

ANCIÕES

Vampiros que existem há séculos... com influência e poderes apenas sonhados pelos Cainitas mais jovens. Anos de sabedoria, conhecimento, experiência, pontos e mais pontos em Discipli... digo... Aham! Muitos jogadores de Vampiro gostariam de jogar com personagens assim.

Elysium: The Elder War é um suplemento importante para personagens assim. Veremos aqui algumas de suas dicas sobre como criar personagens anciões, com regras, observações, e sugestões para crônicas. Mas cuidado: com grandes poderes vêm grandes responsabilidades, e também grandes riscos. O mundo dos anciões é um mundo de intrigas e conspirações, de anos de letargia marcados por explosões de fúria, por remorso e anacronismo.

A Letargia dos Séculos

Os anciões vêm tudo que amavam ficar cada vez mais para trás. Pessoas, florestas, modos de vida, cidades, civilizações, tudo vai sendo encoberto pelas areias do tempo. Além da dificuldade em se adaptar aos tempos modernos, isso vai embotando a alma, deixando-a apática, letárgica.

Poucas coisas podem realmente abalar um ancião a ponto de colocá-lo em ação. Portanto, vários assuntos não recebem a atenção devida no tempo devido, poucas coisas podem diverti-lo. Assim, os entretenimentos vão se tornando cada vez mais exóticos.

A necessidade de preservar as aparências cria jogos de intriga e ataques indiretos que sacrificam neófitos - ao mesmo tempo em que a perspicácia de séculos de experiência cria planos que nenhum neófito poderia sonhar em compreender. Algumas vezes, ameaças reais como o Sabbat ou os Anarquistas são deixadas de lado em função desses jogos.

Para anciões, aliados são vistos como peças de um jogo - seu sacrifício é apenas uma questão tática. Os anciões tornam-se cada vez mais insensíveis. Apenas o desrespeito, o desafio à autoridade que eles julgam Ter, podem com certeza despertar a fúria de um ancião.

Conflito de Gerações

Na sociedade humana, líderes velhos cedem lugar aos líderes mais jovens - ou, na pior das hipóteses, a morte abre o caminho para as novas gerações. Não é assim entre os vampiros. Os anciões se mantêm agarrados ao poder, sem envelhecer, com po-

deres e contatos que frustram as ambições dos neófitos, aparentemente condenados a uma eterna posição de subserviência.

Os anciões, paranóicos, temem que tenham se tornado inúteis. Incapazes de se adaptar ao mundo moderno, receiam que suas crias os ultrapassem e tentem tomar seu poder. Consequentemente, se esforçam em sabotar a ascensão dos jovens Cainitas que julgam mais perigosos - normalmente aqueles mais talentosos.

Os Cainitas jovens se sentem frustrados e traídos, e migram em números cada vez maiores para os Anarquistas e para o Sabbat. Um círculo vicioso, em que uma liderança cada vez mais ineficiente fica constantemente bloqueando a renovação do poder. Conflitos sangrentos, com Príncipes depostos e cada vez mais vitórias do Sabbat e dos Anarquistas, são o justo resultado desta situação.

Elysium traz várias observações sobre como os anciões dos clãs vêm uns aos outros, o Sabbat, o Inconnu e os Anarquistas. Em relação a estes últimos, os anciões se dividem entre uma facção que prefere esmagar os Anarquistas e outra que acha que tal atitude só gera mais "mártires", preferindo apenas repeli-los.

Crônicas com Anciões

Algumas considerações devem ser feitas em relação à crônica, uma vez que um círculo de anciões é bem menos plausível do que um círculo de neófitos. Afinal, as responsabilidades dentro dos respectivos clãs costuma aumentar com o tempo. Há três alternativas:

1) Alternativa do Grupo: Círculo

Um grupo de amigos sobreviveu aos séculos e continua unido. Os membros do círculo agem em deferência aos seus respectivos clãs nos votos mais importantes, mas ainda agem juntos para resolver problemas e resistir à Jyhad. Essa alternativa ajuda o Narrador e dá bons motivos para ações em conjunto. O problema é que os personagens devem ter sido Abraçados mais ou menos na mesma época e lugar para justificar a existência de laços tão fortes assim, o que limita a criação de personagens. Se os personagens, forem de diferentes épocas, deve haver um bom motivo para o círculo aceitar novos membros depois de criado.

2) Alternativa Livre: Indivíduos Separados

Os anciões são indivíduos com mais conexões com seus respectivos clãs do que entre si. A política entre os clãs pode se refletir em problemas entre eles. Essa alternativa não pede grandes explicações sobre porque os personagens estão agindo juntos - porque provavelmente eles não vão agir juntos. Contudo, isso pode gerar um jogo de intriga e competição, ao invés de uma partida normal de RPG, onde há cooperação.



3) Alternativa Mista: Coalizão

Os anciões são indivíduos que transcenderam o círculo, mas não a necessidade de apoio mútuo. Eles se mantêm unidos em uma coalizão - que é mais livre do que um círculo, mas com a segurança do número e de alguém protegendo suas costas. Com toda a rivalidade que corre dentro dos clãs, algumas vezes o melhor aliado é aquele que não irá se beneficiar com a sua morte.

Os membros da coalizão se encontram, trocam informações (porém apenas as necessárias) e protegem uns aos outros de ataques (mesmo de ataques de membros do próprio clã). Algumas coalizões são permanentes, outras são para motivos específicos (deter uma ameaça, etc.).

Personagens Anciões

Existem seis fontes de poder para um vampiro, e cada clã é mais forte em uma delas: Recursos (Ventrue/Giovanni); Status (Toreador/Lasombra); Disciplinas (Tremere/Tzimisce); Influência (Malkavian); Força Militar (Brujah); Contatos (Nosferatu); Aliados (Gangrel). Isso deve ser levado em consideração quando você construir seu personagem ancião.

O prelúdio, obviamente, será bem mais longo - uma vez que o personagem não está começando na sociedade vampírica e sim plenamente inserido nela. Ele tem um histórico que inclui aliados, inimigos, contatos, erros e acertos cometidos no passado, e muitas outras coisas onde o Narrador poderá "viajar".

Estatísticas para Anciões

Geração Inicial: 10

Atributos: 10 / 7 / 5

Habilidades: 20 / 12 / 8

Disciplinas: 10 (pelo menos 5 em Disciplinas do clã)

Antecedentes: 15

Virtudes: 7

Pontos de Bônus: 20

Antecedentes: antecedentes de Ancião (Idade, Geração e Status de Ancião) custam 4 pontos por nível. Todos os anciões devem gastar pelo menos um ponto em Idade.

Virtudes: anciões começam com 1 ponto em cada Virtude. Pontos adicionais de Virtude podem ser comprados com Pontos de Bônus ao custo de 4 para 1.

Obs.: se o personagem tem algum Atributo, Habilidade ou Vantagem inicial com o valor igual ou superior a 6 após ter gasto todos os seus Pontos de Bônus, ele deve adquirir uma Perturbação para cada uma dessas Características.

Antecedentes para Anciões

Geração Anciã

Este antecedente permite baixar a Geração de personagens anciões (eles já começam em 10ª geração), mas cuidado! O sangue mais poderoso também atrai inimigos que planejam cometer Diablerie. Outros inimigos também podem querer destruir o ancião por outros motivos.

I. 9ª geração: Um inimigo menor

II. 8ª geração: Dois inimigos menores

III. 7ª geração: Um inimigo maior

IV. 6ª geração: Dois inimigos maiores

V. 5ª geração: Dois inimigos maiores e diversos inimigos menores

Idade

Este Antecedente reflete o tempo em que o vampiro ficou ativo, e não o seu tempo total de existência. Os anos em que esteve em torpor não contam, pois durante esse período ele não aumentou seu poder ou conhecimento. Assim, jogadores podem ter personagens realmente antigos, mas não necessariamente poderosos.

O passar dos séculos concede muitos Pontos de Bônus por nível (cumulativos), mas também cobra seu preço em Humanidade (ou Trilha), -1 ponto para cada ponto no Antecedente. Essa Humanidade perdida só pode ser recuperada ao custo de 5 pontos de Bônus por ponto de Humanidade.

- I. 51 - 200 anos: +30 Pontos de Bônus; -1 Humanidade
- II. 201 - 350 anos: +55 Pontos de Bônus; -2 Humanidade
- III. 351 - 500 anos: +75 Pontos de Bônus; -3 Humanidade
- IV. 501 - 750 anos: +90 Pontos de Bônus; -4 Humanidade
- V. 751 - 1000 anos: +90 Pontos de Bônus; -5 Humanidade

Influência

Quando um vampiro tem mais de 5 pontos em Influência, seu alcance ultrapassa as fronteiras de um único país. Ele tem a atenção, e talvez, o controle de pessoas por todo o mundo. Embora outros vampiros achem ridícula tamanha atenção aos assuntos dos humanos, este Cainita entende a necessidade de agir nos momentos em que a história está sendo escrita.

Quando um personagem tenta influenciar as decisões políticas de um país, o jogador deve testar Manipulação + Influência. A dificuldade depende do nível de controle do personagem sobre os líderes do país, e do esforço que ele está disposto a fazer. Uma falha crítica indica que o tiro saiu pela culatra - os asseclas do Cainitas estão presos ou mortos, e talvez ele também esteja em risco! Depois de uma falha destas, a Influência do Cainita deverá cair proporcionalmente.

- VI. Você pode influenciar um país
- VII. Você pode influenciar dois países
- VIII. Você tem influência num continente inteiro
- IX. Você tem influência em todo o Ocidente
- X. Você tem influência no mundo inteiro

Recursos Globais

Estes vampiros não apenas controlam sua fortuna, mas também o poder que ela traz. Enquanto um humano pode ter uma fortuna de bilhões, um vampiro pode ter controle sobre centenas de bilhões (ou até trilhões), mesmo que esse dinheiro não seja necessariamente dele. Mais de 5 pontos neste Antecedente representam esse tipo de riqueza.

Quando deseja mudar a direção do comércio mundial em uma área na qual tem Influência, o vampi-

ro deve fazer um teste de Manipulação + Recursos. A dificuldade é determinada pelo Narrador, levando em consideração a extensão da mudança desejada, a tenacidade e habilidade dos seus oponentes. Uma falha crítica indica que o personagem colocou sua influência sobre aquela área da economia global em risco (falência de corporações, colapsos econômicos,...). O Antecedente Recursos Globais pode cair proporcionalmente.

- XI. Influência em uma indústria global (aço, bancária, aeroaviária,...)
- XII. Influência em duas indústrias globais
- XIII. Influência em todas as indústrias de um país e também em duas indústrias globais
- XIV. Influência em todas as indústrias do Ocidente
- XV. Influência em todo o mercado industrial

Status Ancião

Este é o Status específico entre os Anciões, independente do Status normal. Anciões sem este Antecedente são considerados apenas "nobres menores" pelos demais. A maioria dos neófitos conhece apenas o Status normal do personagem. Lobo, eles nem desconfiam que aquele Cainita, aparentemente pouco importante, exerce poderosa influência entre os anciões.

Qualidades e Defeitos para Anciões

Companheiro Múmia (5 pontos de Qualidade): Você tem como companheiro ou amigo próximo uma das poucas múmias do mundo. A relação de vocês é de igualdade, o que você acha ótimo. Apesar do fato de que outros Membros não condenariam este relacionamento, você o mantém em segredo para evitar que outros anciões poderosos tentem tirar vantagem de seu companheiro - ou destruí-lo, para evitar que você tenha acesso aos benefícios e segredos que ele possui.

Prole Leal (1 - 5 Pontos de Qualidade): Você tem uma prole em posição de poder na sociedade vampírica. Essa prole é leal e atua como fonte de informação e proteção. Ele pede favores de vez em quando, mas você tem o controle da situação, como lhe convém. O custo da qualidade varia (1 para um líder Anarquista, 2 para um Arconte, 3 para Primigênie, etc, determinado em conjunto com o Narrador). Esta Qualidade deve ser tomada em separada para cada prole que desejar; tê-la presa pelo Laço de Sangue custa mais 2 pontos.

Esclarecido (1 - 7 Pontos de Qualidade): Você já deu os primeiros passos rumo à Golconda. Apesar de ainda não ter atingido esse estado elevado, você

faz idéia de qual é o caminho para se chegar a ele. A maior parte do seu tempo é empregado na busca pela Golconda.

Graças a esse esclarecimento, você consegue se controlar melhor que outros Cainitas; você tem um número de dados adicionais igual ao seu valor nesta Qualidade para resistir ao Frenesi. Você precisa ter Humanidade 8 ou mais para Ter esta qualidade.

Favores (2 - 6 Pontos de Qualidade): Um ou mais Cainitas lhe devem favores. Isto lhe dá uma vantagem social em relação a eles (-1 na dificuldade para testes para influenciá-los). Você não cobraria estes favores levemente, mas pode fazê-lo se preciso. O valor da Qualidade depende da importância relativa do favor e de qual Cainita lhe deve o favor. O valor deve ser decidido em conjunto com o Narrador.

Paramour (3 - 5 Pontos de Qualidade): Você tem um relacionamento longo (75 anos, pelo menos) com outro(a) Cainita. Apesar de eventuais desentendimentos, vocês são leais um ao outro. Você têm se ajudado mutuamente ao longo dos anos, e você sofreria muito se algo acontecesse ao seu amor. O custo desta Qualidade depende do poder relativo e posição de seu Paramour na sociedade Cainita (3 para Ancilla, 4 para outro ancião de poder equivalente, 5 para um ancião mais poderoso).

Propriedades (1 - 5 Pontos de Qualidade): Você tem um número de propriedades que são suas há anos, e foram modificadas para atender às suas necessidades (esconderijos, rotas de fuga, alarmes...). Estas propriedades podem ser construções antigas (museus, castelos...). Para cada ponto de Qualidade você terá duas propriedades.

Prole Bastarda (2 Pontos de Defeito): Você criou um ou mais vampiros sem a permissão do Príncipe ou Justicar. Pelas leis dos Membros, você e a criança podem ser alvos de uma Caçada de Sangue se este segredo vazar. O defeito é cumulativo e deve ser adquirido para cada bastardo gerado.

Prole Vingativa (2 Pontos de Defeito): Uma de suas crianças detesta você e age ativamente para prejudicá-lo. Talvez também esteja atrás do seu sangue...

Dever Favores (1 - 5 Pontos de Defeito): Você deve favores a um ou mais Cainitas. O débito pode ter ocorrido há anos ou na semana passada, mas o Cainita a quem você deve o favor ainda existe - e adquiriu algum Status sobre você. O valor deste

Defeito deve ser decidido em conjunto com o Narrador. O número, magnitude e a quem são devidos os favores determinam o valor do Defeito. Você ainda recebe +1 de dificuldade em testes para influenciar este Cainita.

Diabolista Conhecido (5 Pontos de Defeito): Você cometeu Diablerie pelo menos uma vez para atingir sua posição atual de poder. Embora a maior parte da Sociedade Cainita não esteja ciente do seu crime, alguns anciões estão - e esse conhecimento está lentamente se espalhando. Você corre o risco de ser repudiado ou alvo de uma Caçada de Sangue. Outros anciões com certeza podem usar a Informação para forçar você a apoiá-los. Você recebe +3 na dificuldade em testes Sociais ao lidar com anciões que conhecem seu segredo.

Diabolista Desconhecido (2 Pontos de Defeito): Você cometeu Diablerie com seu Senhor. Se este segredo for descoberto, você corre o risco de ser empalado e deixado ao sol. Você está sempre alerta em relação a Cainitas que procuram informações sobre o seu Senhor e a triste morte ou desaparecimento dele...

Paramour Amargo (1 - 3 Pontos de Defeito): Você teve um longo relacionamento (no mínimo 50 anos) com um(a) Cainita. A relação foi boa e frutífera, mas eventualmente você se cansou dela (ou teve outra razão qualquer) e terminou tudo. Infelizmente, sua contraparte não recebeu a notícia tão bem assim e começou a agir contra você. Hoje ela é, talvez, sua maior adversária.

Como vocês conhecem os segredos um do outro, a situação está atualmente em um impasse, mas você teme pelo futuro. O custo do Defeito depende da importância relativa do Cainita (1 para ancilla, 2 para ancião de igual poder, 3 para ancião mais poderoso).

Recém-Desperto (3 Pontos de Defeito): Você esteve em torpor durante séculos e acordou recentemente. O mundo mudou muito, o choque cultural é imenso, e apenas a sociedade Cainita faz algum sentido para você. Você recebe +2 nas dificuldades em testes envolvendo tecnologia e interações sociais (exceto com anciões).

Um uso divertido desta falha é gerar um personagem com as regras de Vampiro: Idade das Trevas, talvez no século IX ou X, e colocá-lo em torpor no início do século XIII até o XX. Quando este vampiro despertar, a sociedade humana terá mudado, a sociedade Cainita também terá mudado e as próprias Disciplinas terão mudado.

Não se trata apenas de Pontos de Bônus

Você já tem aqui o essencial para criar um personagem ancião e turbinar sua crônica. Claro, as possibilidades são muito maiores - para ter personagens anciões realmente completos e crônicas com maiores detalhes, o ideal é consultar *Elysium: The Elders War*.

É claro que personagens anciões trazem montes de Pontos de Bônus, mas não se esqueça: ao criar um personagem antigo, o mais interessante é bolar a sua história, imaginar o que aconteceu através dos anos (ou séculos) e criar com o Narrador uma série gigantesca de tramas paralelas que poderão ser aproveitadas numa crônica. E não se esqueça de carregar na interpretação.

Carlos Klimick (Publicado na Dragão Brasil nº 40)



VYKOS

Este arquivo PDF foi publicado originalmente na
Frenesi Home Page
(<http://members.xoom.com/frenesi>)