado de dez faces. Este é o número que os personagens se basearão para chegar a um contexto. Então, cada personagem joga um dado de dez faces também. Se cair ímpar, os pontos de sangue que ele começará serão o Número Que Caiu No Dado Do Narrador +1. Se cair par, os pontos de sangue que ele começará serão o Número Que Caiu No Dado Do Narrador -1. Uma outra regra seria dar aos personagens o total inicial de sua Geração, como 10 para 13<sup>a</sup>. Outra regra que poderia ser utilizada ( um ponto positivo é que ela é realista ), é que os personagens comessem com os Pontos de Sangue que ele possuía quando terminou sua última crônica. Neste caso, apenas os personagens que possuíssem Rebanho poderiam recuperar todos os Pontos de Sangue ( mas peraí: A regra já é assim! Então porquê você está pondo uma regra antiga aqui? - Porque nos muitos grupos que eu já joguei, os personagens

não seguiam esta regra, colocando todos os seus Pontos de Sangue no máximo quando acabavam uma Crônica. )

E quanto à aquela limitação de quantos pontos de sangue podem ser gastos em um turno? Poderíamos aumentar aquele limite, multiplicando a quantidade de pontos por 2. Com isso, os Npc's ficariam REALMENTE poderosos, podendo gastar MUITOS pontos de Sangue por turno. Mas e se ignorássemos aquele limite? Teríamos liberdade total para utilizar tudo o que quiséssemos, e teríamos também uma Crônica mais dinâmica e movimentada, mas também muito mais perigosa.

E se mudássemos também a utilização de Pontos de Sangue para aumentar Atributos Físicos? Poderíamos utilizar também os pontos de sangue para Habilidades e Perícias que envolvam o Físico, mas apenas as que o Personagem já possuir, e também pode-se aumentar apenas um ponto em cada. E se, com o dispêndio de três pontos de Sangue, um Ponto de Força de Vontade fosse recuperado? A explicação para tal fenômeno poderia ser que a circulação do Sangue no corpo do Vampiro ( que, aliás, ocorre por Adesão, e não Osmose, como muitos pensam erroneamente ) o acalmasse e relaxasse, o deixando mais confiante e convicto de seus objetivos, restaurando assim um ponto de Força de Vontade. Eu poderia citar aqui uma infinidade de regras que poderiam ser utilizadas, mas no momento estou cansado de escrever sobre Pontos de Sangue. Vamos agora à próxima parte.

## Pontos de Experiência

Pontos de Experiência. Muitos pensam que eles não são suficientes. Eu sempre utilizei este método, e conheço vários Narradores que também o utilizaram. A média de Pontos para um Personagem é 5. Se ele participou, ganha 1. Se apenas serviu de "espelho" para os outros, perde 1. Se ele interpretou bem seu personagem, seguindo a Natureza e Comportamento do mesmo, ganha 1 ou 2. O contrário também é válido. Se o personagem teve idéias criativas e

resolveu os problemas mais rápido e sem tanta ajuda quanto você pensa que seria necessário, ele ganharia 3. Se ele escolhasse a Crônica, ele ganharia apenas 1 ponto, independente se ele interpretou ou não.

Uma regra para o dispêndio de Pontos de Experiência, seria a de que é necessário o personagem fazer alguma espécie de treinamento para receber o ponto que ele quis adquirir gastando pontos de Experiência. É óbvio que o gasto de Pontos de Experiência não foi eliminado, apenas foi arranjado um motivo para o Personagem adquirir aquele ponto. No caso de Aparência, há duas soluções: A primeira, mais drástica, é a que Aparência não pode ser aumentada com Pontos de Experiência. A segunda, seria que, além de ter que gastar os Pontos de Experiência, o Personagem teria que passar por uma Cirurgia Plástica.

## Caçada de Sangue

A Caçada de Sangue não é aplicada em Clãs Dissidentes, mas pode-se dar um jeito em tudo. Um personagem de um Clã que vive à margem da Camarilla, mas cometeu um crime contra à mesma, não está livre da Caçada de Sangue. O Príncipe pode entrar em contato com Anciões do Clã do criminoso, dizendo o crime que foi cometido, e que se nenhuma medida para punir o criminoso for tomada, a Camarilla mesmo agirá. A Caçada de Sangue pode ser burlada de várias maneiras; tudo depende do contato que o provável Caçado mantém com o Príncipe de sua cidade. Considere desta forma: Se o Caçado pertencer ao Clã do Príncipe, e seu crime não for irreversível, ele pode receber um prazo do Príncipe ( bem curto ) para reparar seu erro. Um exemplo seria uma quebra de Máscara. Enquanto o conhecimento da existência da Família se mantiver com apenas uma pessoa, o provável Caçado poderia partir em uma busca desesperada

por essa pessoa, de modo a eliminá-la ou apagar de sua memória o ocorrido. Por outro lado, se o Caçado possuir um contato negativo com o Príncipe e os Clãs de ambos forem rivais, a fuga ou a proteção de um Ancião pode ser a melhor opção. Considere que uma Caçada, quando invocada por motivos pessoais do Príncipe, que não envolvam a segurança da Família, fará o Príncipe perder prestígio entre os Membros, e conseqüentemente, ataques à sua pessoa política podem se tornar mais iminentes, como Anarquistas querendo o poder, por exemplo. Mas se o Príncipe convocar uma Caçada por uma causa que agrade à todos da Família e ainda proporcione a sensação de perseguição entre Predador/Presa entre os Membros participantes, então o Príncipe ganha um prestígio considerável, passando a ser apoiado pelos Membros e até mesmo pelos Anciões, provocando assim uma represália natural contra os Membros opostos ao Príncipe. Caso algum Personagem esteja disposto a fugir, se tiver cometido algum crime, e a Caçada ainda não houver sido convocada, mas há o conhecimento do crime por parte do Príncipe, use esta tabela para saber quanto tempo leva para identificar o criminoso no seu novo Refúgio, na sua nova morada, em seu novo local de habitação:

|                       |              |
|-----------------------|--------------|
| Cidade Vizinha -----  | Dois dias    |
| Cidade Distante ----  | Cinco Dias   |
| Estado Vizinho -----  | Duas semanas |
| Estado Distante ----- | Um Mês       |
| País Próximo -----    | Três Meses   |
| País Distante -----   | Seis Meses   |

Este arquivo foi inicialmente publicado  
na ^RaTu^ Homepage

endereço: <http://www.ratu.cjb.net>

# Regras Opcionais para Vampiro: A Máscara

Um Rpg de HORROR ambientado  
no Mundo das Trevas

