

VAMPIRO[®]

A IDADE DAS TREVAS

Recomendado para Maiores

Scaniado por

Vampire

RPG Server

Hotline Servidor
vampirerpg.no-ip.com



VAMPIRO

A IDADE DAS TREVAS

VAMPIRO: A IDADE DAS TREVAS
UM RPG DE HORROR GÓTICO
ESCRITO POR JENNIFER HARTSHORN, ETHAN SKEMP,
MARK REIN·HAGEN E KEVIN HASSALL

CRÉDITOS:

Escrito por: Jennifer Hartshorn, Ethan Skemp, Mark Rein-Hagen e Kevin Hassal

Baseado na concepção original de: Mark Rein-Hagen

Desenvolvido por: Jennifer Hartshorn e Ethan Skemp

Editado por: Cynthia Summers, Trevor Chase e Ken Cliffe

Escrito por: Bill Bridges, Phil Brucato, Ken Cliffe, Richard E. Dansky, Jennifer Hartshorn, Kevin Hassal, Ian Lemke, Mark Rein-Hagen, Kathleen Ryan, Ethan Skemp, Stephen Wieck, Cynthia Summers e Robert Hatch

Material Adicional: Brian Campbell

Sistema Storyteller criado por: Mark Rein-Hagen

Vice-Presidente de Produção: Richard Thomas

Vampiro: A Máscara foi escrito por: Mark Rein-Hagen, Graeme Davis, Tom Dowd, Lisa Stevens e Stewart Wieck

Direção de Arte: Lawrence Snelly e Aileen E. Miles

Arte: John Bolton, Tim Bradstreet, John Cobb, James Daly, Mike Danza, Guy Davis, Tony DiTerlizzi, Jason Felix, Doug Gregory, Anthony Hightower, Leif Jones, Eric Lacombe, Vince Locke, Larry McDougal, Andrew Robinson, Alex Shiekman, E. Allen Smith, Richard Thomas, Joshua Gabriel Timbrook, Andrew Ritchie e Kathleen Ryan

Capa criada por: Lawrence Snelly

Logotipo Vampiro: A Idade das Trevas criado por: Ash Arnett

Diagramação e Layout: Matt Milberger

DEDICATÓRIA: PARA C.S. LEWIS, MEDIEVALISTA, FILÓSOFO E AUTOR DE LIVROS DE FANTASIA

ADVERTÊNCIA:

Aconselha-se cautela ao leitor. Os temas e assuntos descritos nesse jogo podem ser perturbadores para alguns. Apesar de nosso propósito não ser o de ofender, nossa utilização do Vampiro como uma metáfora e como instrumento de narrativa pode ser mal-interpretada. Para deixar bem claro: vampiros não são reais. Sua existência está limitada somente ao que eles nos ensinam sobre a condição humana e sobre a fragilidade e o esplendor que chamamos de vida.

1998 por White Wolf. Todos os direitos reservados. A reprodução sem a autorização por escrito do editor é expressamente proibida, exceto para fins jornalísticos e de divulgação. O sistema de Storyteller, Vampiro: A Idade das Trevas, Vampiro: A Máscara, Lobisomem: O Apocalipse, Mago: A Ascensão, Wraith: the Oblivion, Changeling: The Dreaming e A World of Darkness são todas marcas registradas de White Wolf, Inc.

CRÉDITOS DA EDIÇÃO BRASILEIRA

Copyright© White Wolf, Inc.

Título Original: Vampire: The Dark Ages

Tradução: Marcel Murakami Iha, Carlos K. Pereira e Luiz Eduardo Ricon

Revisão: Luiz Eduardo Ricon

Editores Eletrônicos: Tino Chagas

PUBLICADO POR
DEVIR LIVRARIA LTDA

© DA VERSÃO EM PORTUGUÊS,
ABRIL / 1998

1ª REIMPRESSÃO JANEIRO/1999

2ª REIMPRESSÃO ABRIL/2000

3ª REIMPRESSÃO MAIO/2001

4ª REIMPRESSÃO SETEMBRO/2002

IMPRESSO NO BRASIL.

Todos os direitos reservados e protegidos pela Lei 5988 de 14/12/73.

É proibida a reprodução total ou parcial, por quaisquer meios existentes ou que venham a ser criados no futuro sem autorização prévia, por escrito, da editora.

Todos os direitos desta edição reservados à



DEVIR LIVRARIA LTDA

BRASIL

Rua Teodureto Souto, 624
Cambuci
Cep 01539-000 - São Paulo - SP
Fone: (0xx) 11 3272-8200
Fax: (0xx) 11 3272-8264
E-mail: duvidas@devir.com.br
Site: www.devir.com.br

PORTUGAL

Av. Infante D. Henrique, 332
Pátio Traseiro, ed. 3
1800-224 - Lisboa
Fone: 21-8310045
Fax: 21 8380591
E-mail: devir@devir.pt
Site: www.devir.pt

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) (Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Vampiro : a idade das trevas : um RPG de horror gótico / escrito por Jennifer Hartshorn ... [et al.] ; [tradução Marcel Murakami Iha, Luiz Eduardo Ricon e Carlos K. Pereira]. — São Paulo : Devir, 1998.

Outros autores: Ethan Skemp, Mark Rein-Hagen, Kevin Hassall.

1. Jogos de aventura
2. Jogos de fantasia
- I. Hartshorn, Jennifer.
- II Skemp, Ethan.
- III Rein-Hagen, Mark.
- IV Hassall, Kevin.
- V. Título : A idade das Trevas.

98-1135

CDD-793.9

Índices para catálogo sistemático:

1. Jogos de aventura : Recreação
793.9
2. Jogos de fantasia : Recreação
793.9
3. "Roleplaying games": Recreação
793.9

ISBN 85-85443-47-2



VAMPIRO

A IDADE DAS TREVAS

ÍNDICE

PREFÁCIO	4
LIVRO UM: ANTECEDENTES	
CAPÍTULO UM: INTRODUÇÃO	21
CAPÍTULO DOIS: CENÁRIO	31
CAPÍTULO TRÊS: OS CLÁS	53
LIVRO DOIS: A GÊNESE	
CAPÍTULO QUATRO: PERSONAGENS	97
CAPÍTULO CINCO: DISCIPLINAS	139
CAPÍTULO SEIS: REGRAS	175
LIVRO TRÊS: PERMUTAÇÕES	
CAPÍTULO SETE: SISTEMAS	185
CAPÍTULO OITO: NARRATIVA	219
CAPÍTULO NOVE: ANTAGONISTAS/INIMIGOS	235
APÊNDICE	271

Poderá alguém livrar-me desse sacerdote inconveniente? Foi um de nossos reis que o disse, meu caro Geoffrey, trinta anos atrás. Ele não foi o primeiro. Ouvei essa mesma queixa pronunciada em Francês e Galês, e em línguas das quais os vivos não se lembram mais. Quando tiveres testemunhado tantas estações quanto eu, tu verás que a História repete a si mesma incessantemente. Não existem novas histórias, mas apenas novas línguas nas quais se contam as mesmas velhas histórias.

Uma das mais antigas segue em anexo, para o teu divertimento e instrução. Eu já vi esse tipo nas praças e fóruns por vezes sem conta. Ele é o Caçador dos Caçadores, e clama por nossa destruição em nome de qualquer deus que adore. Eu ouvi sua voz invocar Zeus e Serapis, Adonai e Jesu Christos, mesmo quando a chama da tocha dançava em seu punho. Jamais ouvi nenhum dos tais deuses reponderem, e tenho escutado desde antes do bárbaro Alexandre se levantar em guerra.

Ainda assim, este aqui sobreviveu às suas provações até agora, o que não é uma tarefa fácil. Eu gostaria de pegá-lo, Geoffrey, e gostaria que tu fosses o instrumento de sua degradação final.

Não, nada temas, minha criança. Não pretendo acrescentá-lo à minha prole. Tu és todo o legado que desejei por séculos, e eu não colocaria ainda sobre ti o peso de se tornar um senhor. Décadas se passarão até que estejas pronto, até que conheças as maneiras do teu povo para ensiná-las aos outros. Tu deves aprender como te curvar ao Voivode Tzimisce no castelo dos Cárpatos, e como sorrir mesmo ao olhar um Nosferatu. Ainda existem mil coisas que devo ensinar-te antes que possas ensinar a outro.

Além disso, não haveria alimento suficiente para vós em tua Londinium. Pensa em como uma criança voraz avançaria, como um lobo insano na multidão, deixando-te esfaimado enquanto a cidade uivaria por teu sangue.

É sempre com remorso que destruímos nossas próprias crias.

Ainda assim, esta carta me perturba. Tenho planejado visitar-te nessa estação a qualquer custo, e a missiva, que meu bom amigo Monsenhor Bernardini teve a gentileza de entregar-me, provocou-me o necessário ímpeto. Esse sacerdote sabe demais, e deve ser trazido à nossa causa. Um suicídio não serviria a nenhum propósito, e a corrupção da Fé poderia ainda tornar seu sangue amargo em nossa boca. Não, existe uma maneira melhor.

Converte-o, meu filho, meu orgulho e alegria. Mostra-lhe a glória e a majestade daquilo que seus mestres chamam de A Heresia Cainita, e deixa que ele comungue do nosso sangue e do nosso corpo. Depois devolve-o à sua abadia, e deixa que ele colha a riqueza da terra para ti. Concede-lhe este Sacramento, e depois deixa que ele sirva nossa vontade e à de seu Deus dentro das muralhas do monastério. Certamente, um homem com tanta força de vontade se erguerá na hierarquia dos que assumiram os votos. Seguramente, um homem forte o bastante para em meia-idade derrotar um de nossos primos mais velhos viverá bastante, e terá muitos anos no trono do poder.

Acredito que ele seria uma excelente conversão. Quando encontrar contigo em Londinium, numa noite porvir, aguardo um *fait accompli*.

Já te disse que sinto o desejo da viagem, não? Estou em tua verde ilha há já um mês, viajando com muita presteza desde que o bom Monsenhor confiou a mim o registro de Frei Offa. Não te preocupes, me adiantei a ti, e o monge ainda chora em sua cabana. Tomei muito cuidado em me assegurar disso quando cacei seu precioso corruptor, o falecido Aelfred.

O Aelfred do qual a carta fala era um Gangrel do tipo que fez com que recebessem a alcunha de Animais. Possuía uma certa astúcia nativa, eu admito, e dados alguns séculos poderia ter provado ser um dos mais potentes membros do seu clã.

Uma lástima, então, que eu não tenha permitido a ele esses séculos.

Penetrei suas florestas logo após o pôr do sol, há magras três semanas. Ele soube instantaneamente sobre mim, pois eu ouvia as garras de seus espiões pulando de galho em galho, correndo para avisá-lo de que seu Destino chegara. Ridículo! E pensar que alguém de nossa raça pudesse ser reduzido a mensagens trazidas por cavadores de tocas e catadores de nozes.

Ele soube da minha chegada, claro, e fugiu de mim. Ele correu para o fundo da floresta virgem, onde a copa das árvores é tão espessa que eu poderia caminhar à sua sombra no meio do dia sem jamais temer pelo beijo do sol. Há árvores ali que fazem com que eu me sinta um jovem, Geoffrey, e para além delas fugiu Aelfred. Suspeito que seu plano era evitar-me até a aurora, forçando-me a buscar abrigo enquanto ele se uniria à terra para seu sono. Mesmo assim, encontrei os sinais de sua passagem, e dessa forma o segui. O vento noturno em minha face, o odor de seu medo em minhas narinas, e a alegria sanguínea de saber que uma presa digna de minha caçada estava adiante — ah, que noite aquela! Por três vezes ele esteve em minhas mãos, e por três vezes os dons de seu sangue permitiram que se evadisse de mim. Por fim, quando minhas garras o teriam rasgado do ventre à frente tivesse tido o tempo de apurar minhas vontades, o cantar do galo alardeou a aurora. Rindo, ele afundou na terra.

Rindo, eu imitei seu truque. Há muito eu aprendera os segredos da Metamorfose, para me unir à terra.

Por um dia, caçador e caça dormiram. Então a noite veio novamente, e ambos emergimos dos abismos da terra para continuar nossa perseguição.

Não houve perseguição, mas uma batalha naquela segunda noite. No instante em que emergi, ele caiu sobre mim com a selvageria de um cão faminto. Tu sabes que sigo a Via do Paraíso, esse Aelfred seguia a Via da Besta. Não havia nem sinal do intelecto na coisa morta que se atirou sobre mim naquela noite.

Foi mais perigoso do que me agrada lembrar. Sua força era maior do que sua figura poderia sugerir, e suas garras me rasgavam. Ainda assim, minha força era maior, e consegui derrubá-lo. Ele se ergueu e saltou sobre mim novamente, e assim

passou a noite, numa peleja sangrenta que fez os aldeões trancarem as portas e gritarem que os demônios estavam à solta na floresta.

Ele convocou suas feras naquela noite, tudo o que a floresta abrigava que voasse ou andasse ou se arrastasse na terra, e eles vieram em seu socorro. Eu podia estar com minhas mãos em seu pescoço e não! Da mata vinha um lobo me atacar, ou uma coruja a bater em minha face com suas asas de mortalha. Nós continuamos a lutar e ele continuou a me atacar, até que o segundo galo cantou. Novamente, afundamos na terra, mas ele não ria mais, não naquela madrugada sangrenta.

À noite nós nos erguemos de novo, e o terror estava em seus olhos. Ele apelara muitas vezes ao sangue e eu não lhe dera descanso para se alimentar. E como sou mais próximo de Caim do que muitos, sou capaz de suportar muito tempo entre as refeições.

A caçada foi realmente uma caçada nessa noite, enquanto ele fugia como Actaeon à frente de seus próprios cães. Forçando seus limites, ele tomou a forma de um cervo. Através da floresta ele errou, e eu atrás dele como um lobo. Ele penetrou fundo no coração da floresta, em paragens que nenhum homem ou fera visitou desde antes que os Romanos construíssem as primeiras estradas, e senti uma presença adormecida ali que apressou meu passo com o medo.

Mas o medo dele era maior que o meu, e ele corria à minha frente até que, louco de terror, embrenhou-se numa moita que se prendeu em seus chifres como uma coroa de espinhos. Grande foi sua luta contra essa prisão, e ele foi fortalecido pelo terror, mas foi de nenhuma valia. A fonte de sua força havia secado, e não restava nada além da ferocidade animal. Não foi suficiente.

Eu voltei à minha própria forma e acariciei o focinho do cervo que tinha sido o Cainita que era minha presa. "Absalão, meu Absalão", sussurrei, aliviando a pontada de minha sede com seu escarço sangue.

Suas cinzas se espalharam ao vento enquanto eu realizava outra caçada naquela noite. É tolice, não achas, que uma ovelha passeie tão longe de seus vizinhos a ponto de ninguém ouvir seus gritos?

Porém, minha história acabou, e tudo o que resta são as novas. Devo visitar-te em Londinium, como te disse, numa noite por vir. Espero que tenhas tratado do sacerdote até esta data, e que haja refresco suficiente à disposição. No mínimo, estuda o conto do monge. Tu poderás aprender algo sobre tua raça, e muito sobre como somos vistos por nossas presas.

Anseio por ver-te novamente e avaliar teu progresso. Não tenho dúvidas de que tu farás meu coração deliciar-se de orgulho. Guardei um frasco muito especial de vitae, Romano clássico, e talvez possamos encontrar um motivo para celebrarmos e partilharmos dele.

Uma terra fascinante, a tua Inglaterra. Anseio pelo resto de minha estada. Faça o que precisa com o mensageiro. Desejo-te *bon appetit*, como os Francos dizem.

Boukephos, agora chamado Francisco Diego del Belmonte

MONSIEUR BERNARDINI:

Tu deves indagar-te por que esta epístola está escrita em Inglês. Em resposta, digo a ti que sei por nosso tempo juntos sob a bandeira de Edessa que tu falas esta língua, e que muitos outros, mesmo numa cidade tão culta quanto Roma, não. Embora eu não tenha dúvidas quanto à fidelidade absoluta do irmão em quem confio como mensageiro, o infortúnio ainda pode acometê-lo, e os assuntos de que trato não são para a maioria dos olhos. Não é com frequência que um homem recebe a oportunidade de documentar sua própria danação, e ainda assim ele pode não querer partilhar desses detalhes com os leigos.

Eu, mui humildemente, imploro que examines a missiva a seguir, e só então leves os achados contidos aqui até Sua Santidade. O que descobri, o que registrei neste pergaminho, o horror que vivi é um assunto que ameaça a existência de toda a Cristandade. Tu podes duvidar, mas falo a verdade. Não sou daqueles padres de aldeia de mente frágil, que vêem Nosso Senhor nos campos de milho depois de comerem demais dos grãos mofados, nem sou do tipo que, por detrás dos muros das abadias, se esconde dos demônios noturnos imaginários. Tu me vistes cavalgar para o desastre sangrento em Hattin antes de assumir os votos sagrados. Tu vistes como me porto em torneio ou batalha. Me foi dito que ainda falam de mim respeitosamente nos cantões reluzentes de Acre, e que os Mouros não esqueceram meu nome. São esses os feitos, é essa a reputação de um covarde trêmulo? Penso que não. Desde então tenho dedicado meu braço ao cajado do pastor, mas mantenho comigo minha coragem e vontade. O que te digo é verdade. Juro pelo Sangue e pelo Corpo de Cristo, se é que alguém como eu tem sequer o direito de mencionar Seu nome sagrado.

Não perguntes como vim a pesquisar essa matéria; por ora tenho certeza de que já ouvistes sobre como fui desgraçado, não sei porque, e exilado da Abadia de York. Foi-me dito por amigos que se devia à minha insistência em pregar um sermão cujo assunto era muito desagradável para o Abade Dafydd. Não posso pensar em nenhum sermão dessa natureza, a não ser numa humilde peça dedicada a enfrentar os males daqueles que vêm à igreja não para tomar parte nos sacramentos, mas apenas para zombar daqueles que o fazem. Os que se embebedam do Sangue de Cristo, assim eu os chamava, e me foi dito que o Abade estava muito irritado com a escolha do meu tema. À luz do que aprendi depois, suas ações me parecem ainda mais sinistras. Ou talvez eu esteja apenas vendo fantasmas dos sorvedores de sangue onde não há nenhum, e talvez tenha merecido realmente ser removido da companhia de meus irmãos.

De qualquer modo, encontrei-me banido da abadia e determinado a tonrar-me um eremita, a melhor forma de continuar o estudo das ervas que ocupara muito do meu tempo em York. De acordo com esse desejo, retornei para o sul, para as florestas do condado onde nasci. Ali ergui uma cabana que me serviria como domus e como o local onde ouvi a mais estranha das confissões que jamais tive o infortúnio de ouvir.

A HISTÓRIA DO CONDENADO

A maior parte das informações que aqui te relato vem de uma única fonte, apesar de ser uma de cuja confiabilidade eu não duvido. Seu nome era Aelfred, um rapaz de sangue Saxão de minha aldeia natal de Cheltenham, mas um rapaz honesto e devotado. Sua barba mal tinha começado a crescer quando ele desapareceu na mata enquanto caçava. Imagine a minha surpresa, então, ao ver o jovem Aelfred aparecer à minha porta depois de cinco anos, sua face encobrindo o círculo da lua cheia e não aparentando estar um dia sequer mais velho do que quando desapareceu.

Sem perceber a gravidade da situação, pensando que talvez o jovem tivesse sido raptado pelas fadas, convidei-o a entrar. Ele me seguiu, grato, e queria se confessar comigo de uma profusão de pecados, os quais eu não conseguia imaginar que esse rapaz pudesse cometer. Pecados de sangue, pecados de morte, pecados de angelismo e roubo e blasfêmia — Aelfred os confessou todos. Mas eu devo admitir que não conseguia imaginar esse jovem garoto cometendo pecados tão hediondos, qualquer um deles seria o suficiente para condená-lo prontamente ao Inferno, e por isso expressei minha leve incredulidade diante de sua narrativa. Tu estás familiarizado, sem dúvida, com aqueles que clamam toda sorte de comportamentos demoníacos durante a confissão apenas pelo prazer que recebem com suas penitências, e eu temi que Aelfred tivesse se tornado um deles. Pelo menos, pensei assim até que ele se virou para mim com os olhos brilhando rubros como os de uma fera, com presas como aquelas dos grandes felinos ou talvez como as de um lobo, brotando de seus lábios quase imberbes. E então ele riu, e nenhum rapaz humano poderia ter feito aquele som.

Com lágrimas de sangue rolando em sua face, ele me contou que realmente cometera toda aquela litanía de pecados, e comigo ele buscava sua primeira absolvição, e então a morte, para que ele não manchasse ainda mais a sua alma com as exigências de sua existência demoníaca. Eu tentei fugir dele, mas novamente ele ri, dizendo-me que nada tinha a temer, pois minha fé no Senhor era poderosa demais até mesmo para sua força Infernal. Eu era, ele me disse, muito diferente do último padre com quem ele falara, cuja fé se provou muito tênue. Aelfred lambeu os lábios nessa hora, e não pude evitar um arrepio ao ver isso. Então, a fera dentro da criança desapareceu, e eu estava novamente com um garoto cujos irmãos e irmãs eu tinha batizado, um garoto a quem eu esperava ajudar a alcançar o Céu. Essa era, então, a minha chance.

O que mais poderia eu ter feito, Monsenhor? Se um anjo caído, mesmo o próprio Lúcifer, realmente se arrependesse, o Senhor não o aceitaria de volta ao Paraíso? Eu sentia que Aelfred buscava sinceramente o arrependimento e negar a ele sua última chance de limpar sua alma me faria um simples agente da danação daquele rapaz. Eu lhe dei minha absolvição, e determinei uma penitência bastante austera. Parte dessa penitência consistia no relato de sua história, e de tudo o que ele sabia sobre seus semelhantes. Estou certo de que não terias te oposto a isso.

SOBRE A NATUREZA E A ORIGEM DOS CANITAS

Aelfred contou-me muito naquela noite. Ele era o que chamava de Vampyr, ou como é vulgarmente dito, um vampiro. Tenho certeza de que reconheces o termo de tua breve jornada com aquela irmandade de cavaleiros eslavos em Antióquia; eles contavam histórias sobre os cadáveres que se alimentavam de sangue e receberam um nome similar dos camponeses. Esses vampiros são descendentes de Caim, a quem Deus condenou a vagar a terra eternamente com a marca de Sua ira sobre ele. De acordo com Aelfred, essa terrível sede de sangue era a marca de Deus sobre Caim, e o filho de Adão passou sua maldição adiante quando, numa zombaria com o ato da Divina Criação, criou sua própria pro gênio. Todos esses vampiros são portanto descendentes de Caim, vagando pela terra, carregando sua maldição e passando-a para outros. Aelfred até mesmo disse que Caim ainda caminhará pelo mundo, e que ele o havia visto. Eu argumentei que Caim deveria ter mais de três mil anos de idade, e que nem mesmo Abraão ou Matusalém viveram tanto. Talvez por respeito, Aelfred não me contradisse.

De qualquer modo, fiquei intrigado sobre como Aelfred se tornara uma das crias de Caim, como ele disse, já que eu conhecia ambos os seus pais em Cheltenham. É um processo horrroso, eu descobri. O vampiro que deseje adotar outro em sua família de condenados deve escolher e matar sua vítima, usando suas presas para rasgar a pele e beber do seu sangue até que nada reste do humor sangüíneo nas veias da vítima. E então, o que é ainda mais horrível de se conceber, o vampiro fere a si próprio e força seu sangue garganta abaixo da vítima. Se a vítima aceita esse sacramento profano, ela desperta, morta porém ativa, e amaldiçoada pela sede de sangue profana de Caim. Alguns têm a força para recusar o sangue quando lhe é oferecido, e a essas almas afortunadas seguramente é garantida a paz de Deus. Para os outros, aqueles que não possuem a força de vontade para recusar a dádiva infernal oferecida naquele primeiro gosto de sangue, uma nova existência como os condenados vagantes os aguarda.

Aelfred me confidenciou que quando foi atacado e transformado nessa criatura, ele despertou com uma fome voraz, como jamais havia imaginado enquanto era vivo. Como não havia homens por perto para saciar sua sede, ele perseguiu alguns dos cervos do rei. A pé e desarmado, ele conseguiu capturar dois deles e rasgar suas gargantas com seus dentes. Quando zombei disso, ele deixou meu domus, e em seguida retornou nem mesmo cinco minutos depois com dois faisões, ainda vivos, em suas mãos. Num movimento experiente, ele quebrou o pescoço do da esquerda, oferecendo-o para mim. Quanto ao outro...Deus do Céu me ajude, mas eu o vi enquanto se alimentava dele, do mesmo modo que a lampréia ou as sanguessugas se alimentam. Mas nenhuma sanguessuga devora do jeito que Aelfred tirou a vida do pobre pássaro, com um brilho de prazer carnal em seus lábios manchados de sangue. Quando terminou, chamou aquilo de uma refeição pobre, mas disse que não desejava me atacar, mesmo que conseguisse.

Eu doei o outro faisão aos aldeões. Deus e o Rei Ricardo me perdoem, mas eu não poderia comê-lo após testemunhar o festim de Aelfred.

Devo admitir que observar Aelfred se alimentar acendeu em mim a noção sobre porque ele deve se alimentar desse modo. Mesmo na rude luz das tochas, sua compleição

parecia pálida e anêmica. A raça dos vampiros deve sofrer de uma terrível falta do humor sangüíneo, fazendo com que precisem tirá-lo de suas vítimas para repor seu próprio e permanentemente escasso suprimento de sangue. Esse desequilíbrio de humores em muito explica os mistérios de Aelfred. Também pareceria que, já que Aelfred tem falta do humor sangüíneo e que não envelhece, o humor sangüíneo é de fato a chave para o envelhecimento, e que afinando seu sangue, uma pessoa poderia retardar, ou até mesmo parar o processo de envelhecimento.

SOBRE A BENÇÃO DO SOL E DA TOCHA

Após queixar-se de que sua refeição não fora nem um pouco agradável ao paladar quanto a minha seria, Aelfred concordou em continuar seu relato. De acordo com o rapaz, ele havia passado seu primeiro mês sozinho nas profundezas da floresta, dormindo em árvores com copas espessas a ponto de bloquear a benção dos raios do sol. No primeiro dia após ter despertado com aquela terrível fome, ele sentiu um grande sono quando a aurora se aproximou, mas mesmo manchado de sangue, ele estava determinado a voltar para casa.

Somente um passo para fora da proteção da copa das árvores convenceu-o de sua tolice, pois quando a luz do sol caiu sobre sua carne, ela começou a fumar como se fosse madeira seca, posta numa fogueira. Uivando, ele fugiu para as profundezas da floresta. Desde então, ele vinha dormindo durante o dia nos ociosos e mais profundos e arvoredos mais densos de uma floresta oferecia. Curiosamente, eu não vi nenhuma cicatriz das queimaduras, mas ele disse que todos os da sua raça curavam-se mais rapidamente, mesmo de feridas tão terríveis quanto aquelas. Apenas a luz do sol, o fogo e as garras e presas de outro de sua raça, ele disse, poderiam causar problemas para ele.

Sobre o fogo ele havia aprendido enquanto roubava um bebê de uma cabana. O pai, despertado pela Divina Providência, atingiu com uma tocha a face de Aelfred, ferindo-o horrivelmente e forçando-o a desistir da criança. O olhar de Aelfred tornou-se realmente terrível quando falou disso, e quando contou sobre os planos de vingança contra o pobre pastor que tinha apenas defendido sua criança, devo admitir que duvidei se Aelfred realmente buscava a absolvição.

Parecia pelo relato de Aelfred, no entanto, que alguns dos eslavos realmente diziam a verdade quando nos contaram as histórias dos vampyr e, mais importante, sobre como se desfazer deles. Primus, o fogo serve tanto para os vampiros quanto para as bruxas. Secundus, eles não resistem ao sol, sofrendo o tormento dos condenados à menor exposição à sua luz. Tertius, a visão da cruz empunhada por alguém de fé inquestionável serve para repelir e até mesmo ferir estas bestas em forma humana. Mesmo a simples presença de homens suficientemente santos, ao que parece, é o bastante para afastar esses demônios. Uma vez, segurei as mãos de Aelfred entre as minhas, e seus próprios dedos começaram a queimar e fumar. Por outro lado, Aelfred refutou completamente as histórias de que uma estaca atravessando o coração seja o suficiente para matar um vampiro. Essas coisas, segundo ele, tornam o vampiro incapaz de se mover, mas deixam-no bastante acordado e capaz de usar muitos dos seus poderes diabólicos.

Meu galo escolheu este momento para cantar, e Aelfred se despediu de mim. Ele me disse que voltaria naquela noite, para que pudesse terminar sua história e penitência. Desejei-lhe um sono reconfortante e ele desapareceu na mata cinzenta.

SOBRE A SEGUNDA NOITE E OS HUMORES DOS CANITAS

Fiquei muito perturbado naquele dia. Por ter falado com a criatura na qual Aelfred havia se transformado, teria eu lidado com o próprio diabo? Seria a minha curiosidade uma armadilha preparada contra mim, e o conhecimento que Aelfred me oferecia a isca? Por outro lado, poderia eu ter a ousadia de recusar o conhecimento que ele me oferecia, sabendo da ameaça que ele e seus semelhantes significavam para todos os reinos da terra? Nem mesmo trabalhando em meu jardim consegui aplacar meus medos, e devo confessar uma certa impaciência desagradável para que a noite caísse e Aelfred retornasse antecipadamente.

E ele retornou, mesmo enquanto as últimas nuvens do dia ainda exibiam as marcas vermelho-sangue do por-do-sol. Ele parecia ansioso por terminar sua confissão e com sua existência profana. Felizmente, nesta noite ele não trouxera nada para saborear na minha presença.

Dessa vez, ele entrou em meu domus sem ser convidado e sentou-se no meu banco de trabalho, pondo meu pilão e demais ferramentas de lado para abrir espaço para si. Ele me lembrou um gavião, aninhado ali, seus olhos como dardos disparados pela sala como se procurasse por algo em que fincar suas garras. Senti-me grato de seus olhos não se fixarem em mim, e sentei-me para transcrever suas palavras no canto mais distante da sala.

Seu-relato foi muito vago naquela noite. Ele começou falando-me do que chamou de clãs. Considere o seguinte: existem nações de vampiros, assim como existem nações de homens. Assim como os humores podem se misturar e se equilibrar de diferentes maneiras para formar os fleugmáticos franceses ou os sangüíneos ingleses, assim também os humores restantes atingem suas proporções nos corpos desses vampiros para criar as nações entre eles. Alguns estão em tamanho desequilíbrio que suas próprias feições são retorcidas numa zombaria; outros não poderiam ser diferenciados dos viventes a não ser que se colocasse algumas penas sob seus narizes para perceber se estão ou não respirando.

Ele próprio pertencia a uma nação de Cainitas, como ele disse, chamada Gangrel. A palavra parece escocesa, acredito, ou mesmo picta. Ele me contou também sobre outros: terríveis feiticeiros chamados Tremere (do latim "tremere", talvez?), terríveis sábios chamados Capadócijs, ladrões itinerantes chamados Ravnos, idealistas profanos chamados Brujah e mais. Tu deves julgar de interesse, como um camarada veterano das lutas na Terra Santa, que os tais rumores que colhemos sobre os assassinos demoníacos infiéis, os chamados Hashishin, são bastante reais. Aelfred tinha algo de temor em seus olhos quando falou dos "Filhos de Hassam", e se uma criatura como aquela teme esses monstros, então não duvido mais da bravura dos que caíram diante de suas facas. Simplesmente rogo por suas almas a Deus.

SOBRE O MEU PRÓPRIO PERIGO E OS SEXOS DOS CAINITAS

Nessa segunda noite de confissão, Aelfred parecia menos à vontade, com seus olhos constantemente atravessando as janelas escuras. Mesmo os menores ruídos o faziam saltar e — não posso evitar a observação — ele andava pela minha cabana como uma fera enjaulada. Um lobo, talvez, ou um grande felino que sabe que o leão o espera lá fora. Isso tornou a companhia mais desagradável, e ele parou seu relato várias vezes para correr até a janela e olhar a escuridão da noite. Nesses momentos, eu podia ver claramente que seus olhos eram de um vermelho vivo, não da maneira que os olhos de um gato refletiriam uma tocha, mas simplesmente cintilavam com um brilho profano. Ele voltava para o banco à minha mesa, mas a aparência bestial levava longos momentos para deixar sua face.

Por fim, não pude mais me conter, e perguntei-lhe o que rondava na noite e o que assustava tanto. Ele respondeu que não temia por si, mas por mim. Alguns de sua raça não nutriam amor pela Igreja, nem por aqueles que a servem, e ao entregar-me sua confissão, ele poderia muito bem ter me exposto à ira deles. Eu respondi que ele próprio demonstrara prontamente que ninguém de sua raça poderia se aproximar de mim, seja para meu benefício ou dano. Como réplica, ele sacou de uma longa adaga de sua bota, e eu mal pude me mover, quando ele a arremessou em minha direção, cravando-a, balouçante, no batente da porta.

A lâmina passou perto o bastante para cortar uma mecha dos meus cabelos, e verter sangue de minha orelha. Estou bem certo de que, se acaso o quisesse, Aelfred poderia ter vazado meus olhos com igual facilidade.

Com um sorriso felino, Aelfred informou-me que nenhum Cainita com alguma habilidade teria necessidade de se aproximar de mim para me fazer mal, e que até mesmo os condenados eram proficientes com a besta e o dardo. Além do mais, eles possuíam servos: humanos, feras e coisas nem humanas nem feras que Aelfred chamou de carniçais. Esses carniçais partilharam enquanto ainda vivos, do sacramento profano do sangue Cainita, numa paródia diabólica da comunhão, e assim compartilham de alguns dos poderes de seus mestres. Portanto, por ainda estarem entre os que respiram, eles não estão completamente condenados, e poderiam se aproximar até mesmo de um homem (como ele disse) tão santo quanto eu, sem medo. De fato, ele me sugeriu que Thomas a'Becket fora despachado dessa maneira. Quando se consideram as circunstâncias envolvendo o falecimento do Arcebispo, a insinuação de Aelfred faz um frio sentido.

Ainda assim, meu narrador foi rápido em acrescentar que não apenas os homens podiam se tornar carniçais, e que nem eram dessa natureza todos os servos dos Cainitas. As feras que bebem do sangue dos vampiros tornam-se astutas e rápidas além do padrão natural, e atendem aos chamados das vozes sobreanturais. Os homens que por vezes

encontramos na madrugada servem à vontade de mestres vampiros, por vezes voluntariamente, e por vezes não. Alguns da raça vampírica, ao que parece, possuem o poder de seduzir ou comandar os outros como bem entendem, e sua palavra não pode ser combatida. Reis foram dirigidos à guerra, príncipes à traição e ao parricídio, e rainhas ao adultério bastardizante por essas vozes Cainitas, e nenhum poder sob os Céus pode servir como defesa contra eles.

Devo confessar que, nesse ponto, pensei no comportamento do Abade Dafydd, e em sua raiva contra mim, tão inadequada num pároco tão gentil. Poderia ele ter sido comandado por alguma voz terrível do além túmulo para banir-me, pois teria eu falado demais de coisas que os Cainitas não queriam que fossem reveladas? Pela minha fé, eu não sei, mas tenho meus temores.

Feras naturais também servem aos Cainitas, ao que parece. O rato e o camundongo, o lobo e o falcão, todos ouvem os chamados dos mortos andantes e os atendem. Aelfred foi gentil o bastante para demonstrar-me isso. Enquanto conversávamos sobre outros aspectos referentes à sua raça, pude notar a presença de muitos olhos na noite, olhando para dentro através da janela pela qual Aelfred gostava tanto de espiar. Perscrutando a noite, eu podia ver o brilho dos olhos — verdes, alaranjados, amarelados, e de um rubro profano. A coruja olhava de volta para mim, assim como o cervo e o lobo. Todas os tipos de feras estavam de tocaia, em silêncio, para fora da minha janela. Todos estavam quietos, observando. Não se atacavam uns aos outros, nem procuravam fugir. Apenas aguardavam, até que Aelfred foi até a janela. Então, de maneira apropriada, dispersaram-se na noite sem nem ao menos um latido ou piado.

Deus nos ajude, parece que o Diabo também pode fazer o leão deitar-se com o cordeiro.

Após essa demonstração, e dos avisos anteriores de Aelfred, eu não estava mais tão confiante em minha capacidade de resistir à vontade perversa desses Cainitas, se desejassem me fazer mal. De que me servia minha fé, que poderia queimar um desses condenados com um toque, se uma fera desalmada fosse ordenada a rasgar-me a garganta, ou se um trio de carnicais buscasse fazer comigo o que fizeram ao Arcebispo, cuja memória seja abençoada? Eu perguntei a Aelfred um pouco mais sobre esses Cainitas, malditos sejam, que poderiam querer ferir um padre tão humilde quanto eu, mesmo se eu sacasse da lâmina que servira-me tão bem na Terra Santa.

Aelfred pareceu perturbado pelo sacar de minha espada, e mal pode falar por vários minutos. Por fim, ele admitiu que ouvira falar de alguns dos da sua raça que, mesmo antes dele ter me procurado, não gostavam da minha presença dentro da mata, e já haviam realizado um conselho para discutir como me expulsariam de seus domínios. De fato, ele confessou cabisbaixo, sua confissão sobre a natureza do vampirismo para mim foi planejada em parte como uma proteção, para que eu soubesse que armas poderiam ser suficientes para defender-me desses demônios. Enquanto falávamos, ele estava certo de que aqueles que queriam me fazer mal conspiravam contra mim. Sua presença poderia servir como proteção contra os ataques por tantas noites quanto durasse a confissão, mas e quanto à primeira noite após eu conceder-lhe a absolvição? Ele não poderia mais me proteger contra os outros da sua raça, e os Cainitas são mais do que pacientes.

Sua voz caiu para um sussurro, e, do modo como uma criança pede permissão, ele implorou minha permissão para que ele me ajudasse a defender-me contra os Cainitas que buscavam me prejudicar. Deus me perdoe, eu a concedi.

Eu soube, no momento em que as palavras saíram de minha boca, que havia errado terrivelmente. Não, não devo dizer erro, mas sim pecado. Pois era um pecado, e ele levou a outros pecados maiores, e venho pecando ainda, tanto contra Deus quanto contra os homens.

Aelfred ergueu o rosto das mãos, e nesse momento algumas verdades se esclareceram para mim. Seu rosto era uma máscara de avidez, e o que propôs era simplesmente monstruoso. Ainda assim, a outra alternativa era mais monstruosa ainda...

SOBRE A DESTRUIÇÃO DA BESTA

Saiba-se que Aelfred afirmava conhecer o nome e o domus de um dos Cainitas que, segundo ele, tramava minha destruição. Harald Leifsson, um Cainita amaldiçoado ainda durante os dias em que os Nórdicos nos atacavam de Whitby até Southampton, escondia-se sob a terra todos os dias a menos de duas milhas de onde ficava minha cabana, e dele era a voz mais poderosa clamando por minha destruição. Porém, esse Harald estava há séculos no caminho do vampirismo, e portanto um mero fedelho como Aelfred não tinha a menor chance de se opor à sua ira uma vez que as sombras da noite caíam. Aelfred era apenas um novato com seus poderes; e esse Harald era velho e sábio, uma astuta serpente de séculos atrás.

No entanto, e aqui estava a esperança de Aelfred, eu deveria ir até Harald durante o dia, ele seria praticamente incapaz de se levantar ou defender-se, e o poder da minha fé serviria para me defender e enfraquecer meu inimigo. Pondo esse Caínita para descansar, eu estaria me protegendo e livrando a terra de alguém que deveria estar na sepultura há trezentos anos. Certamente não havia nada de errado em nenhuma dessas metas, mas ainda assim Aelfred parecia ansioso demais para que eu concordasse com seu plano.

Preocupado, inquirei sobre o número e a disposição dos guardas de Harald, assim como sobre sua natureza. Um velho Cruzado não seria o bastante para enfrentar uma falange dos temíveis carnicais à luz do dia, ou seria depenado como um pássaro instantaneamente. Aelfred já havia pensado nisso, ao que parece, e me descreveu em detalhes o número e a natureza dos defensores de Harald. Parecia que o velho Viking não confiava em homens nem em carnicais do tipo comum, e ao invés disso cercava sua mansão com ferozes cães aos quais alimentava tanto com seu próprio sangue quanto com, e eu tremo ao dizê-lo, a carne dos servos que o desagradavam.

De imediato, comecei a considerar as táticas, pois meu medo e minha hubris haviam se aliado em minha alma, fazendo-me concordar com este louco plano. Minha visão flutuou em visões de demônios de presas rondando a minha porta, esperando que eu caísse no sono para que pudessem me devorar. Nesse delírio, eu concordei prontamente em caçar e destruir esse Harald, por medo de que ele pudesse destruir a mim primeiro.

Aelfred, sempre solícito, sugeriu uma maneira pela qual poderia me ajudar a lidar com os cães infernais empregados por Harald. Retornando à minha janela, ele encarou novamente a noite, e antes que a vela tivesse se derretido meia marca, um grande cervo emergiu na clareira, circundando meu domus. Ele parou, aguardando suntuoso, enquanto Aelfred retirou sua adaga do meu batente e caminhou até ele. Silenciosos, os dois eram como fantasmas, e Aelfred pousou sua mão sobre o pescoço do animal orgulhoso. Assim devia ter sido no Jardim, antes da Queda, eu pensei, o homem e as feras *in tranquilitas*. E então veio o quebrar-se do pescoço do animal, sua majestosa cabeça caindo ao chão coberto de folhas, e eu soube o quanto Aelfred também havia decaído.

Trabalhando rapidamente, ele retalhou o cervo em pedaços sangrentos, explicando-me enquanto isso que, embora os cães carnicais banquetearassem do sangue de Harald, eles comumente se alimentavam de maneira mais terrena. Eles comeriam a caça, se fosse dada a eles, sem dúvida. Agora, se essa caça contivesse um sonífero ou um veneno, se eu decidisse que esses cães do inferno deveriam ser despachados, eu estaria livre dos cães e jamais teria de derramar sangue para lidar com eles. Certamente, ele disse, um herbologista tão dotado como eu conheceria uma poção que pudesse induzir o sono, ou mais do que o sono...

Perdoai-me por ter pensado imediatamente no óleo da planta que chamamos de acônito.

Então, nós trabalhamos o restante da noite, encurvados sobre o corpo mutilado do grande cervo com nossas mãos enluvadas manchadas de sangue e veneno. Eu era como um homem febril, e trabalhava dessa forma para realizar numa única noite tarefas que nenhum homem deveria jamais realizar. Uma hora inteira antes que o sol despontasse, eu me encontrei armado de minha espada e de uma bolsa sangrenta cheia de carne envenenada. O sangue devia gritar alto em minhas veias, pois Aelfred me olhava estranhamente enquanto caminhamos até o local onde o maldito Harald jazia.

Alcançamos os campos de Harald bem na hora em que o céu começava a clarear. Aelfred pediu-me perdão por não poder me ajudar mais, antes de desaparecer na sombra por entre as árvores, ele passou às minhas mãos um pergaminho, que disse que eu acharia útil. Então, como um fantasma noturno, ele se foi. Firmemente determinado a esperar a aurora completa antes de começar meu ataque, eu desenrolei o pergaminho que meu jovem guia me deixara. Era um mapa, astutamente realizado, das salas e corredores da mansão. Havia notas detalhando onde ficavam as armadilhas, que certamente capturariam mesmo o mais furtivo dos ladrões, se ele não conhecesse a sua localização. Aproveitei o tempo que Deus me concedera antes da aurora para estudar este presente, assegurando-me de que saberia em quais das tábuas do piso era seguro caminhar. Somente dias mais tarde comecei a imaginar como Aelfred veio a possuir tal mapa. Certamente, nem ele nem sua família jamais haviam aprendido a ler.

Mas essas considerações não me afligiam, não com a promessa da batalha e dos perigos me encantando como não havia sido desde os dias em que retornara, alquebrado e derrotado, até Krak des Chevaliers. Minha juventude perdida era um trovador, e eu desejei pela aurora. Inevitavelmente, ela veio.

Devo contar-te do trabalho sangrento daquele dia? Dos grandes cães de olhos flamejantes que foram conjurados no instante em que pus os pés no gramado da mansão

de Harald? Sobre o modo como eles caíram sobre o presente envenenado que lhes ofereci, e sobre os gritos quase humanos que emitiram enquanto o acônito fazia efeito? Devo contar-te sobre os tesouros e antiguidades que aquela casa guardava, bizantinos e babilônicos? Ídolos e ícones, todos amontoados com tesouros roubados tanto dos sarracenos quanto dos cristãos? Devo contar-te que Aelfred não estava totalmente certo, e que havia um servo humano percorrendo os corredores, e que se jogou sobre mim com um machado, justo quando procurava a tumba de seu mestre?

Devo contar-te que matei o homem a sangue-frio? Reza por mim padre, porque pequei, e não existe absolvição.

SOBRE O LEITO E O QUE JAZIA SOBRE ELE

Eventualmente eu cheguei até onde Harald jazia, esticado sobre uma cama de madeira adornada com imagens pagãs de seus deuses antigos. Thor, Wotan e outros que não pude reconhecer; suas faces barbadas rindo de mim enquanto buscava, em minha bolsa sangrenta, a estaca de madeira com a qual imobilizaria minha presa.

Era um menino que jazia naquela cama. Não um mancebo imberbe como Aelfred, mas realmente um menino. Ele tinha oito, talvez nove anos de idade, com os cabelos dourados dos suecos e um rosto que faria os anjos chorarem. Sua face era pálida, e vestia um simples lençol branco. Ele não respirava em seu sono, jazendo sobre cobertores ricamente bordados, e também não se movia. Uma boneca de retalhos, como a de qualquer criança, jazia a seu lado, e sua cabeça descansava sobre um travesseiro de seda escarlate.

Este não pode ser o monstro, pensei. Somente um menino, um inocente menino jaz aqui. Minha lâmina caiu ao chão, e ele não se moveu. Estiquei minha mão, aquela que não empunhava a estaca, pousando-a gentilmente sobre a sua frente, para determinar se ainda vivia.

Foi quando seus olhos se abriram, e até mesmo um tolo tão grande quanto eu perceberia o que estava enfrentando. Pois havia eras naqueles olhos, azuis como os mares gelados que deveria outrora ter singrado, mais velhos que as árvores e mais frios que o gelo. As eras estavam ali, e pude ver séculos de existência odiosa naquele momento. Com minha mão ainda sobre a sua frente, ele abriu aqueles olhos ancestrais e me viu, e aquela visão de beleza angelical sibilou para mim. Um silvo de serpente, enquanto sua face perfeita queimava sob o meu toque.

Deus seja louvado por minha outra mão ainda empunhar a estaca. Tenho certeza de que se tivesse usado minha espada, ele teria suportado meu golpe e me causado sério dano. Mas eu ainda segurava a estaca, e eu a encravei fundo em seu peito. Não foi o bastante; ele arranhou e empurrou minha face enquanto rios de sangue vertiam de seu peito, arruinando seu leito. Ele uivava como um louco, e eu uivava com ele, mas não havia ninguém ali para nos ouvir, exceto pelos mortos. Novamente, eu ergui a estaca e uma vez mais a finquei, mas dessa vez ele se virou, e eu o atingi num dos flancos. Eu o feri gravemente, no entanto, pois seus espasmos se tornaram mais frenéticos, enquanto ele lutava com a mão que arruinava sua frente.

Uma terceira vez eu ergui a estaca e novamente a finquei, e dessa vez, Deus seja louvado, ele cessou sua luta. Seus olhos permaneciam abertos, no entanto, *mirabile dictu*, e eu sabia com toda a fé que ele era capaz de ver e compreender tudo o que acontecia, mesmo com uma grossa estaca de carvalho fincada profundamente em seu coração. Tivesse eu qualquer desejo pelo conhecimento, teria carregado esse monstro, esse Harald lá para fora, para a abençoada luz do sol, para testar as acusações de Aelfred de uma vez por todas. Eu sabia que isso era o que o garoto temia, pois não havia janelas nem fontes de fogo em seus aposentos. Apenas rica mobília, fracamente iluminada e agora manchada com sangue de segunda-mão.

Então, uma voz sussurou em meus ouvidos, a voz da Tentação. À minha frente jazia uma oportunidade sem precedentes de obter o conhecimento sobre os Cainitas que nenhum homem jamais possuiu. Minhas descobertas seriam entregues à Igreja, pelo bem de todos os Cristãos, para que pudessem se defender melhor dessa ameaça. Nós não tínhamos estudado os Sarracenos para podermos combatê-los melhor? Não observáramos suas fortalezas para aprender? Porque não fazer o mesmo com os Cainitas, que eram uma ameaça maior do que Saladino e dez outras que eu pudesse nomear, todas juntas? Não, era melhor trazer esta besta chamada Harald para onde eu pudesse estudá-lo, e aprender como meros homens poderiam triunfar sobre essas criaturas do Adversário.

Eu o enrolei em cobertores ensangüentados, com o cuidado de não deslocar a estaca que havia fincado em seu peito. Ele foi coberto em muitas camadas, até que eu tivesse certeza de que nem mesmo um mero raio de sol pudesse banhar a sua pele. A minha própria proximidade já era o bastante, ao que parece, para causar-lhe bolhas na pele.

Eu não desejava expor minha recompensa a maiores perigos. E mesmo quando o amarrei como um veado morto na caça, ele nem ao menos se moveu. Apenas seus olhos me indicavam que eu lidava com algo mais do que um corpo, pois neles eu podia ver o ódio imorredouro e toda a maldade que três séculos podem acumular.

Decidi, então, terminar minhas pesquisas rapidamente e libertar essa pobre alma, primeiramente oferecendo-lhe uma última confissão.

É o bastante dizer que consegui retornar ao meu domus com meu prêmio, oculto dos homens e das criaturas, antes que o sol se afundasse atrás das árvores. O pano no qual eu enrolara Harald provou ser grosso o bastante, e quando liberei minha mesa de trabalho e o desenrolei, ele mostrou-se apenas um pouco pior do que antes. Imediatamente, amarrei-o com tiras largas de couro, para que não pudesse escapar nem ameaçar-me em meu descanso, e então queimei os retalhos ensanguentados no fogo.

Eu estava nesse ponto do trabalho quando Aelfred reapareceu. Ele pareceu extasiado em me ver são e salvo, e inquiriu-me sobre o acontecido no dia anterior. Antes que eu pudesse realmente começar o meu relato, ele adentrou meu domus, olhando para o maldito Harald com o mesmo sorriso felino que demonstrara em outras ocasiões.

Ele não parecia surpreso em ver seu rival amarrado e empalado, mas sim gratificado.

SOBRE O CATIVO DO CAINITA

Ele imediatamente começou a apertar as amarras mais fortemente, explicando enquanto o fazia que parecia que Harald havia gasto a maior parte de seu sangue maldito e estava próximo de se tornar inofensivo. Ao que parece, embora aos Cainitas falte o humor sangüíneo, ele é o combustível para suas capacidades inumanas. Privados dele, eles caem num sono ou algo pior; alimentados com algumas gotas, apenas se mantêm. Passaram-se longos minutos até que ele terminou, realmente longos, e enquanto isso, os olhos daquele menino louco fitavam-me com o mais inimaginável e negro dos ódios.

Quando Aelfred havia completado seu trabalho com as amarras, ele se virou para mim e deu de ombros soturnamente. Ele havia esgotado seus conhecimentos sobre sua raça Cainita; e tudo o que restava eram rumores e boatos. Porém, uma fonte ainda maior de conhecimentos jazia diante de mim na forma do indefeso Harald. Ele explicou que eu poderia aprender muito com essa suposta criança deitada e amarrada à minha frente. Eu poderia privá-lo do sangue e observar suas reações, ou provocar sua raiva e testar os seus limites.

Eu respondi com base na moral, que torturar até mesmo alguém como esse Harald supostamente era (pois eu começara a confiar menos nas palavras de Aelfred desde o incidente com o servo) não correspondia à ocupação de um homem de Deus, e que eu já derramara bastante sangue nesse dia. Não queria ver mais.

Mas ainda assim Aelfred persistiu. Seguramente, essa criatura maldita não merecia a misericórdia de Deus nem a minha, tendo existido desde os dias do rei Alfred, o Grande. Durante esses longos séculos, ele cometera atos de natureza tão indizível que agora, até mesmo outros Cainitas tremiam à menção do seu nome. Até mesmo comentava-se que Harald, numa imitação do cego Édipo, teria matado seu próprio Senhor e bebido até secar a fonte de onde ele havia se originado. Aldeias inteiras haviam caído sob a sua depredação, alimentando tanto seus sombrios apetites quanto os de seus cães, cujos corpos agora jaziam na brisa noturna.

Além disso, ele continuou, e aqui eu reconheci a voz da Tentação que ouvira na mansão de Harald, eu deveria pensar na utilidade do conhecimento que poderia obter. Conhecimento sobre modos de se subjugar os vampiros, suas fraquezas e defeitos. Pois mesmo a raça de Harald possuía fraquezas, e estava ao meu alcance descobri-las. Esses segredos me seriam muito úteis, segundo Aelfred, se algum dentre os companheiros ou crias de Harald descobrissem meu paradeiro. Pois já que eu havia abatido um vampiro, certamente estaria sujeito ao ataque de qualquer um que procurasse vingá-lo Harald.

Então, esta era minha sina. Eu havia abatido um vampiro; agora, devia mergulhar nas profundezas do seu mundo de sangue e loucura ou seria abatido também. Eu havia matado um homem; a única absolvição que poderia conquistar seria através da garantia de uma grande dádiva para toda a humanidade. Eu assumira esse encargo para salvar a alma de Aelfred; agora talvez pudesse salvar a minha e a do amaldiçoado Harald também. Eu sabia que mesmo que concedesse a Harald sua paz final nesse momento, minha existência anterior jamais poderia ser recuperada. Para sempre eu temeria a noite e o que ela ocultava, e não conseguiria mais trabalhar em meu jardim vendo as penosas ervas que haviam abatido os cães de guarda de Harald. Não, eu não podia mais voltar, e permanecer parado era como um convite à morte. Eu só podia prosseguir e orar a Deus para que sua misericórdia cobrisse até mesmo alguém como eu.

Tremendo em auto-comiseração, eu consenti. E com isso selei minha própria danação, e então a alma negra de Aelfred e a minha se uniram em eterna perdição. Com um sorriso lupino, Aelfred estendeu-me sua faca, ainda manchada com o sangue do cervo, cuja carne deu aos cães sua última refeição. O corpo enrijecido ainda jazia para fora da minha porta. No silêncio da noite, as moscas zumbiam alto.

Ainda assim, é melhor que alguém aprecie os frutos de minha danação. Deixa-me relatar a ti o que descobrimos, Aelfred e eu, enquanto submetíamos Harald aos tormentos do próprio Abismo. Talvez tu, ou algum de teus superiores possa seguir meus conselhos e por causa deles, possa estar melhor armado contra o inimigo Cainita. Talvez assim minhas ações mereçam uma graça salvadora.

SOBRE OS ÓRGÃOS E SANGUINIS DOS CAINITAS

O que descobrimos naquela noite era repugnante além da conta, mas também fascinante. Tendo Aelfred feito uma incisão no peito do menino Harald (pois meu toque ainda provocava agonia e queimaduras), eu pude examinar suas vísceras e perceber que estavam próximas do pó. Se um oráculo Romano encontrasse tal disposição num animal de sacrifício, estaria certo de que o Imperador estaria morto pela manhã. A única exceção nessa dissecação geral era o estômago, que pulsava rubro. Mesmo enquanto cortávamos, os tecidos tentavam se remendar. Aelfred me assegurou que seria assim até que Harald tivesse exaurido completamente suas reservas de sanguinis, quando não haveria mais cura pois faltaria o combustível que mantinha a chama desse corpo.

Eu argumentei que se fosse verdade, minhas pesquisas teriam um fim rápido, pois estaríamos lidando com um corpo seco no espaço de algumas horas. Harald devia ser alimentado, eu disse, pois do contrário seu sofrimento seria menos do que inútil, e eu concederia a ele a misericórdia naquele momento.

Aelfred concordou, mas exigiu saber de que fonte viria o alimento de Harald. Não de mim, certamente, pois meu sangue queimaria seus lábios. Não dos animais do campo, Aelfred argumentou; pois nas condições de Harald, um sangue tão fino não conseguiria alimentá-lo. De nenhum espécime da raça humana, eu afirmei, pois mesmo nas profundezas onde me afundara eu não entregaria outro homem, não importa a razão, aos profanos apetites dessas criaturas sombrias. Aelfred praguejou e me amaldiçoou, mas eu me mantive firme, e por fim ele murmurou soturnamente que ele próprio alimentaria o prisioneiro.

Numa fascinação tenebrosa eu observei Aelfred tomar a faca manchada em uma das mãos e a estaca imóvel na outra. Quando percebi sua intenção, ele puxou a estaca com o som de um galho sendo puxado de um lamaçal. Imediatamente, Harald começou a se debater em suas amarras, mas em seus primeiros movimentos, Aelfred passou a lâmina sobre seu próprio pulso. O sangue correu como uma cascata enquanto Aelfred pressionou seu pulso contra a boca do menino, com um ar que só posso descrever como "lascivo" percorrendo sua face.

A reação de Harald foi curiosa. Alguém poderia pensar que esses Cainitas aceitariam qualquer sangue que fossem capazes de beber, mas ainda assim ele primeiro tentou cuspir o **sanguinis** oferecido a ele no chão. Logo, no entanto, sua luta cessou e ele sugou avidamente do pulso de Aelfred. Eu me lembrei de um bebê no seio materno, tão enlevada a expressão na face do menino. Era um contraste terrível com o rosto de luxúria de Aelfred, e eu me apanhei pensando se ele buscava realmente a absolvição ou algo mais sombrio.

Finalmente, ele libertou o pulso e com uma língua de serpente lambeu o local onde havia se cortado, fincando novamente a estaca manchada no peito de Harald. O mais interessante para mim, aliás, foi o resultado dessa refeição profana nos cortes profundos que a faca de Aelfred havia aberto nas formas do menino. Ante meus olhos incrédulos, o mesmo lugar onde a lâmina havia cortado há menos de uma hora estava curado sem deixar uma única cicatriz. Nem uma marca restara, e pelo resto da noite, Aelfred, para sua diversão e minha instrução, causou ferimentos ainda mais horrendos na caixa torácica de Harald, para que pudéssemos avaliar a rapidez com que se curavam. Alguns levaram até três dias, eu notei, e múltiplas refeições saídas da fonte do pulso de Aelfred.

Ao alvorecer, Aelfred nos deixou, e eu caí num sono inquieto. Negligenciei minha horta neste dia, e meus sonhos foram povados de anjos caídos com as feições de Harald. Eu despertei quando um sol da cor do sangue derramado nos lábios de Harald desaparecia além das árvores. Em uma hora, Aelfred estava à minha porta, e nós continuamos nosso pavoroso trabalho.

Ah, se jamais o tivesse deixado entrar, e tivesse eu endurecido meu coração ante seus apelos! Essa criança, cujos irmãos haviam aprendido comigo o catecismo, tornou-se meu

professor nos caminhos dos Cainitas. Ele me induziu aos mistérios da carne vampírica, e eu me tornei cada vez mais uma criatura notívaga.

Uma noite, ele decidiu demonstrar o que se denomina em bárbaro germânico o **Rötschreck**. Nós nos revezamos, Aelfred e eu, movendo uma tocha acesa cada vez mais próxima da face ainda queimada de Harald, esperando que ele explodisse em contorções de pavor. Prestei especial atenção à distância necessária para provocar essa reação; tu encontrarás estas notas anexadas a essa missiva. O terror nos olhos de Harald rapidamente se tornava loucura, e depois algo mais que não me atrevo a nomear, mas vê-lo era realmente terrível.

Mais tarde, Aelfred me explicou que muitos Cainitas afirmam possuir uma Besta interior, que eu acredito ser um demônio pessoal que permanece com eles e os tenta em direção a um mal mais profundo do que eles poderiam causar normalmente. Aelfred me corrigiu, dizendo ser a Besta um animal que vive em todos os homens, e afirmando que a natureza Cainita permitia que a Besta se mostrasse mais violentamente do que qualquer temperamento humano. Então, mais uma série de noites foram gastas testando e estudando a Besta de Harald, determinando o que causava sua erupção e o que a fazia retroceder. Eu me lembrei inevitavelmente do espetáculo dos domadores de ursos, mas mesmo um urso acorrentado tinha mais dignidade do que permitíamos a Harald.

É claro que Harald tinha de ser alimentado durante nosso trabalho, e Aelfred estava sempre feliz em fazê-lo. Nas duas noites após a primeira, Harald resistiu à refeição, encontrando algo no sangue de Aelfred mais desagradável do que as terríveis feridas que meu companheiro de danação havia lhe infligido. Após a terceira vez, no entanto, seu comportamento mudou subitamente, e havia adoração plácida em seus olhos quando contemplava seu torturador Cainita.

Para mim, é claro, havia o velho ódio, completamente merecido.

Nós testamos muitas coisas: quantas noites Harald podia suportar sem ser alimentado e quais eram os resultados da fome; se a extração de algum de seus órgãos comprometia alguma de suas funções; quanto tempo ele levava para regenerar vários dedos, mãos e até mesmo membros — ah, as torturas que realizamos, todos em nome do conhecimento, para que pudéssemos presentear a Igreja com a verdade sobre os segredos dos vampiros.

Porém, minha consciência, há muito entorpecida, inquietou-me novamente à medida que meu sono se tornava turbulento. Uma vez que o furor das descobertas se foi, encontrei-me novamente preocupado com a alma de Harald — e até mesmo com a de Aelfred. Tomando o cuidado de cobrir as janelas com panos pesados, encontrei-me fazendo algo muito arriscado: removendo a estaca do peito de Harald no meio do dia, e acordando-o para que pudéssemos conversar.

SOBRE UM VOTO DE SANGUE

Ele foi grosseiro, é claro, como se poderia esperar de um demônio acordado em plena luz do dia. Ele me odiava também, e me amaldiçoou em todas as línguas que seus três séculos haviam lhe ensinado. Ele lutou contra suas amarras, mas pesadamente, como um homem que tivesse tomado vinho demais. Eventualmente, eu fui forçado a ameaçá-lo com a luz do sol, e ele desistiu, irritado.

Não era isso o que eu queria, no entanto. Eu ansiava ouvir dos lábios de Harald as mesmas palavras que ouvira de Aelfred, para que eu soubesse que meu primeiro Cainita conhecido havia dito a verdade. Então, eu procurei acalmá-lo e capturei para ele alguns pequenos animais para que ele se alimentasse. Por isso ele agradeceu friamente, até que eu mencionei que eu havia evitado alimentá-lo dessa forma porque Aelfred havia dito que isso não o alimentaria. Desse ponto em diante, ele não mais aceitou as refeições que eu lhe trazia.

Esse segredo continuou por muitos dias. Durante a noite, eu comandava as mãos de Aelfred, ou pelo menos assim pensava; e durante o dia fazia esforços para convencer Harald, para que pudesse lutar por sua salvação. Era como se houvesse me tornado dois homens, um para as horas da noite e outro para os dias. E ainda assim, Harald amava Aelfred, seu torturador, e ainda assim ele me odiava.

Eu finalmente extrai dele o segredo numa manhã de maio especialmente brilhante. Não sei o que me possuiu naquele dia, mas sei apenas que ameacei arrancar todas as cortinas que pudéssem abrigá-lo do sol e depois expô-lo aos seus raios límpidos sem nem ao menos uma chance para uma confissão final. Harald se rendeu então, e contou-me sobre a fonte de seu amor imortal por meu monstruoso Aelfred.

Parece haver feitiçaria no **sanguinis** que os Cainitas carregam em suas veias. Basta prová-lo três vezes e suas paixões estarão inexplicavelmente atadas às daquele de cujo sangue você tenha bebido. Os carnicais e os grandes **vampyr** são igualmente sucetíveis a esse Voto de Sangue, como é chamado, apesar de ser uma piada chamá-lo de juramento.

Aquelas refeições no auge da selvageria, aquelas ações que eu julguei serem como as asas da misericórdia batendo dentro da alma conflitante de Aelfred, tinham sido apenas seu meio de conquistar o amor irresistível de seu rival.

As vendas caíram dos meus olhos nesse instante. Tudo se revelou para mim, como se todas as falsas declarações de arrependimento fossem apenas como uma cenoura pendurada à minha frente, como se eu fora o cavalo de algum carroceiro que necessitava apenas de uma isca para se mover na direção desejada. Cada uma de minhas ações, desde o momento em que vi o rosto de Aelfred pela primeira vez, haviam sido dirigidas para o momento quando a devoção de Harald fosse dirigida a ele. Através do amor engendrado pelo Voto de Sangue, Aelfred teria um servo mais poderoso que ele próprio, cuja lealdade era absolutamente inquestionável. E nisso tudo, a responsabilidade era minha.

Resolvi terminar com isso naquele dia. Ofereci a Harald a confissão final, que ele recusou, e o destruí. Uma hora depois de ter cortado sua cabeça com minha espada, seu corpo era apenas cinzas sobre a mesa. Um monstro fora destruído; ainda restava o outro. Sem me importar com minha segurança, eu me lançaria sobre Aelfred naquela noite, quando ele entrasse em meu *domus*, e com o poder de minha fé para me proteger, removeria esse estorvo da face da terra. Quanto a mim, seguiria para Canterbury em peregrinação, e talvez de lá até a Terra Santa, para passar o resto dos meus dias em trabalho santo e penitências. Eu ouvi dizer que o Saladino permite aos peregrinos cristãos que sigam até Jerusalém.

SOBRE O FIM

Era um bom plano, penso eu. Fosse eu o homem que era quando esse pesadelo começou, e teria sido admiravelmente bem sucedido. Porém, não sou mais esse homem. Aelfred entrou naquela mesma noite e, sem uma palavra, plantei minhas mãos em sua face, na esperança de queimar seus amaldiçoados olhos vermelhos.

Nada aconteceu, e ele gentilmente removeu minhas mãos de seu rosto, rindo. Ele me disse que estávamos quites. Eu havia destruído seu valioso escravo, mas ele havia destruído a mim. Minha fé se fora, ele disse, e por isso eu não podia encontrá-la em meu interior. E assim ficamos ali, Cainita e padre sem fé, na escuridão da noite, numa cabana manchada pelas cinzas de uma criança morta a trezentos anos.

Quando minha fé se mostrou inútil, eu pensei que Aelfred me destruiria. Ao invés disso, ele sorriu seu sorriso lupino e pediu-me que servisse como seu confessor. Derrotado, eu concordei. De que importa se a confissão desse monstro fosse ouvida por alguém que não pertencia mais ao clero? Era a vontade de Deus, e não a minha, de que eu deveria dar a essa aberração a sua absolvição. Então, eu comecei o ritual, extraindo conforto de suas palavras e frases familiares. Aelfred ainda se lembrava de seus dias como vivente, e esperou até que eu lhe pedisse para enumerar seus pecados antes de começar a confessar sua maldade.

"Eu menti muitas vezes, padre", foram suas últimas palavras para mim. "Pelos chagas de Cristo, como eu menti".

Então, rindo, ele seguiu para dentro da noite. Atrás dele, num quarto empoeirado e ensanguentado, ficou um padre desiludido.

Desde então, tomei pena e papel para registrar minhas experiências, na esperança de que meus conhecimentos possam ser de alguma utilidade para a Santa Madre Igreja e para os reis cristãos da Europa na aniquilação da raça Cainita. Por Deus, se todos forem semelhantes a Aelfred e Harald, quanto mais cedo o último deles for reduzido a pó, mais felizes serão os homens comuns na terra.

Quanto a mim, continuo sentado em meu *domus*, as cinzas de Harald dançando na brisa. Não posso voltar ao que fazia antes; os aldeões me chamam de "o Padre Negro" e murmuram temerosamente sobre nigromancia e diabolismo. Eu espero que me levem à fogueira, se os companheiros de Harald não me acharem primeiro. Quanto a Aelfred, ele ainda me observa de longe. Em certas noites eu posso ver o brilho de olhos rubros na escuridão, e o silencioso círculo de feras se formando fora de minha casa.

Faz o que julgares mais apropriado com essas informações, Monsenhor. Toda a Cristandade pode estar em tuas mãos.

VALE

FR. OFFA





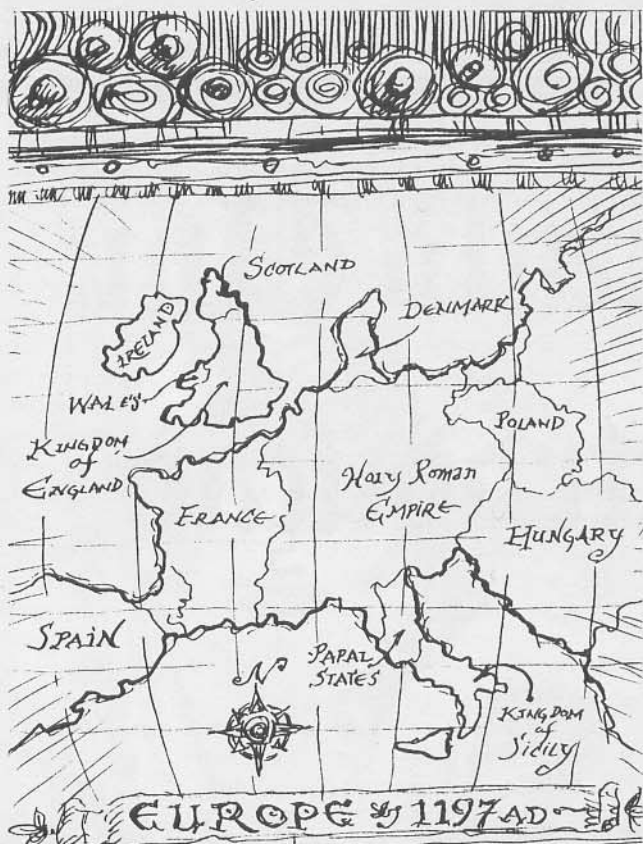
Capítulo Um: Introdução

*Este mundo é só um mercado persa cheio de pesar,
e nós somos apenas peregrinos, passando daqui para lá;
Esse é o fim de todas as amarguras do mundo.*

— Chaucer, *"The Knight's Tale"*

Vampiro: A Idade das Trevas é ambientado no final do século XII, na Europa Medieval — a Europa sombria e terrível que existiu no passado do **Mundo das Trevas**. O **Mundo das Trevas Medieval** é bastante similar ao seu correspondente no mundo real, portanto, se precisar de mais informações, você pode consultar as coleções de história na biblioteca ou livraria mais próximas.

Apesar do final do século XII ser a época principal em que se baseia **Vampiro: A Idade das Trevas**, você pode ambientar suas crônicas em qualquer era. A maior parte das informações desse livro se aplicam à Europa até quase os primeiros sinais do Renascimento, apesar da tecnologia variar dependendo do período. Mas não se sinta preso à história do "mundo real" — esse é o seu jogo, então faça dele o que bem quiser!



VAMPIRO: A IDADE DAS TREVAS

Para aqueles que já estão familiarizados com **Vampiro: A Máscara** e os outros jogos do século XX, você vai encontrar tanto aspectos familiares quanto novos na **Idade das Trevas**. Muita coisa mudou entre os séculos XII e XX, portanto não considere que as mesmas coisas continuam valendo.

INTERPRETANDO

Vampiro: A Idade das Trevas não é somente um Jogo de Narrativa, mas também um RPG. Você não apenas conta histórias, mas realmente participa delas, assumindo o papel de seus personagens centrais. É muito parecido com o teatro, só que você mesmo inventa suas falas.

Um RPG é ao mesmo tempo teatro de improviso e brincadeira de faz-de-conta, um conjunto de regras aplicado a uma história criada por todos os envolvidos no jogo. Pense nas suas brincadeiras de infância; toda vez que você se imaginava como um cavaleiro em armadura brilhante ou um índio com pintura de guerra, você estava interpretando. Toda vez que você caçava dragões no quintal ou enfrentava os bandidos, você estava interpretando. Isso é algo que você vem fazendo há muito tempo; e agora tem um nome. Além disso, nem tudo o que você fazia em sua infância era necessariamente infantil; ao nos colocarmos na pele de outras pessoas, mesmo que só um pouquinho, essas brincadeiras nos ajudavam a entendê-las (e a nós mesmos) um pouco melhor.

É claro, nós já passamos da idade de nos escondermos atrás do sofá discutindo se uma flecha é ou não é mais rápida que um revólver. É por isso que existem regras nessa forma de interpretação, para criar a estrutura e os limites para as histórias que você vai criar. Usando as regras básicas apresentadas no Capítulo Seis, você poderá resolver os conflitos e definir as capacidades dos personagens das suas histórias.

Vampiro: A Idade das Trevas, é melhor quando jogado com poucos jogadores, cinco no máximo. Esse é um jogo pessoal demais para ser apreciado por um grupo maior. Muito do mistério e do sabor se perde quando os jogadores têm de competir pela atenção. De fato, nós percebemos que jogos de Narrativa desse tipo funcionam melhor com um Narrador e um grupo de somente três jogadores.

O NARRADOR

Vampiro: A Idade das Trevas tem uma estrutura um pouco diferente dos jogos com os quais você deve estar acostumado. Em primeiro lugar, não existem cartas nem tabuleiros. Em segundo lugar, um jogador deve ser o Narrador — a pessoa que cria e guia a história. O Narrador descreve o que acontece como resultado daquilo que os jogadores dizem e fazem, e deve decidir se os personagens têm sucesso ou falham, sofrem ou prosperam, vivem ou morrem. É uma tarefa bastante exigente, mas também recompensadora, pois o Narrador é um tecelão de sonhos.

O primeiro dever de todo Narrador é se certificar de que todos os jogadores se divirtam. A maneira de fazer isso é contar uma boa história. Ao contrário dos narradores tradicionais, no entanto, ele não conta simplesmente a história; ao invés disso, ele deve criar o esqueleto da história e então deixar que os jogadores a complementem, vivendo os papéis de seus personagens principais. É um equilíbrio delicado entre narração e julgamento, história e jogo. Algumas vezes ele deve guiar a cena e descrever tudo o que ocorre (como quando os persona-

gens estão dormindo), mas na maior parte do tempo ele deve decidir o que ocorre como consequência das palavras e ações dos personagens — de forma tão realista, imparcial e criativa quanto possível.

Como o Narrador, você é o responsável por interpretar e aplicar as regras, mas ainda assim você é um mestre de cerimônias — você deve lutar para equilibrar esses dois papéis. A maior parte desse livro foi escrita para ajudá-lo a fazer isso. Isso não torna mais fácil ser um Narrador, pois nunca será fácil, mas certamente fará você se aprimorar.

O papel do narrador está explicado em detalhes no Capítulo Oito.

OS JOGADORES

A maioria das pessoas que jogam esse jogo não serão Narradores, mas sim Jogadores, que assumem os papéis dos personagens principais na história. Ser um Jogador não requer tanta responsabilidade quanto ser o Narrador, mas exige igual esforço e concentração.

Como um jogador numa crônica de **Vampiro: A Idade das Trevas**, você assumirá a personalidade de um vampiro, ou Cainita, que você mesmo inventará para interpretar durante o decorrer de uma história. A vida do seu personagem está em suas mãos, pois é você quem decide o que o personagem faz ou diz. Você decide que riscos enfrentar ou não. Tudo o que você diz ou faz ao interpretar seu personagem tem um efeito no mundo.

Você deve ser tanto ator quanto jogador. Como ator, você fala por seu personagem e interpreta tudo o que deseja que seu personagem faça ou diga, a não ser que esteja especificamente fazendo uma pergunta ao Narrador ou descrevendo suas ações. Ao anunciar e descrever aos demais jogadores o que você está fazendo, você se torna parte da história corrente.

Como jogador, você tenta fazer coisas que permitam ao seu personagem ter sucesso, algo como “vencer o jogo”. Esse elemento estratégico é essencial, pois é o que freqüentemente cria a emoção e a empolgação de um momento dramático.

Geralmente, após descrever as ações que “você” quer fazer, você precisa rolar os dados para o determinar se teve sucesso em fazer o que tinha dito antes. Suas Características de Personagem, descrições de seus pontos fortes e fracos, determinam o quão bem você pode fazer certas coisas. As ações são elementos básicos nos jogos de narrativa, pois elas descrevem como os personagens alteram o mundo e afetam o desenrolar da história.

Os personagens são o centro da história, pois eles criam e direcionam a trama. Sem os personagens não se pode ter uma história. Enquanto a história flui, são os personagens que dirigem e reforçam o progresso da trama, e não as decisões do Narrador.

Até certo ponto, você é um jogador mas também é narrador, e deve se sentir livre para acrescentar idéias e elementos à história, apesar do Narrador poder aceitá-los ou rejeitá-los de acordo com sua vontade. No fundo, é a história, e não o seu personagem, que é o mais importante. O personagem é uma ferramenta para se contar uma boa história, e não o inverso.

PERSONAGENS

Basicamente, cada um de nós é um personagem, composto de maneirismos e memórias, comportamentos e experiências. Tudo o que somos e todos os lugares onde já estivemos se refletem em cada uma de nossas palavras ou ações. Ao jogar

Vampiro: A Idade das Trevas, no entanto, é necessário que deixemos de lado nossas memórias e máscaras, e temos de assumir as de outra pessoa, mesmo que somente por um curto espaço de tempo. Isso pode ser incrivelmente divertido, dando-nos a oportunidade de realizar feitos que estão eternamente além de nossas vidas diárias. Afinal, quantos de nós conseguem espreitar as muralhas de um castelo ou cavalgar para a caçada na névoa do crepúsculo todos os dias?

Esta é a recompensa do RPG: os feitos mágicos e impossíveis que estão ao nosso alcance quando fingimos que somos uma outra pessoa. E aí jaz a maior dificuldade do RPG — a criação de um personagem convincente.

Seus personagens serão uma parte de você. Isso é inevitável, e se não houver nada da sua vida neles, não há como dar-lhes vida. Por outro lado, para ser agradável de se interpretar, um personagem deve ser mais do que uma parte de você. Afinal, você é você mesmo o tempo todo. Onde está a graça de ser simplesmente você mesmo quando finalmente se tem a chance de ser outra pessoa? Para tornar seus personagens convincentes, você deve dar a eles memórias e motivos por trás de suas ações, desejos únicos e peculiaridades que fazem deles mais do que simples aspectos de sua personalidade. Cada personagem deve ser único, formado por partes iguais de experiências e fantasias.

Os personagens de **Vampiro: A Idade das Trevas** são fáceis de se criar. Demora apenas alguns minutos para preencher todas as características e números básicos. É necessário um esforço maior para transformar esse conjunto de números num personagem vivo e atuante. Você deve buscar bem fundo dentro de si mesmo para encontrar material real e verdadeiro o suficiente para produzir um personagem completo. O monstro do Dr. Frankenstein foi fácil de se montar com partes de corpos disponíveis. Infundir-lhe o sopro da vida é que foi a parte mais difícil.

A Criação de Personagem é discutida em detalhes no Capítulo Cinco.

CÍRCULOS

Assume-se que todos os personagens serão aliados, e que durante os jogos eles atuarão em grupo. Isso não significa que sempre se darão bem, mas eles protegerão uns aos outros e partilharão de algumas ambições em comum. Chamados de Círculos, esses grupos de vampiros podem ser encontrados desde os salões do poder até os guetos mais obscuros. Na maioria dos casos, o Círculo de personagens abrangerá todos os vampiros jovens de uma determinada área, a não ser nas maiores cidades como Veneza ou Constantinopla. Seja o grupo unido por um interesse comum, um mesmo inimigo ou simples sobrevivência, não é difícil de se perceber que é mais seguro agir em grupo. Um jovem Cainita sozinho enfrentará dificuldades além daquelas enfrentadas por um grupo, e é desse grupo que cada personagem passará a depender. É o Círculo que une os personagens e permite aos jogadores trabalharem juntos no curso da história.

ACESSÓRIOS DE JOGO

Em sua maior parte, **Vampiro: A Idade das Trevas** foi criado para ser jogado em volta de uma mesa. Apesar de não utilizar um tabuleiro, existem vários acessórios que necessitam de uma mesa — ou pelo menos uma superfície lisa — para serem usados corretamente. Você precisará de dados, lápis e

CAPÍTULO UM: INTRODUÇÃO

papel além de cópias das planilhas de personagens. Os dados necessários são os de 10 lados, que podem ser encontrados nas lojas especializadas. O Narrador também pode querer manter algumas folhas de papel à mão para desenhar esquemas e esboços de um local (para descrevê-lo mais facilmente para os jogadores), assim como alguns outros acessórios para mostrar aos jogadores o que os personagens estão vendo (desenhos, velas, lenços — qualquer coisa que torne a experiência mais vívida).

VENCEDORES E PERDEDORES

Não há “vencedores” individuais em **Vampiro: A Idade das Trevas**, já que o objetivo não é derrotar os outros jogadores. Para vencer, você precisa cooperar com os demais jogadores. Por ser um jogo de narrativa, não há como alguém se dizer vencedor. De fato, **Vampiro** é um jogo no qual é mais provável que seu personagem seja derrotado, pois é difícil fazer qualquer coisa para impedir a inevitável queda de seu personagem em direção à loucura. A idéia central é se apegar o máximo possível e extrair o máximo de drama da tragédia iminente.

A única maneira de se medir o sucesso em **Vampiro** é a sobrevivência. No entanto, se o personagem possui alguma motivação maior, tal como a necessidade de vingança, conseguiu-a já é um sinal de vitória. Além disso, as histórias têm conclusões que ou beneficiam ou prejudicam os personagens. Se os personagens descobrem que um assassino é na realidade um vampiro e conseguem impedir seus ataques, então eles “vencem”. Se jamais descobrirem quem estava por trás dos assassinatos (muito menos impedi-los), então eles perdem, apesar de não o saberem até ser tarde demais.

De modo a obter até mesmo uma vitória parcial, os personagens devem se tornar amigos de verdade. Eles cuidam uns dos outros e têm confiança mútua. O Mundo das Trevas Medieval é tão perigoso e traiçoeiro que os aliados são essenciais.

AÇÃO AO VIVO

A interpretação Ao Vivo pode ser a parte mais dinâmica e divertida de se jogar **Vampiro: A Idade das Trevas**. A interpretação de ação ao vivo é similar ao teatro de improviso; os atores (os jogadores) interpretam as cenas criadas e apresentadas pelo Narrador. Isso cria uma experiência narrativa muito mais intensa e imediata.

Os jogadores de RPG geralmente descrevem o que seus personagens fazem e dizem. Durante a interpretação de ação ao vivo, no entanto, os jogadores realmente dizem o que seus personagens dizem e fazem o que seus personagens fazem (dentro de certos limites). Eles podem se levantar, caminhar, segurar uma carta, cumprimentar-se ou correr até a janela para verificar o que está acontecendo. A imaginação ainda é importante, e o Narrador ainda pode interromper a ação para descrever objetos e situações especiais.

Não se usa os dados durante sessões de ação ao vivo; regras alternativas, como as descritas na linha de produtos para ação ao vivo *Mind's Eye Theatre*, substituem os dados quando ne-

cessário. Na maior parte do tempo, tudo é decidido pela atuação. O Narrador usa simplesmente as características dos personagens para decidir quão bem os personagens conseguem realizar certas ações mecânicas (como arrombar uma fechadura). O Narrador também decide como os outros personagens controlados por ele reagem aos personagens dos jogadores.

REGRAS

Você deve seguir algumas regras básicas para se assegurar de que a ação ao vivo transcorra suave e seguramente. Essas regras devem ser obedecidas se você pretende realizar uma sessão de ação ao vivo. A segurança deve ser sua preocupação principal.

- Não Toque: Um jogador jamais deve realmente atingir ou segurar outro membro do grupo. Nenhuma forma de combate deve ser realizada — essa é a única coisa que você deve deixar para que os dados decidam. Se os jogadores ou os assistentes do Narrador ficarem muito agitados em seus papéis, o Narrador deve determinar uma pausa na interpretação e lembrar a todos das regras do jogo. Reforce que os mais agressivos serão expulsos, ou então a ação deve ser levada de volta à mesa e os conflitos decididos com rolagens de dados.

- Sem Armas: Nenhum acessório deve ser usado se for necessário tocar outra pessoa para utilizá-lo. Nenhuma espécie de arma real deve ser usada durante a ação ao vivo. Nem mesmo imitações de espadas devem ser usadas. A regra “não toque” deve sempre ser lembrada.

- Jogue em ambientes fechados: Jogue dentro de sua própria casa ou em qualquer outra área particular onde o jogo aconteça normalmente. Certifique-se de que todas as demais pessoas na área compreendam o que vocês estão fazendo. Nunca realize sessões de ação ao vivo se as pessoas puderem ficar confusas ou assustadas pelo evento. Se você jogar num espaço aberto, assim como o bosque atrás da sua casa, tenha certeza de que a privacidade seja assegurada.

- Saiba quando parar: Quando o Narrador determinar uma pausa, todas as ações devem parar imediatamente. Mesmo durante a ação ao vivo (e especialmente durante a ação ao vivo), a palavra do Narrador é final.

A GÊNESE

O momento em que um humano se torna um vampiro jamais é esquecido, pois a transformação é geralmente dolorosa e traumática. Um vampiro é criado quando um vampiro existente suga todo o sangue de um mortal, matando-o. No entanto, um instante antes da morte final e absoluta acontecer, o senhor rasga sua própria pele e libera uma pequena quantidade de sangue na boca da vítima. Isso o anima, e ele começa a beber do sangue diretamente da ferida aberta do seu senhor. Tudo o que é necessário para que a transformação ocorra é a ausência do sangue da pessoa e uma pequena porção do sangue vampírico.

A maioria dos personagens segue a linhagem de seus senhores, e portanto são do mesmo clã. Pertencer a um clã afeta quais Disciplinas um personagem pode ter no começo do jogo; isso também determina uma fraqueza especial do personagem. Frequentemente, os personagens do mesmo clã serão aliados e se esforçarão para apoiar-se mutuamente, apesar de não ser sempre assim.

Pelos próximos anos ou décadas, a cria recém gerada permanece com seu senhor. Ele pode aprender tudo ou nada, pode ser nutrido ou explorado, controlado firmemente ou libertado por completo. Mas até ser liberado por seu senhor e apresentado ao príncipe do feudo, ele não será aceito na sociedade vampírica.

A FOME

Os vampiros devem se alimentar; esse fato é o denominador comum de suas existências. A Fome não é uma simples necessidade, é uma paixão arrebatadora. A sede de sangue é o instinto primal de sobrevivência, pois apenas através do sangue o vampiro pode sobreviver. O sangue não precisa ser humano, e mesmo que seja o *vitae* dos mortais, a morte da fonte não é necessária (apesar do desejo do sangue geralmente levar os vampiros a perderem o controle quando começam a se alimentar, sugando toda a vida de suas vítimas). Os dentes dos vampiros deixam apenas uma pequena ferida, e mesmo isso desaparece quando o vampiro lambe o ferimento.

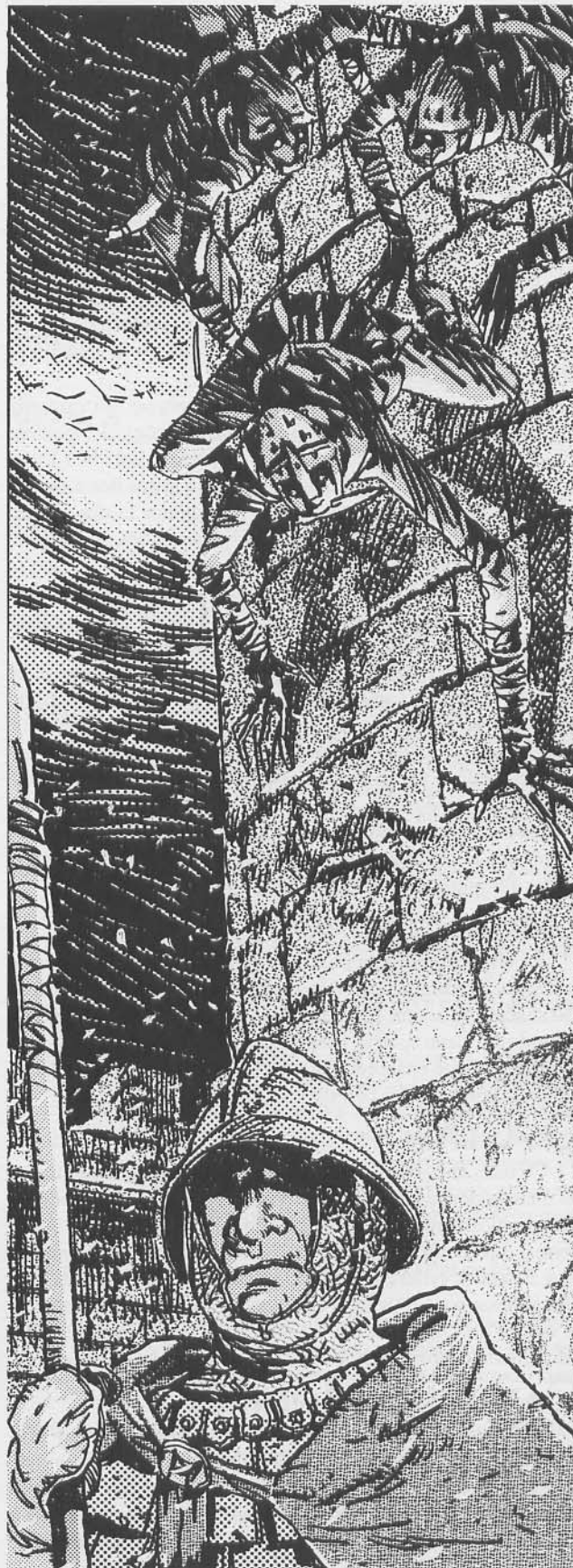
Já que o senhor não devolve à cria *todo* o sangue que perdeu, o jovem vampiro em breve é consumido por uma terrível fome pelo sangue. Como a cria não tem experiência com esse desejo arrebatador, ele é total e imediato. O jovem não é capaz de lutar contra o desejo a não ser através da constante exaustão de sua Força de Vontade, e mesmo assim, o frenesi pode dominá-lo ao menor sinal de sangue fresco. Os vampiros precisam se alimentar regularmente, geralmente uma ou duas vezes por semana.

A NATUREZA DA BESTA

O que significa ser um vampiro? Os Cainitas não são humanos, apesar da sua aparência. Eles possuem uma natureza alienígena e diferem dos mortais de muitas maneiras fundamentais. Você pode começar com a imagem de um humano, mas é um engano mortal pensar que os vampiros são exatamente como nós. Ainda assim, são similares o suficiente para que possam ser comparados e contrastados com a humanidade. Ao comparar os vampiros com os humanos, é possível descobrir quais são suas capacidades e limitações.

É importante ter em mente que, pelo fato das necessidades básicas do vampiro serem tão completamente diferentes, outros desejos irão variar também. Qualquer comida além do sangue não é mais necessária — mas infelizmente não se pode comprar sangue no mercado dos fazendeiros. Os vampiros são bestas predatórias por natureza, e apesar do desejo pelo poder terreno sobre o mundo dos Cainitas e do rebanho geralmente distraírem durante algum tempo, eles não podem negar quem realmente são.

A maioria dos vampiros que sobrevivem mais do que alguns poucos anos desenvolvem um tipo de filosofia que os permite continuar noite após noite, e que equilibra suas almas com as necessidades e os desejos da Besta Interior. Muitos chamam a esses sistemas de Caminhos ou Vias, pois ajudam a guiar o vampiro através da não-vida, estabelecendo um código de ética e crenças que permanecem constantes num mundo caótico.



CAPÍTULO UM: INTRODUÇÃO

A SOCIEDADE DA NOITE

A prole de Caim é relativamente numerosa na Idade Média. Uma cidade de 10.000 mortais pode possuir uma dúzia de vampiros residentes, com mais meia dúzia nas cidades e vilarejos vizinhos. Os Príncipes geralmente têm um controle relativo sobre seus súditos, e não podem restringir com facilidade o número de neófitos criados. E alguns Cainitas levam suas existências sem caçar os mortais, ao invés disso estabelecendo rebanhos voluntários em comunidades isoladas ou se alimentando do fácil e disponível vitae animal.

Esta é uma época grandiosa e terrível para ser um vampiro. Por um lado, é uma época de medo e superstições, de obediência cega e brutalidade casual. Se uma cabana isolada é longe demais da aldeia mais próxima para que os gritos dos moradores sejam ouvidos, então os corpos ressequidos lá dentro não deverão ser descobertos por uma ou duas estações. A vida não vale nada e pode ser tirada à vontade, e poucos são os que se opõem ao direito do mais forte dominar — e destruir — o mais fraco. Por outro lado, essa também é uma época de terror para os Cainitas. Há poucos lugares para se esconder do sol e das tochas, e as estradas são perigosas devido aos bandidos e os Lupinos vagantes. Também é uma era de fé, e o mais simplório camponês pode guardar em seu coração o poder para afastar o mais poderoso dos lordes vampíricos. Grandes recompensas e grandes perigos preenchem as noites e os dias dos Cainitas. Desde o Delta do Nilo até a Península Ibérica, da Jerusalém Muçulmana ao barbarismo Teutônico das Schwarzwald, essa é uma idade de trevas, iluminada pela luz das tochas e pelo brilho dos olhos rubros na noite.

ORGANIZAÇÃO

As viagens pela Europa Medieval são lentas e perigosas, e portanto, a comunicação é limitada. As informações e ordens são difíceis de serem passadas. Não existem as grandes seitas guiando os Cainitas. Há simplesmente os anciões do clã e os príncipes, todos exercendo sua influência sobre seus vizinhos segundo seus próprios objetivos desbaratados.

OS CLÁS

Os mais importantes clãs, tanto os mais numerosos quanto os mais poderosos são os Clãs Ventrue, Tzimisce, Lasombra, Brujah, Nosferatu, Malkavianos, Capadóciós e Gangrel. Além desses, o recém-formado clã Tremere, os Setitas, os Assamitas e os Toreador estão cada qual estabelecidos em pequenas porções da Europa. Os vampiros Ravnos aparecem ocasionalmente vindos do Oriente, e os remanescentes dos demoníacos Bala permanecem escondidos em algum lugar do continente.

CAINITAS E MORTAIS

Há poucas cidades grandes na Europa Medieval das Trevas, e mesmo essas como Madri, Veneza e Constantinopla contêm apenas uma fração do número do rebanho das modernas Paris, Londres ou Nova Iorque. Poucas pessoas saem de casa à noite, ao invés disso, elas levantam-se com o nascer do sol e

PROBLEMAS E PODERES

Podem parecer à primeira vista que os Cainitas na Idade Média estão numa posição mais confortável do que seus descendentes do século XX. Eles são vampiros de gerações anteriores, muito mais poderosos do que aqueles Abraçados 800 anos depois. Eles não precisam se preocupar com inimigos com comunicação ou armamento de alta-tecnologia. Não precisam ter medo de serem fotografados e não estão obrigados a manter a restritiva Máscara.

Porém, eles também possuem uma série de desvantagens. Primeiro, as cidades são menores. A maioria delas têm menos do que 10.000 habitantes, e portanto qualquer rosto desconhecido é facilmente encontrado, e não há os milhões de anônimos de quem se alimentar. O toque de recolher é uma prática comum. O fogo queima dentro de cada casa, enquanto as velas e tochas iluminam construções facilmente inflamáveis. As viagens são difíceis para os vampiros, já que todas as formas comuns de transporte expõem o viajante ao sol.

E mais, os Cainitas não contam com muitas comodidades que os vampiros do século XX apreciam. Esse é um mundo onde o comércio é feito durante o dia, sem lojas abertas 24 horas. É um mundo sem telefone ou fax, secretárias eletrônicas ou computadores; se um vampiro deseja falar com um mortal, deve fazê-lo frente a frente. Mais importante, os Cainitas vivem numa sociedade que sabe que eles existem e que são peões do demônio. Pior ainda, a crença do povo confere poder aos rituais da igreja, e portanto, muitos sacerdotes possuem o poder real de ferir e até mesmo destruir os vampiros.

E também, é claro, os vampiros devem temer os Lupinos — muito mais poderosos do que no século XX e inimigos jurados dos vampiros — as imprevisíveis fadas, os fantasmas atormentados e os magos conspiradores.

dormem quando o sol se põe, invertendo o ciclo dos vampiros que se alimentariam delas. A igreja lança o poder da Fé contra todas as criaturas da noite, especialmente as criaturas mortas-vivas que poderiam roubar o sangue vital de seus fiéis. Poderia-se pensar que esses fatores significariam que somente poucos vampiros podem ser encontrados em cada cidade... mas esse não é o caso.

Certamente, os vampiros não são encontrados nas mesmas quantidades durante essa era e os períodos subsequentes, mas a superpopulação está se tornando uma séria ameaça à sobrevivência dos Cainitas durante esse período. Muitos dominam a noite como lordes sombrios, usando seu poder para controlar e aterrorizar o povo local, forçando-os à obediência tímida. Os territórios são defendidos ferozmente, e se alimentar do rebanho de outro vampiro é um caminho rápido em direção à Morte Final, se você for descoberto.

A política dos vampiros é acalorada, com muitos Cainitas competindo por recursos escassos. Os príncipes vampíricos lu-

tam para manter a caça e as disputas entre seus súditos fora da atenção das autoridades mortais, mas isso é geralmente difícil. Não é difícil de se perceber porque a Inquisição se formou logo após esse período, numa tentativa de reduzir a enxurrada de mortos-vivos que ameaçavam o bom povo da igreja.

Mais ainda, já que os vampiros são impedidos de participarem da vida mortal normal — seja comércio ou lazer — aqueles que desejam o poder na sociedade mortal devem agir através de testas de ferro e participar das poucas festas e banquetes realizados após o por-do-sol nas casas nobres, enquanto o populacho dorme a sono solto. Nessa era sombria, as relações dos Cainitas com seus carniçais, rebanhos, aliados e lacaios se tornam mais importantes.

GLOSSÁRIO

Existe entre os Cainitas um *dialeto* distinto, tirado de muitas línguas e dando novas nuances a certas palavras mortais. Geralmente pode-se saber a geração de um vampiro ouvindo-se as palavras que ele emprega. Há uma distinção clara entre as palavras usadas pelos neófitos e pelos anciões. A palavra errada na circunstância errada é geralmente considerada uma séria quebra da etiqueta.

VOCABULÁRIO COMUM

Esses são os termos mais comumente usados entre os vampiros na Idade das Trevas.

Abraço, O	O ato de transformar um mortal num vampiro ao se sugar todo o sangue de um mortal, substituindo-o por uma pequena quantidade de sangue do próprio vampiro.
Ancião	Um vampiro de 300 anos de idade ou mais. Os anciões consideram-se os mais poderosos Cainitas e geralmente se envolvem em sua própria Jyhad.
Beijo	Tomar o sangue dos mortais, ou o ato de beber sangue em geral.
Besta, A	Os impulsos e desejos que forcem o vampiro a se tornar um monstro por inteiro. Ver <i>Homem</i> .
Caitiff	Um vampiro sem clã; freqüentemente usado de forma depreciativa. Não possuir um clã não é uma virtude entre os Cainitas.
Carniçal	Um servo criado quando se permite que um mortal beba do sangue dos Cainitas sem ter sido sugado, o que daria origem à <i>progênie</i> .
Clã	Um grupo de vampiros que partilham de certas características físicas e místicas.
Cria	Um termo usado para um vampiro jovem, inexperiente ou tolo.
Domínio	O feudo de um vampiro.

Elísio	O nome dado aos lugares onde os anciões se encontram e se reúnem, geralmente lugares públicos e culturais.
Fome, A	Assim como nos mortais e nos animais, a necessidade de alimento. Para os vampiros, no entanto, ela é muito mais intensa, e substitui todas as outras necessidades, desejos e prazeres.
Fonte	Uma fonte potencial ou esgotada de sangue, geralmente um humano.
Frangote	Um vampiro jovem, recém criado. Ver <i>Neófito, Filhote</i> .
Gehenna	O fim do Terceiro Ciclo; o Armagedom vindouro, quando os Antediluvianos acordarão para devorar todos os vampiros.
Gênese, A	O momento em que alguém se transforma num vampiro; a metamorfose de mortal para Cainita. Também chamado de <i>O Abraço</i> .
Geração	O número de degraus entre o vampiro e o mitológico Caim. As crias de Caim eram da Segunda Geração, suas crias da Terceira, e assim por diante.
Homem, O	O elemento de Humanidade que permanece num vampiro, e que se opõe aos impulsos primitivos da <i>Besta</i> .
Jyhad, A	A guerra secreta travada entre os poucos vampiros remanescentes da Terceira Geração, que usam vampiros mais novos como peões. Também usado para descrever qualquer tipo de conflito ou combate entre vampiros.
Livro de Nod, O	O livro "sagrado" dos Cainitas, delineando a origem e a história antiga da raça. Nunca foi publicado em sua integridade, apesar de existirem fragmentos em várias línguas.
Lupinos	Os lobisomens, os inimigos mortais dos vampiros.
Príncipe	Um vampiro que estabeleceu e reivindicou o controle de uma área, por vezes chamada de feudo, e que é capaz de manter esse controle. Apesar de Príncipe ser o termo mais comum, alguns governantes são designados como senhores, suseranos, barões ou xeques do local. A forma feminina também é Príncipe.
Refúgio	O lar do vampiro ou o local onde ele dorme.
Sangue	A herança de um vampiro. Aquilo que faz de um vampiro realmente um vampiro.
Senhor	O pai-criador de um vampiro, usado tanto na forma masculina quanto feminina.
Voto de Sangue	O mais poderoso laço que pode existir; receber sangue como reconhecimento ao seu mestre. Isso concede um poder místico sobre aquele que é ligado pelo laço.

FORMA ARCAICA

Essas são as palavras usadas pelos anciões e outros vampiros antigos. Apesar desses termos raramente serem usados por vampiros recém-criados, eles ainda são o vocabulário mais valorizado pelos Cainitas mais sofisticados. Os anciões podem geralmente ser identificados simplesmente por seu vocabulário.

Amarante	O ato de beber do sangue de outros Cainitas. Ancilla Um vampiro “adolescente”; alguém que não é mais um neófito, mas também não é um ancião.
Autarquista	Um dos mais antigos Cainitas, um membro da Terceira Geração. Um Marechal da Jyhad.
Cainita Canaille	Um vampiro A população mortal, especialmente os elementos dentre ela que são mais desprezíveis e desprovidos de cultura (de quem os cainitas se alimentam fartamente)
Círculo	Um grupo de Cainitas que protegem e apoiam uns aos outros contra os forasteiros. Ver <i>Progênie</i> .
Cosangüíneo	Alguém da mesma linhagem (geralmente um membro mais jovem).
Diablerie	O ato de se alimentar do sangue de outros vampiros, por necessidade ou perversão. Ver <i>Amarante</i> .
Filhote	Um termo depreciativo para sua própria progênie.
Golconda	O estado do ser a que muitos vampiros aspiram, no qual o equilíbrio entre os impulsos e escrúpulos é obtido. Muitos Cainitas o vêem como o único caminho para a salvação. Como o Nirvana dos mortais, ele é muito mencionado, mas raramente alcançado.
Lacaios	Humanos que servem a um mestre vampiro. São geralmente carnicais ou dominados mentalmente pelo mestre vampiro. Esse controle é por vezes tão completo que o mortal é incapaz de realizar qualquer ação por sua própria vontade.
Lextalionis	O Código dos vampiros, supostamente criado por Caim. Ele sugere uma justiça bíblica — olho por olho, dente por dente.
Linhagem	A linhagem de sangue dos vampiros, traçada pelo Abraço.
Matusalém	Um ancião que não vive mais entre os Cainitas. Muitos Matusaléns pertencem aos Inconnu.
Neófito	Um Cainita novo, recém-criado. Ver <i>Frangote</i> , <i>Filhote</i> .
Osíris	Um vampiro que se cerca de seguidores mortais ou carnicais num culto ou convento para melhor obter seu sustento. Essa prática não é mais tão comum.

Praxis	O direito de governo dos Príncipes, assim como as regras, leis e costumes defendidos por um determinado regente.
Progênie	Um termo coletivo para todos os vampiros criados por um mesmo Senhor. Menos formal, e menos agradável, é <i>prole</i> .
Rebanho	Um termo depreciativo para os mortais, em geral usado como contraposição a <i>Cainita</i> .
Regente	Alguém que tem um Voto de Sangue sobre outro Cainita, por ter dado de seu sangue a esse Cainita por três vezes. Ver <i>Voto de Sangue</i> .
Sereia	Um vampiro que seduz os mortais, mas não os mata e toma apenas um pouco do seu sangue após colocar o mortal para dormir profundamente.
Suspiro	A dança do sonho durante o estágio final da busca pela Golconda.
Terceiro Mortal	Caim, o progenitor de todos os vampiros, de acordo com o <i>Livro de Nod</i> .
Escravo	Um vampiro preso por um Voto de Sangue, e por isso mesmo sob o controle de outro Cainita
Vitae	Sangue

COMO USAR ESTE LIVRO

Esse livro foi criado como um guia, um ponto de partida a partir do qual você criará suas próprias histórias. Lembre-se de que não se deve tomá-lo como a autoridade final — isso é uma prerrogativa do Narrador. Use o que encontrar aqui como a base para construir sua própria crônica, e deixe sua imaginação ser seu guia.

O livro é dividido em Livros Um, Dois e Três. O Livro Um descreve o mundo onde se passa **Vampiro: A Idade das Trevas**. O Livro Dois contém todas as informações necessárias para se criar um personagem e começar a jogar. O Livro Três traz informações para o Narrador, incluindo sugestões sobre como resolver situações complexas de regras, como estruturar uma crônica e que tipo de antagonistas os personagens dos jogadores podem encontrar.

Capítulo Dois: Cenário descreve o Mundo das Trevas Medieval, combinando a história do mundo real durante esse período com os acontecimentos sinistros do Mundo das Trevas.

Capítulo Três: Os Clãs delinea as linhagens de vampiros presentes durante este período, e as relações entre elas.

Capítulo Quatro: Personagem demonstra como se cria um personagem e explica as Habilidades e Atributos que serão usados para descrever seu personagem.

Capítulo Cinco: Disciplinas explica os poderes sobrenaturais que os vampiros possuem.

Capítulo Seis: Regras apresenta o básico sobre como se joga, convertendo as idéias e situações em rolamentos de dados.

Capítulo Sete: Sistemas descreve inúmeras maneiras diferentes de se resolver os conflitos no jogo, e também mostra como as Características dos personagens podem aumentar ou diminuir durante o jogo.

Capítulo Oito: Narrativa pretende ser uma introdução à arte da narrativa, dando aos Narradores iniciantes e experientes muitas idéias para crônicas e conselhos sobre como manter tudo sob controle.

Capítulo Nove: Antagonistas oferece uma relação de inimigos em potencial e outros personagens para interagirem com os Cainitas, incluindo mortais, feras fantásticas e mundanas, fadas, espíritos, lobisomens e magos.

REFERÊNCIAS

CINEMA E TELEVISÃO

• O *Nome da Rosa* é talvez o melhor filme Medieval sombrio — e o livro é ainda melhor, se você conseguir decifrar todo o detalhamento e profundidade.

• *Robin e Marian* (estrelando Sean Connery e Audrey Hepburn) é uma história boa e realista com um final apropriadamente amargo.

• *Jabberwocky* pode ser uma comédia, mas as ruas sujas das cidades e as cenas brutais de combate estão bem de acordo com o Mundo das Trevas Medieval.

• Os episódios do "Irmão Cadfael" no programa *Mystery!*, estrelando Sir Dereck Jacobi, têm um clima apropriado e boas referências visuais. Se não estiverem disponíveis, procure pelos romances originais escritos por Ellis Peters. Esses livros são ricos, com personagens vívidos e detalhamento histórico. Muitos dos episódios também estão disponíveis em lojas de vídeo nos EUA.

• *Robin de Sherwood* (feito nos anos 80, estrelando Michael Praed e Jason Connery). Os episódios de Robin de Sherwood trazem muitas idéias sobre como incorporar elementos sobrenaturais em histórias medievais. Alguns livros que não sejam de ficção também podem dar alguma inspiração.

• *O Poço e o Pêndulo*, um filme de Roger Corman de 1991 apresenta uma visão particularmente grotesca da Inquisição

• *Ladyhawke, O Feitiço de Águila*, uma história sobre amantes amaldiçoados por um bispo maligno, condenados a viver como metamorfos, tem um clima mais fantástico, mas ainda assim é um bom material pela ambientação e cenário.

• *Drácula de Bram Stoker* dirigido por Francis Ford Coppola pode ser uma adaptação superficial do romance, mas é uma fonte fantástica de clima e imagens. Preste atenção especialmente nas cenas de flashback.

LIVROS

- *The Medieval Reader*, Norman F. Cantor
- *The Art of Courtly Love*, Andreas Cappelanus
- *Dictionary of Witchcraft and Demonology*, R. H. Robbins
- *Magic in the Middle Ages*, Richard Kieckhefer
- *Standards of Living in the Middle Ages*, Christopher Dyer
- *England in the Thirteenth Century*, Alan Harding
- *Life in a Medieval City*, Joseph and Frances Gies
- *The "Brother Cadfael" Mysteries*, Ellis Peters

Livros de História Medieval mais recentes são boas referências para os fatos básicos, e geralmente há exemplares de segunda mão disponíveis em sebos e livrarias de universidades. Embora os livros mais antigos possam trazer as mesmas informações, muitos dos livros mais recentes são mais agradáveis de se ler, e podem dar uma perspectiva diferente sobre o período em comparação com as referências antigas, especialmente com relação ao papel da mulher, das minorias e outros grupos marginalizados durante essa época.

OUTRAS FONTES

Tenha em mente que as fontes históricas não são as únicas fontes de inspiração para uma crônica da Idade das Trevas; a maioria dos jogos de RPG incluem elementos tanto de História quanto de Fantasia, que fazem parte do atrativo da ambientação. Sinta-se livre para se inspirar em romances, filmes e músicas que representem sua visão particular sobre o período da Idade das Trevas, assim como as fontes históricas. Ao combinar todas essas coisas com uma saudável dose de imaginação, você será capaz de criar um mundo que é somente seu.

JOGOS

Incontáveis outros RPGs abordaram mundos de fantasia, e os suplementos para esses jogos podem sugerir novas idéias que podem ser incorporadas à sua Crônica de *Vampiro: A Idade das Trevas*.

- *Pendragon*, da Chaosium
- *Dungeons & Dragons* (especialmente o mundo de Ravenloft), da TSR
- *Ars Magica*, da Atlas Games
- *GURPS Middle Ages, GURPS Fantasy*, da Steve Jackson Games
- *Warhammer*, da Games Workshop
- *MERP*, da Iron Crown Enterprises.







Capítulo Dois: A Idade das Trezas

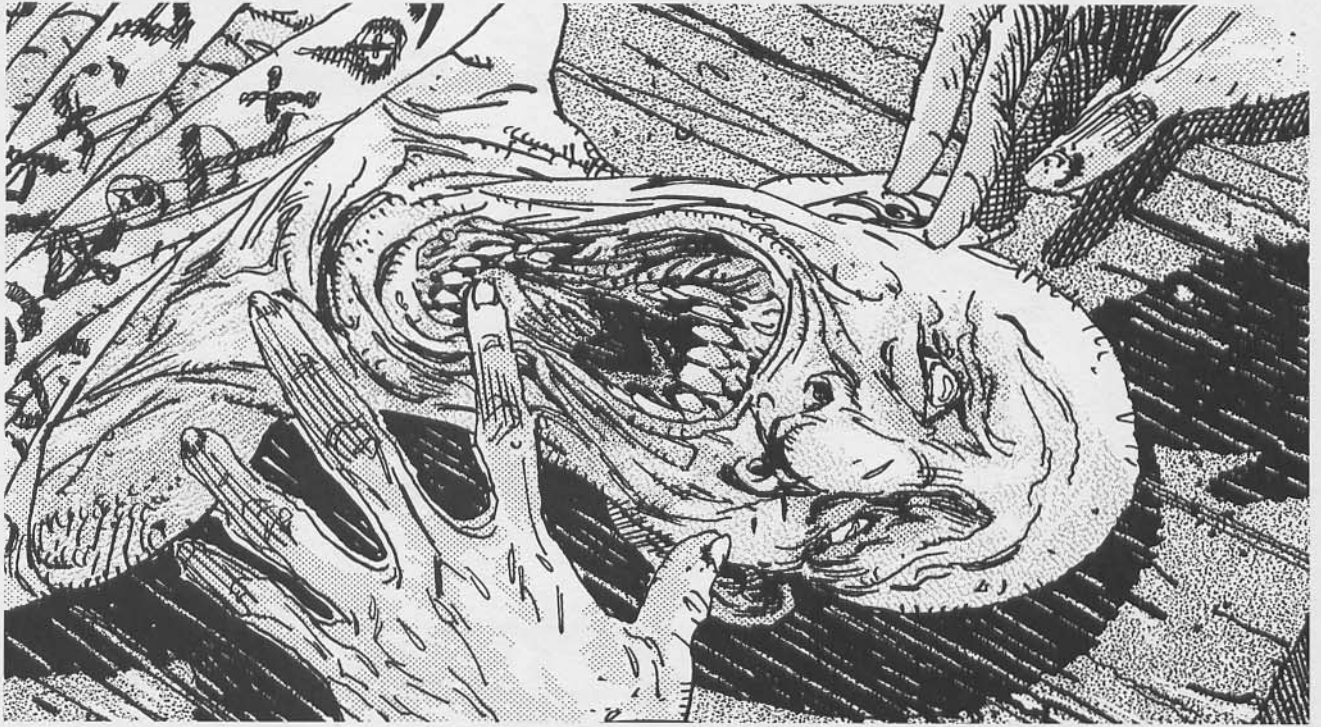
*Eu miserável! Para que lado devo voar
Infinito ódio e infinito desespero?
Para qualquer lado que voe é o Inferno; eu sou o Inferno;
E, nas mais baixas profundezas, profundezas ainda mais
baixas*

*Também ameaçam me devorar, abrindo-se sargas,
Para quem o Inferno que sofro parece ser o Céu.*

— Milton, *Paraíso Perdido*

Vampiro: A Idade das Trezas leva você para as noites de um tempo distante, quando os vampiros eram os verdadeiros monstros dos castelos e cemitérios e os camponeses tremiam em seus casebres, remexendo seus rosários em orações frenéticas. Penetre numa era onde os condenados cavalgavam pela escuridão como Cavaleiros Negros, disputando jogos maquiavélicos com os nobres da Europa e viajando até as misteriosas terras do Oriente para perseguir uma guerra ancestral.

Esse é o Mundo das Trezas Medieval, onde os lados sombrios da realidade e da fantasia se encontram. As coisas são um pouco mais sinistras, e o vento sopra um pouco mais frio nas noites de inverno sem lua. Mas é um tempo empolgante para se viver, e é um tempo ainda mais empolgante para se estar entre os mortos-vivos.



Na superfície, há pouca diferença com relação à idade média real; os castelos servem como lares e fortalezas para os nobres, enquanto a maioria dos camponeses consideram-se afortunados por viverem com suas famílias em toscas construções de um só cômodo. Guerras são travadas em nome de Deus e do homem, e ir contra o seu senhor é tanto uma blasfêmia quanto uma traição. Mas nas horas mais escuras da noite, espíritos mortos-vivos com forma humana caminham nas sombras...

Esse capítulo descreve o cenário de **Vampiro: A Idade das Trevas**: a cultura e a sociedade tanto das massas mortais quanto dos lordes vampiros mortos-vivos que se alimentam delas.

O MUNDO DAS TREVAS MEDIEVAL

“Medieval Sombrio” é o termo que usamos para descrever o mundo de **Vampiro: A Idade das Trevas**. Esse é um mundo no qual vampiros e lobisomens espreitam na noite, e os poderes da magia e da fé trazem um lampejo do sobrenatural para a vida de todos, dos nobres até os camponeses arando os campos. Os sacerdotes abençoam os campos, e as curandeiras das aldeias são consultadas sobre cada preocupação, do casamento e fertilidade até a cura para verrugas. Muitas pessoas ainda prestam homenagens ao “Povo das Fadas”, ou a outros deuses pagãos.

Mas essa não é uma terra de fantasia no estilo de J.R.R. Tolkien — elfos, anões e semelhantes são apenas histórias para crianças, e os poucos que juram ter visto tais criaturas nas profundezas das florestas são chamados de loucos. A peste ameaça cidades inteiras com o espectro da morte, e embora a Igreja detenha um enorme poder na terra, apenas os santos mais devotos são capazes de realizar milagres.

A chamada idade das trevas no nosso mundo foi o período entre a queda do Império Romano e o começo do Renascimento. A glória de Roma desabou, e as estradas e a burocracia que o império tinha trazido para o continente foram rapidamente destruídas. O comércio decaiu, e a maioria das pessoas estavam ocupadas demais com a simples sobrevivência para perderem tempo aprendendo a ler ou escrever. O conhecimentos de ciência e tecnologia comuns durante a ocupação Romana foram esquecidos, e uma nuvem de superstição caiu sobre o mundo ocidental.

A vida era difícil para o homem comum nessa época. Exércitos de saqueadores atacavam as cidades e pilhavam as vilas. Cidades estavam em ruínas. A maior parte da arte produzida nesse período era portátil e geralmente de uso prático, como joalheria e poesia. Até mesmo alguns governantes eram iletrados, e apenas em dispersos mosteiros cristãos, a leitura, a escrita e o aprendizado continuavam. A maioria das pessoas eram fazendeiros, jamais abençoados com o luxo da arte de aprender, vivendo vidas duras e curtas, correndo mais riscos com doenças e a fome do que com invasões.

Mas as “trevas” da Idade das Trevas significavam algo mais, e não estão restritas a uma única década ou século. A sombra que caiu sobre grande parte da Europa são as trevas morais, uma rejeição ao espiritual. O respeito ao semelhante foi eclipsado pela luta diária pela sobrevivência. Muitos homens comuns obedecem as leis de Deus e dos homens mais por medo das consequências do que por qualquer tipo de crença real sobre o que é “bom” ou “certo”.

Os vampiros que controlam muito poder governam sem serem desafiados, e raramente enfrentam as consequências de suas ações. Mas o mundo mortal não viverá no medo para sempre, e virá o dia em que os vivos se erguerão para enfrentar os predadores entre eles.

No fim, você é quem decide como será o Mundo das Trevas Medieval em sua Crônica. Pode não ser tão sombrio como o descrevemos, ou pode ser um Inferno na Terra. Pode ser histórico ou fantástico, um mundo de violência ou intriga, e provavelmente será um pouco de cada uma dessas coisas em um momento ou outro. Use as ferramentas desse livro com a sua própria imaginação para criar um mundo que é só seu.

MONSTROS NA NOITE

Considerados como os descendentes de Caim, o primeiro assassino, os vampiros são amaldiçoados eternamente a se esconderem da luz do sol e se alimentarem do sangue dos vivos. Porém, a maldição de Deus foi mitigada pelo amor de Lilith, e através de suas bênçãos, os vampiros possuem muitas habilidades e poderes além do alcance de qualquer homem mortal.

Os mortais sabem que os vampiros existem, assim como sabem que as bruxas, fadas, duendes, ogros e licantropos também existem. Embora nem todas as pessoas os tenham visto, elas preferem não se arriscar a um destino perverso. Mas os monstros que as pessoas temem por vezes usam disfarces que eles não esperavam: monges, lordes, eremitas, mendigos, peregrinos e incontáveis outros eram na verdade predadores mortos-vivos disfarçados. Para a mente medieval, qualquer um poderia ser um agente do Diabo, e é melhor não se arriscar.

ALIMENTAÇÃO

Os vampiros precisam de sangue para sobreviver, pois são incapazes de produzi-lo sozinhos. Muitos cainitas têm grupos de mortais dos quais se alimentam regularmente, por vezes chamados de rebanhos. Alguns se alimentam dos animais nos campos e florestas, mas muitos vampiros acham que o sangue dessas bestas inferiores é salgado e amargo, diferente do néctar doce que flui das veias da humanidade.

A alimentação nem sempre causa a morte da fonte. As feridas causadas pelas presas de um vampiro podem ser completamente seladas lambendo-se o ferimento. Muitos vampiros possuem a habilidade de fazer suas vítimas se esquecerem do que aconteceu, ou talvez lembrarem-se apenas de um beijo apaixonado no beco ao lado da taverna. Outros, no entanto, se alimentam apenas dos adormecidos e feridos, evitando assim o risco de serem descobertos.

GUERRAS PARTICULARES

Como os senhores e famílias nobres que governam o mundo mortal, a sociedade vampírica é dividida em inúmeros clãs, baseados na linhagem. Cada clã possui certas características e traços específicos, que influenciam que tipos de pessoas serão escolhidas para se juntarem às suas fileiras. Assim como acontece com os mortais, entre os vampiros a traição e as tramas são lendárias. Mas assim também é a lealdade, pois em muitos casos os laços de sangue são mais poderosos entre os mortos-vivos do que entre qualquer linhagem mortal.

Treze clãs estão presentes na Europa durante esse período, apesar de algumas linhagens menores dispersas serem encontradas de tempos em tempos. Mais informações sobre os clãs, sua dinâmica interna e suas relações externas podem ser encontradas no Capítulo Três: Os Clãs.

SUPERPOPULAÇÃO

Os vampiros existem há milênios, alimentando-se dos mortais como parasitas. Os vampiros mais antigos dizem que na Primeira Cidade de Caim, suas crias governavam a população mortal como reis e deuses. Mas então veio o Dilúvio, e Caim viu a tolice que cometera. Ele proibiu aqueles que restaram de criar outros de sua raça, e partiu numa jornada da qual jamais retornou. Mas aqueles da Segunda e Terceira Gerações não possuíam a sabedoria de seu grande pai, e cada um tratou de criar uma prole própria, numa paródia das famílias que os filhos e filhas de Seth traziam ao mundo. Foi quando surgiram os clãs, que floresceram até a Idade das Trevas, quando nossa história começa.

Ao contrário dos mortais, que devem lutar dia após dia para garantir que terão comida para se alimentarem, os vampiros estão cercados por presas indefesas. Sem medo das doenças e da fome que assola tantos mortais, os Cainitas florescem. Comida abundante e poucos predadores produziram uma super-população de vampiros como o mundo jamais viu. Como resultado, a competição por território é feroz. Muitos vampiros tolos acreditam que não devem temer os mortais, e demonstram abertamente seus poderes sobrenaturais. Outros alertam que esse excesso de confiança pode levar à queda dos filhos de Caim, e exigem cautela. Só o tempo dirá que facção irá sobreviver.

A TEMPESTADE SE APROXIMA

Nos séculos que se seguem à Idade das Trevas, os vampiros irão aprender a importância de se esconderem dos olhos dos mortais. As Inquisições da Igreja e do Estado dizimarão a população Cainita, e somente aqueles que conseguirem se misturar à sociedade mortal irão sobreviver.

Mas esses dias parecem distantes na Idade das Trevas. Na mente da maioria dos mortais, os vampiros são criaturas do Diabo, que devem ser temidos, combatidos pela Igreja ou evitados completamente. Com o poder das Disciplinas vampíricas e a astúcia nascida dos séculos de experiência, alguns vampiros se estabeleceram como senhores de certas áreas, tirando sua cota de sangue de qualquer desafortunado que se aproxime. Outros controlam os governantes mortais da terra, através de potentes Votos de Sangue e do trabalho de seus carniçais meio-mortais.

QUEDA EM DIREÇÃO À LOUCURA

Para os personagens criados na atmosfera devota da Idade das Trevas, tornar-se um vampiro é estar amaldiçoado por Deus, estigmatizado pela marca de Caim e eternamente condenado. Ao contrário de seus descendentes dos séculos mais recentes, os vampiros medievais levam as idéias de salvação e danação muito a sério. Muitos acham extremamente difícil prosseguir noite após noite, sabendo que estão condenados.

Para frear a espiral da queda em direção à loucura e ao desespero, muitos vampiros adotam uma filosofia, conhecida como Via ou Caminho. O Caminho de um vampiro é a trilha que ele segue e que o guia através da existência, os princípios nos quais sua não-vida é baseada.

CAPÍTULO DOIS: A IDADE DAS TREVAS

As variações dos Caminhos são diversas. Alguns procuram apenas sobreviver, vivendo do instinto e das necessidades de suas almas bestiais. Muitos levam os ensinamentos da Igreja em seus corações, e concluem que são realmente criaturas do Inferno. Cainitas mais reflexivos podem considerar que seu estado não-morto é uma tentativa de Satã de imitar a promessa de Deus da Vida Eterna. Já que não podem acreditar que são mantidos pelos poderes sagrados, muitos Cainitas concluem que devem suas não-vidas ao Inferno: afinal, a Igreja ensina que todo poder vem de Deus ou do Diabo. Em alguns casos, isso provoca sentimentos extremos de culpa e auto-comiseração. Outros conscientemente tentam servir ao Inferno, em agradecimento por sua imortalidade, na esperança de conquistar favores futuros, ou simplesmente devido à admiração ou medo.

GOLCONDA

Alguns vampiros falam sobre um estado místico de iluminação no qual as forças do instinto e auto-controle estão em harmonia. O vampiro aprende a aceitar aquilo no que se tornou, e assim conquista o controle sobre a Besta interior. Os que ainda acreditam nessas histórias contam como aqueles que

atingiram esse estado se libertaram da maldição de Caim, não sendo mais forçados a se alimentarem do sangue dos vivos.

Mas durante a Idade das Trevas, muitos vampiros acreditam que o perdão só pode vir através da misericórdia de Deus. Aqueles que buscam a Golconda são encarados como tendo abandonado tanto Deus quanto Satanás, acreditando de maneira egoísta que a auto-aceitação é mais importante para a salvação do que a misericórdia de Deus. Como resultado, há menos vampiros do século XII buscando a Golconda do que seus predecessores pré-cristãos.

DISTINÇÕES SOCIAIS

Assim como no mundo mortal, existem alguns níveis de status social dentro da sociedade dos vampiros. A maioria deles se baseia na idade, apesar de alguns demonstrarem a rejeição de um indivíduo à sociedade vampírica.

- **Caitiff:** Muito raros no Mundo das Trevas Medieval, os Caitiff são vampiros sem clã. Seja porque foram abandonados por seus senhores ou porque rejeitaram seus próprios clãs. Os Caitiff existem à margem da estrutura política da sociedade

GERAÇÕES

CAIM

A tradição conta que Caim, o assassino bíblico de seu irmão Abel, é o Senhor de todos os vampiros. Essa teoria cria muita controvérsia entre a comunidade Cainita, pois não existe ninguém que possa dizer com certeza que conheceu Caim. Certamente, os componentes da segunda geração saberiam, mas eles não podem falar. Alguns da quarta geração que ainda existem dizem ter conhecido um ser que poderia ser Caim, apesar de poder ser simplesmente um Cainita poderoso da segunda geração.

Essa é uma questão mal resolvida — o mistério do legado.

SEGUNDA GERAÇÃO

As traduções existentes do *Livro de Nod*, o livro sagrado da mitologia vampírica, dizem que havia três vampiros de segunda Geração. Caim, em sua grande tristeza os teria criado para que vivessem com ele na grande cidade de Enoque. Pouco se sabe sobre esses seres.

Pode-se dizer, baseado no *Livro de Nod*, que eles foram destruídos durante o Dilúvio ou na Primeira Guerra que se seguiu ao Dilúvio. Como era de se esperar, os vampiros ancestrais relutam em falar de seus senhores e sobre o grande conflito que os derrotou. Sem dúvida, alguns deles sabem mais do que querem revelar.

Se qualquer representante da segunda geração ainda existisse, ele teria um poder equivalente ao dos lendários semi-deuses da antiguidade.

TERCEIRA GERAÇÃO

Acredita-se que sete membros da terceira geração ainda estariam ativos, apesar dos nomes de apenas dois deles, Lucien e Mekhet, serem largamente conhecidos. É do conhecimento geral que eles são chamados de Antediluvianos, e que são os fundadores dos 13 clãs de vampiros. Todos eles permanecem ocultos por trás das maquinções da Jyhad, um guerra que durou desde o começo da história registrada. A guerra prossegue, mas agora, ao invés de lutas abertas no campo de batalha, os Antediluvianos usam o subterfúgio, a astúcia e a trapaça pura e simples. Sua atividade principal é monitorar a atividade dos outros e desfazer qualquer ação tomada por seus oponentes.

Essas ações vão desde coisas tão inócuas quanto a aquisição de obras de arte ou propriedades até planos envolvendo o destino de nações. Os representantes da terceira geração consideram-se manipuladores e dominadores, divididos entre aqueles que viveriam entre os mortais e os que viveriam sem eles. Não é claro se isso reflete a origem da Jyhad ou se é simplesmente uma degeneração. Há outras suspeitas, baseadas na origem da palavra Jyhad. Alguns membros da terceira geração podem realmente ter alcançado a Golconda e podem estar tentando ajudar outros de sua raça a atingirem esse estado. Eles devem combater os outros Antediluvianos, que não querem que isso aconteça.

Como seus senhores, os netos de Caim são seres poderosos, com poderes e habilidades além da imaginação de seus descendentes. Alguns dizem que eles são os últimos vampiros a possuírem o poder sobre a vida e a morte, e que só podem

vampírica. Sem a proteção do senhor ou do clã, eles ocupam a posição mais baixa entre os Cainitas.

• **Crianças da Noite:** Os vampiros que recebem esse título são os recém-criados, que ainda não foram libertados por seus senhores. Eles não são considerados realmente como membros da sociedade dos vampiros, e por isso são pouco respeitados. Eles são tratados como crianças até que provem que estão prontos para serem libertados no mundo. No período Medieval sombrio, a maioria das Crianças da Noite permanece com seus senhores por várias décadas, aprendendo a se virar no mundo.

O termo "Criança da Noite" (ou só "Criança") é usado às vezes como uma forma de classificar um vampiro fraco ou tolo.

• **Neófitos:** Esses são os vampiros que ainda não inscreveram seu nome na sociedade dos vampiros. Os neófitos são geralmente a "mão-de-obra" do mundo vampírico, em seu esforço para conquistarem um espaço para si dentro da hierarquia. Os Neófitos que sobrevivem por um século sem a proteção de seus senhores são considerados como ancillæ.

• **Ancillæ:** Estes vampiros ainda são relativamente jovens, mas já provaram seu valor para os anciões. Os ancillæ são Cai-

nitais em ascensão, aqueles que seguem as regras (na maioria das vezes) para conquistarem um grande poder. Esse é o estágio entre os neófitos e os anciões, onde o vampiro conquista respeito, poder e responsabilidade crescentes. Em algumas áreas, um vampiro não é considerado um ancilla até que tenha servido a outro por "seis anos, seis dias e seis atos de coragem." A maioria dos ancillæ existem por um ou mais séculos desde sua Gênese.

• **Autarcas:** Foras-da-lei entre os seus pares, esses vampiros se recusam a reconhecer a autoridade de qualquer Príncipe. Apesar de não ocuparem nenhum lugar na hierarquia da sociedade vampírica, seu simples poderio garante a eles um respeito semelhante ao dedicado à maioria dos ancillæ. Autarcas menos poderosos sofrem de algum desprezo.

• **Anciões:** Quando um vampiro atinge uma certa idade, são poucos os seres que podem exercer algum poder real sobre eles. Os anciões são os Cainitas que estão no comando e que procuram dominar todos os outros. Os anciões geralmente têm entre 200 e 1000 anos, mas como todas as coisas entre os mortos-vivos, isso pode variar imensamente.

sofrer a morte final se assim o escolherem ou se forem abatidos por alguém de igual poder. Será que isso é a Jyhad? Uma competição para determinar quem será o último de sua raça?

QUARTA E QUINTA GERAÇÕES

Esses vampiros são conhecidos como Matusaléns, pois são quase tão poderosos e misteriosos quanto os Antediluvianos. Os vampiros de quarta e quinta gerações são geralmente usados como peças poderosas na Jyhad, pois podem possuir poder político entre os Cainitas. Como resultado, seu número tem diminuído significativamente, à medida que eles caem vítimas de vários planos. Apropriadamente, são poucos os representantes dessas gerações que permanecem ativos, e muitos se distanciaram da sociedade dos vampiros temendo a Jyhad ou o Amaranite. Ainda assim, alguns dos príncipes mais poderosos pertencem à quinta geração. E existem aqueles entre os de quarta geração que, sentindo-se ameaçados pelos Antediluvianos, tentam juntar todos os vampiros sob o seu controle. Até agora, essas tentativas têm falhado.

Apesar do sangue de Caim começar a se diluir nesse estágio, os vampiros de quarta e quinta geração são extremamente poderosos. Acredita-se que eles tenham atingido seu potencial máximo em duas ou três Disciplinas.

SEXTA E SÉTIMA GERAÇÕES

Esses estão entre os vampiros mais poderosos encontrados por outros Cainitas. Eles são considerados os anciões da sociedade vampírica (apesar de alguns vampiros de oitava geração contestarem isso). Os vampiros dessas gerações têm confiança de que são capazes de resistir às manipulações de seus ancestrais, e por isso permanecem ativos na sociedade dos Cainitas. Muitos desses vampiros mantêm posições muito influentes. De fato, a maioria dos Príncipes da Europa medieval pertence a essas gerações.

OITAVA E NONA GERAÇÕES

Ainda considerados como anciões por alguns, esses Cainitas mesmo assim se associam primordialmente com membros de gerações mais recentes. Os representantes dessas gerações são geralmente chamados de ancillæ, apesar de certamente isso se basear mais na idade do que na geração. Ocasionalmente, algum vampiro dessa geração irá reclamar o título de príncipe de alguma região remota da Europa, apesar disso ser extremamente raro. É mais comum encontrá-los como príncipes vassallos ou nobres subordinados ao governo de um príncipe.

DÉCIMA E DÉCIMA PRIMEIRA GERAÇÕES

Geralmente chamados de neófitos, esses são os representantes das gerações mais recentes dos Cainitas. Apesar de ainda serem criaturas poderosas, seu sangue se enfraqueceu por estarem tão distantes de Caim. A maior parte dessa geração foi Abraçada durante o último século, e portanto são os que estão em mais contato com o mundo medieval atual.

DÉCIMA SEGUNDA E DÉCIMA TERCEIRA GERAÇÕES

Existem pouquíssimos vampiros dessas gerações, e menos ainda de gerações além dessas. Os Cainitas dessas gerações são considerados abaixo do aceitável, não sendo nem mesmo dignos de nota. Comenta-se que o sangue desses vampiros seria medíocre demais para passar adiante a maldição.

• **Matusaléns:** Por volta dos 1000 ou 2000 anos de existência imortal, uma profunda e inevitável mudança ocorre com os vampiros. Muito se discute se essa mudança é mística, física ou de fato espiritual, trazida por novas necessidades e desejos. Certamente, quando um vampiro atinge essa idade, o tédio e a melancolia tomam conta, assim como uma crescente paranóia. Aqueles mais fracos, que assumem riscos ou que desejam inconscientemente o suicídio não sobrevivem a essa barreira — somente os realmente poderosos atingem o estágio de Matusaléns.

Como um modo de auto-preservação, a maioria dos Matusaléns se isolam do mundo e daqueles mais jovens do que eles. O constante risco de enfrentarem jovens poderosos, que buscam o poder através do sangue dos mais velhos, cresce e inco-

MOBILIDADE SOCIAL

Ao contrário da sociedade mortal durante a Idade das Trevas, há uma certa mobilidade social ao alcance dos vampiros. Em parte, o status é determinado pela idade do vampiro, portanto, aqueles que sobrevivem por mais tempo, inevitavelmente conquistam maior prestígio e poder. O outro fator é a geração, ou o quanto um vampiro está distante de Caim. Se um vampiro comete o Amaranthe sobre outro vampiro de geração mais baixa, drenando a vítima de todo o seu sangue vital, o atacante efetivamente consegue diminuir sua geração.

Com poucas regras fracamente fiscalizadas para controlar sua alimentação, os vampiros em cidades grandes têm muito a ganhar (e a perder) com o Amaranthe. Com as mortes por doenças, incêndios, assassinatos e incontáveis outras causas sendo tão comuns em cidades muito populosas, os vampiros podem se alimentar à vontade. No entanto, as Crianças da Noite que eles criam podem, com a mesma facilidade, atacar seus anciões sem punições.

Apesar de não menos assustador, o Amaranthe é talvez uma ameaça menor no campo. Há limites para o quanto um vampiro pode abusar de seus poderes nas terras de campos e mansões. A locomoção é limitada, e portanto, a maioria dos vampiros numa área rural se conhece. Se o senhor local é um vampiro e sofre diablerie, os vampiros do local iniciarão uma Caçada de Sangue ao seu assassino, mesmo desconhecendo a causa da sua morte. Se o culpado for um Cainita local, ele estará certamente exposto à Caçada, se não tiver sido atraído por ela ou se não for seu alvo.

Portanto, o Cainita que procura diablerizar seus anciões, ou abusa de qualquer dos seus poderes num feudo rural, arrisca-se a ser marcado para a destruição. Talvez a forma mais inteligente de existir e ganhar poder no campo é se alimentar cuidadosamente e realizar o Amaranthe somente naqueles vampiros que se apresentem com o mesmo objetivo em mente. Os vampiros que agem assim certamente irão sobreviver e talvez compartilhem seu conhecimento, para que se crie uma sociedade Cainita mais abrangente e controlada no futuro.

moda. Eventualmente, alguns ancillae têm sorte e despacham os mais antigos. Portanto, a única opção é se retirar completamente da sociedade e entrar em torpor. Alguns Matusaléns permanecem envolvidos na luta de poder e na Jyhad dos Cainitas, mas o fazem em completo segredo.

• **Antediluvianos:** Esses são os vampiros mais antigos, e estão entre as criaturas mais poderosas do mundo. A partir desses 13 vampiros, formaram-se os clãs e linhagens do presente. Eles são considerados os netos de Caim, e são da Terceira Geração. Quando se envolvem realmente nos assuntos dos vampiros, eles raramente deixam as coisas intocadas. A menor palavra de um Antediluviano é o bastante para causar uma enorme comoção e conflito entre os vampiros. Sua eterna luta pela supremacia, a Jyhad, afeta todos os vampiros, onde quer que estejam.

O PRÍNCIPE

Desde os tempos imemoriais, o vampiro mais velho num domínio têm servido como o líder, mediando as disputas e liderando os Cainitas da área na eventualidade de uma grande ameaça. O título variou de uma área para outra, geralmente reproduzindo os títulos da nobreza mortal. Imperadores, reis, marqueses, barões, viscondes, grão-duques e inúmeros outros têm liderado seus companheiros vampiros, mas recentemente, o título de Príncipe se tornou predominante na Europa ocidental. Isso é sem dúvida devido à aparência de eterna juventude que os Cainitas são capazes de manter, assim como ao prestígio arraigado nesse título.

Apesar de tradicionalmente o Príncipe ser o vampiro mais velho de uma certa área, existem exceções. Por vezes o vampiro mais velho decide abdicar e indicar sua cria como seu sucessor; o poder do senhor sustenta o poder da cria, e permite que o ancião persiga seus próprios interesses. Ainda assim, um príncipe deve ser capaz de manter seu poder, e poucas crianças são capazes de fazê-lo de modo eficiente. A não ser que seja amparado por um ancião ou grupo de anciões poderosos, ele dificilmente terá forças para se sustentar na posição. Mas é claro, que ancião confia em sua cria tão completamente a ponto de entregar-lhe o poder do reino?

Em algumas áreas, outros títulos apontam os vassalos do príncipe. Em especial, o título de xerife ou senescal se tornou comum na Bretanha, apontando um lugar-tenente do príncipe, encarregado de manter a paz entre os vampiros do feudo. Outras áreas adotaram títulos semelhantes aos da cultura mortal que os cerca, parcialmente porque os neófitos da Idade das Trevas parecem valorizar os títulos e o status mais do que a terra e as fortalezas. E é muito mais fácil inventar um título honorífico para recompensar um vassalo do que dividir ainda mais um domínio modelado pelos anciões durante séculos.

FIDELIDADE

Quando um príncipe reconhece outro como sendo seu superior, ele jura "fidelidade". Isso é semelhante a um cavaleiro jurar fidelidade a um barão, ou um barão jurar fidelidade a um rei. O inferior (conhecido como vassalo ou príncipe vassalo) reconhece sua inferioridade, e jura obedecer ao príncipe mais poderoso. Isso não é incomum.

Por vezes, espera-se que um príncipe que jurou fidelidade sirva ao vampiro mais poderoso com dedicação, e pode ser que



ele faça um Voto de Sangue a seu novo regente. Mas às vezes, jurar fidelidade não traz nenhuma consequência real — simplesmente fortalece o ego e o prestígio do príncipe mais forte. Na maioria dos casos, algumas pequenas restrições caem sobre o príncipe que jurou fidelidade.

- O vassalo não deve ajudar os inimigos do príncipe. Ele não deve permitir que cacem ou que estabeleçam refúgios em seu feudo.
- Uma Caçada de Sangue convocada no feudo do príncipe também terá efeito no feudo do vassalo.
- O vassalo não deve formar alianças com outros príncipes.

OS PODERES DO PRÍNCIPE

A sociedade dos Cainitas ainda não desenvolveu nenhuma concepção comum sobre como um príncipe deve se comportar ou que limites devem ser impostos ao seu poder. Ao contrário, o poder de um príncipe é determinado por considerações de natureza prática.

- Quanto apoio o príncipe recebe de seus súditos? Agindo com o apoio de seus súditos, até mesmo um príncipe fraco pode sustentar sua vontade diante das dissidências.
- Quão independentes são seus súditos? Cainitas de espírito livre resistirão a príncipes autoritários.
- Quão mais poderoso é o príncipe diante de seus súditos? Um príncipe realmente poderoso pode fazer o que quiser, seguro do fato de que é capaz de esmagar qualquer oposição.
- Quão poderosa é a Igreja na área? E os lobisomens? E quanto aos magos e fadas? Ameaças externas podem unir os Cainitas em torno de seu príncipe, mas um príncipe draconiano pode ser traído pelos descontentes.

Alguns príncipes controlam um grande poder — convocando Caçadas de Sangue por qualquer motivo, proibindo outros Cainitas de criarem carniçais ou neófitos, regulamentando rigidamente que aliados seus súditos podem ter, determinando territórios de caça, vigiando de perto os cainitas visitantes, etc. Outros são quase desprovidos de poder: podem convocar conselhos entre seus súditos para declarar uma Caçada de Sangue; outros Cainitas podem Abraçar mortais, fazer alianças ou criar carniçais à vontade; os súditos podem caçar ou estabelecer refúgio onde quiserem; e Cainitas forasteiros podem ir e vir sem transtornos.

CARNIÇAIS E CRIAS

A permissão para criar servos carniçais só pode ser obtida do príncipe do feudo. Se houver muitos deles, o Silêncio do Sangue estará ameaçado. A permissão para realizar a Gênese em mortais também não é obtida facilmente, apesar de nos últimos tempos mais e mais vampiros ignorarem essa regra. Os príncipes do Mundo das Trevas Medieval não desejam que seus inimigos, ou inimigos em potencial, comecem a criar hordas de carniçais para trabalharem contra eles; e nem querem um praga de neófitos descontrolados aterrorizando a população mortal e competindo com eles pelos direitos de caça.

Geralmente, os príncipes exigem que seus súditos peçam permissão antes de criar um carniçal ou Abraçar um mortal, e se um carniçal ou neófito cria um problema, o príncipe fatalmente responsabilizará seu criador. É claro que a maioria dos príncipes não pode realmente monitorar todos os seus súditos, e portanto, Cainitas desobedientes podem criar neófitos ou carniçais apesar da proibição do príncipe. Os príncipes, no entanto, estão cientes disso. Se eles não podem ter certeza de que

vão descobrir todos os Cainitas desobedientes, eles se asseguraram de que os que forem descobertos sejam punidos severamente. Qualquer vampiro que Abraçar um mortal contra a vontade do príncipe corre o risco de ser morto. As Caçadas de Sangue também podem ser convocadas contra aqueles que repetidamente criam carniçais contra a vontade do príncipe.

DOMÍNIO

Os vampiros dividem seu território mais ou menos como os mortais o fazem, formando seus próprios domínios e cidades-estado, que geralmente são chamados de feudos. Mas enquanto os mortais valorizam a terra fértil e cultivável para alimentar seu povo, os vampiros são criaturas das cidades, onde a presa é mais facilmente encontrada e um rosto desconhecido provavelmente não irá chamar atenção. Mesmo assim, as cidades da era medieval são simples sombras de suas correspondentes modernas, com meras 5.000 almas criando uma cidade de bom tamanho. Isso significa que poucos vampiros podem caçar e se esconder com sucesso na cidade. De fato, muitos são levados a atacar as aldeias e vilas dos arredores. Mas na maioria das cidades, muitos vampiros competem por pouca presa, aumentando o risco de serem descobertos pelos mortais. Pior ainda, muitos vampiros não vêem motivo para ocultar seus poderes da humanidade; afinal, o que podem fazer alguns camponeses contra um poderoso lorde vampiro?

NO HORIZONTE

Não é difícil perceber como a super-população e o excesso de confiança desse período levam a inquisições e revoluções, tanto na sociedade vampírica quanto no mundo mortal. Dentro de dois séculos, os Cainitas se dividirão em três facções: a Camarilla, que reúne aqueles que retêm algum grau de Humanidade; o Sabá, que celebra sua condição de monstros da noite e os Anarquistas, que rejeitam ambos os grupos como opressores e desejem simplesmente fazer o que quiserem sem respeito pela autoridade vampírica ou mortal. Mas por enquanto, os Cainitas vivem num mundo sem restrições, onde o poder pessoal é a única lei.

AS TRADIÇÕES

Desde o tempo da Segunda Geração, um código de leis não escritas modelou a sociedade dos vampiros. Com o tempo, algumas foram esquecidas e outras “descobertas” apesar de, em sua maioria, essas tradições resistirem às provações do tempo. A maioria dos senhores exige que sua cria se comprometa com as Seis Tradições, apesar disso ser mais comum entre os vampiros criados na era Romana e antes dos que foram Abraçados na era Medieval.

A PRIMEIRA TRADIÇÃO: O LEGADO

Como as restrições de classe no mundo mortal, o legado de Caim coloca o vampiro num lugar particular na sociedade — o papel do predador. Tentar mudar a hierarquia que Deus (ou Satanás, de acordo com alguns Cainitas) criou é um crime imperdoável, pois ao fazê-lo, presume-se que o indivíduo pos-

sua a sabedoria divina. Tornar-se uma simples fera, vivendo apenas para se alimentar, é um crime tão grande quanto tentar retomar a vida mortal deixada para trás com o Abraço.

A SEGUNDA TRADIÇÃO: A DESTRUIÇÃO

Como o Legado, a Tradição da Destruição coloca todos os vampiros em hierarquia, e nesse caso estrutura a sociedade vampírica. Dando o direito de Destruição apenas aos anciões, essa Tradição assegura que eles permaneçam poderosos. Ela também torna o fratricídio um crime capital entre os vampiros, e portanto desencorajando a rebelião entre os mais jovens.

A TERCEIRA TRADIÇÃO: A PROGÊNIE

Essa Tradição caiu em desuso em muitas áreas, e alguns senhores já não mais a ensinam para sua prole. Deve ser em parte devido a isso que tantas crianças da noite têm sido criadas nos séculos mais recentes, pois nem todos os Cainitas conhecem os motivos por trás dessa Tradição. Alguns argumentam que ela seria apenas um instrumento dos anciões para manterem sua prole fraca e incapaz de levantar suas forças contra seus anciões. Isso certamente é verdade, mas ao limitar o número da prole criada num feudo, o príncipe também pode se assegurar de que todos dentro dele possuam mortais o suficiente para se alimentarem.

A QUARTA TRADIÇÃO: A RESPONSABILIDADE

Esta Tradição procura assegurar que os Cainitas escolham sabiamente quando selecionarem mortais para a Gênese. Ela também incentiva os senhores a forçarem sua prole a fazer o Voto de Sangue, garantindo sua lealdade.

A QUINTA TRADIÇÃO: O DOMÍNIO

Até mesmo a Tradição do Domínio é questionada durante a Idade das Trevas, à medida que os vampiros percebem que há limites para a população mortal da qual eles se alimentam. Aqueles que possuem os domínios mais populosos devem agora lutar para defendê-los dos neófitos que desejam conquistar seus próprios territórios.

A SEXTA TRADIÇÃO: O SILÊNCIO DO SANGUE

O Silêncio do Sangue (ou “a Máscara” como será chamada um dia), é uma conspiração não oficial nascida da necessidade. Nenhum vampiro deve ter a pretensão de querer se opor ao poder da Igreja ou dos exércitos dos grandes nobres. Portanto, é necessário que os vampiros se escondam.

Já que todos os mortais sabem que os vampiros e outros monstros existem, poucos Cainitas se preocupam se alguns vampiros se revelam para os mortais. Indiscrições maiores, no entanto, não são toleradas. Se um vampiro revelar publicamente os seus poderes de uma maneira que mortais assustados comecem a procurar por outros, ou se um vampiro revelar a identidade ou o refúgio de outros, os príncipes e os demais Cainitas não vão apoiá-lo. Qualquer vampiro que puser sua própria raça em perigo não será tolerado, e alguém que levar os humanos a descobrirem quantos vampiros existem realmente conquista a inimizada de todos os Cainitas.

E mais ainda, muitos mortais estão convencidos de que essas criaturas, dos Cainitas aos Lupinos e especialmente os feiticeiros infernalistas, são irremediavelmente malignos, rece-

VAMPIRO: A IDADE DAS TREVAS

A PRIMEIRA TRADIÇÃO: O LEGADO

Teu sangue é o sangue de Caim, amaldiçoado por Deus e abençoado por Lilith. Buscar a mudança de tua condição ou um retorno à tua vida mortal é um pecado contra teu Pai e tua Mãe, e contra o teu Deus.

A SEGUNDA TRADIÇÃO: A DESTRUIÇÃO

Tu estás proibido de destruir outro de tua raça que seja mais velho do que ti. Aqueles mais próximos de Caim conhecem a Sua vontade, e podem destruir qualquer criança que não se enquadre em sua visão. É proibido aos de sangue mais fraco se erguerem contra seus anciões.

A TERCEIRA TRADIÇÃO: A PROGÊNIE

Tu só poderás te tornar Senhor para outro com a permissão de teu ancião. Se criares outro sem a permissão de teu ancião, tu e tua prole devem ser abatidos.

A QUARTA TRADIÇÃO: A RESPONSABILIDADE

Aqueles a quem tu criares serão tua própria cria. Até que tua prole seja libertada, tu debes comandá-la em todas as coisas. Tu pagarás pelos pecados deles.

A QUINTA TRADIÇÃO: O DOMÍNIO

Teu domínio é tua própria responsabilidade. Todos os outros devem respeitar a ti dentro dele. Ninguém deve desafiar tua palavra dentro dos teus domínios. Quando chegares ao feudo de outro, tu debes te apresentar a quem governa ali.

A SEXTA TRADIÇÃO: O SILÊNCIO DO SANGUE

Tu não debes revelar tua verdadeira natureza aos que não possuem o Sangue. Fazer isso é renunciar aos direitos do Sangue.

bendo seus poderes do próprio Lúcifer. Portanto, é vital que os Cainitas se escondam dos mortais. Se qualquer vampiro for descoberto, ele não deve esperar nenhuma piedade dos mortais medievais. Se o rebanho compreendesse quão numerosos são os Cainitas, uma onda de caçadas e inquisições se seguiria, e nenhum vampiro sensato desejaria isso.

AS SEITAS

Várias seitas diferentes surgiram entre os Cainitas dessa era. Cada seita mantém seu poder de maneira diferente. Algumas são grupos informais unidos pela conveniência, enquanto outras são sociedades altamente ritualizadas. Juntas, elas formam as principais forças políticas na sociedade dos Cainitas.

INCONNU

Os Inconnu são os remanescentes da era Romana dos Cainitas. Eles se comportam como patrícios, e ainda mantêm uma grande influência sobre os vampiros mais velhos da Europa. Comenta-se que eles habitam os subterrâneos das antigas cidades romanas, tais como Paris, Constantinopla e Veneza. Aparentemente, Roma é sua fortaleza principal. Os membros do Inconnu são enfrentados por Cainitas mais jovens, que adotaram um sistema feudal, mais apropriado ao seu tempo. Nem todos os clãs estão associados a esse grupo; por exemplo, os Toreador, Tzimisce e Brujah jamais fizeram parte dos In-

connu, e poucos nesses clãs falam bem do grupo. A memória do que os Inconnu fizeram a Cartago e Dácia permanece viva.

Os Inconnu tendem a se preocupar com os costumes antigos, e muitos deles acreditam firmemente que os humanos deveriam ser tão bem tratados quanto possível. No entanto, eles têm sua cota de conflitos internos, assim como todos os grupos de Cainitas. Entre os membros dos Inconnu, há pouco consenso, a não ser pelo desejo comum de exterminar os mais jovens do que eles.

OS FURIOSOS

Os membros dessa seita têm a reputação de serem os foras-da-lei entre os Cainitas. Condenados pela maioria dos príncipes como ladrões e encenqueiros, eles ocupam os limites da sociedade vampírica, escavando sua existência da miséria, como seus semelhantes mortais.

Os Furiosos são considerados caóticos, desorganizados e ignorantes até mesmo quanto às regras básicas que governam todos os Cainitas. Esse tipo de conversa vem geralmente daqueles que desconhecem o funcionamento interno da seita. Muitos dentre os Furiosos estão bastante familiarizados com as Seis Tradições, mas decidiram se aliar aos que caminham no limiar das sombras. Eles são freqüentemente as segundas ou terceiras crias, incapazes de competir com os primogênitos pela atenção de seus senhores, e por isso decidem trilhar seu próprio caminho. Entre os Furiosos, os vampiros se destacam por seus

próprios méritos, e não pelos do seu senhor, e não precisam se preocupar com seus irmãos mais velhos pondo-os de lado.

Os Furiosos podem ser encontrados entre os construtores de catedrais e burgueses das cidades, assim como entre os mercadores de caravanas. A maioria dos círculos estabelecidos em cidades são considerados de antemão como sendo Furiosos, a não ser que um ou mais deles tenham algum acesso ao príncipe local. De fato, os Furiosos tendem a abraçar aqueles que atuam à margem da estrutura rígida da Igreja e da sociedade feudal: ladrões, mercadores, artesãos, artistas e trabalhadores. Apesar de poucos o admitirem, existem alguns círculos de Furiosos que pagam tributo aos príncipes locais em troca de autonomia.

Apesar de desprezarem a hierarquia entre príncipes e vassalos, os Furiosos possuem alguma estrutura em sua sociedade. Eles se organizaram nos moldes de uma guilda, e qualquer um que passe pelos ritos de iniciação são bem-vindos, não importa o clã de origem. A maioria das cidades em evidência são, para todos os propósitos, os seus Domínios. Os Toreador e Brujah entre eles sempre consideram os mercadores, sábios e artesãos como a promessa de um futuro brilhante, uma era onde a erudição e o conhecimento vão novamente reinar supremos.

Com certeza, os Furiosos possuem um enorme talento para o roubo — os Ravnos entre eles ensinaram-lhes alguns de seus piores hábitos. Muitos deles gastam seu tempo praticando prestidigitação e furtividade enquanto recolhem “tributos” de seus mercadores vassalos.

Os Furiosos geralmente mantêm encontros em lugares fortemente protegidos, onde discutem assuntos do interesse de todos (ataques de lupinos, manobras políticas de príncipes estrangeiros). A violência acontecida nesses lugares é geralmente considerada uma distração. As cidades que eles governam tendem a possuir mais artesãos e mercadores que a maioria, e eles aceitam rapidamente as novas idéias, ao invés de desprezá-las como trabalho de Satanás. Seu governo não é o do medo, mas o da sutileza, e eles se orgulham de sua habilidade para fazer com que as coisas aconteçam “silenciosamente”. Eles penetram nas fileiras dos burgueses, mestres de guildas e mercadores, como modo de exercer um controle mais próximo das cidades em crescimento.

A ORDEM DAS CINZAS AMARGAS

As lendas contam sobre esses poderosos e misteriosos vampiros, dizendo que eles começaram como um bando de cruzados mortais mandados à Terra Santa. Durante sua jornada, eles foram abordados por um poderoso vampiro com uma estranha marca em sua testa. Ele os abraçou e os mandou numa jornada em busca do Cálice de Cristo, o Santo Gral. Seu misterioso senhor lhes disse que um gole do verdadeiro cálice purificaria seu sangue da maldição de Caim, e poderia se tornar a salvação para todos os filhos de Caim.

Conta-se que muitos dentro da Ordem enfrentaram estranhas criaturas da noite e venceram muita oposição — mesmo dentro de suas próprias fileiras — até encontrarem o cálice sagrado, no qual todos teriam partilhado do vitae de Cristo. Conta-se que todos os que beberam do cálice sofreram uma estranha transformação, sobre a qual tornaram-se relutantes em discutir. Agora seus corpos brilham como a lua, e suas espadas atingem infalivelmente aqueles que seguem as criaturas do inferno. Os

Baali se tornaram alguns dos seus mais odiados inimigos, uma inimizade que os Baali retribuem com ainda maior ferocidade.

A Ordem é conhecida por seus poderosos cavalos, brindados com a Rapidez tirada do sangue de seus mestres. Cada nova espada forjada é imersa no sangue de seu criador e purificada com incenso antes de ser empunhada. A estranha luminescência dos cavaleiros é freqüentemente mascarada por suas armaduras, criando um brilho fantasmagórico por debaixo de seus elmos, e sem dúvida dando origem a histórias sobre estranhos cavaleiros fantasmas.

Apesar de supostamente o bando ter sido disperso durante os dias da Segunda Cruzada, sabe-se que alguns deles permitiram que outros vampiros bebessem de seu sangue puro (que dizem saciar a necessidade de se alimentar de humanos). Aqueles que bebem do sangue da Ordem parecem receber sua luminescência e seus poderes especiais para destruir os Baali e outros infernalistas, pela duração de um ciclo lunar.

A ordem recebeu seu nome a partir de uma das inúmeras lendas sobre como Caim foi amaldiçoado a se “alimentar apenas de cinzas amargas”. A Ordem possui uma pequena organização geral, apesar de existirem rumores de que teriam formado uma estranha aliança com os Cavaleiros Templários. A humanidade em geral é alvo de seu desinteresse, apesar de alguns dentro da Ordem sentirem pena dos devotos, pois jamais conhecerão a verdadeira benção do Cálice.

Embora o gral tenha concedido à Ordem os seus poderes miraculosos, o cálice não está mais na posse dos cavaleiros. As circunstâncias cercando esse fato são no mínimo vagas. As especulações sugerem que os cavaleiros o enterraram em algum ponto do Oriente Médio, com um deles permanecendo de guarda, enquanto outros espalhavam que ele havia sido levado, talvez pelo vampiro que abraçou o grupo.

OS AUTARCAS

Os Autarcas são vampiros jovens que declararam rebelião aberta contra os Inconnu e os anciões dos clãs. A maioria deles é encontrada entre os neófitos e os descontentes com a sociedade Cainita. Eles buscam a liberdade, pura e simples, e se rebelam contra a autoridade de seus senhores e o poder dos príncipes. Eles são freqüentemente chamados pejorativamente de “moscas pestilentas”, pois comenta-se que viajam entre os locais atingidos pela peste, alimentando-se dos mortos e moribundos. Diz-se que muitos deles viajam em grupos numerosos e barulhentos, saqueando e destruindo tudo em seu caminho.

OS PROMETEANOS

Conta-se que em Cartago, os Cainitas viviam ao lado da humanidade em paz. Na Idade das Trevas, esses dias são apenas uma lembrança distante, e a maioria julga que uma sociedade assim seria uma afronta a Deus e a Caim. Outros argumentam que tal coisa é possível; e de fato, que isso seria uma necessidade para a sobrevivência dos vampiros. Eles temem que os antigos agora se considerem deuses, e vejam os mortais e os Cainitas mais jovens como seus escravos e seu alimento. Eles acreditam que somente vivendo em paz e união com os mortais, os vampiros dessa era poderão sobreviver às manipulações e guerras dos Inconnu.

Esse grupo adotou o seu nome a partir de Prometeu, que enfrentou a ira dos deuses para trazer o fogo para a humanidade. Esses vampiros argumentam que os Inconnu ignoram o potencial da Via Humanitas de permitir o auto-controle, e argumentam ainda que as Tradições foram corrompidas pelos Inconnu. Os Prometeanos falam sobre a maldade de Caim, sobre como se cansaram de seguir as ordens dos Inconnu, e ensinam que sobrepujar os anciões ocultos é o único caminho para a verdadeira segurança. Alguns falam em fundar uma sociedade baseada em valorizar os mortais como sendo seus quase-semelhantes, como era sonhado em Cartago.

No entanto, os Prometeanos são a minoria agora, suas vozes geralmente se reduzem a sussurros, e seu sonho de uma sociedade pacífica de vampiros e humanos é apenas um sonho. Por enquanto, seus apelos pela humanidade caem em ouvidos moucos, mas há os que prevêem que seu dia chegará, se não agora, então no futuro.

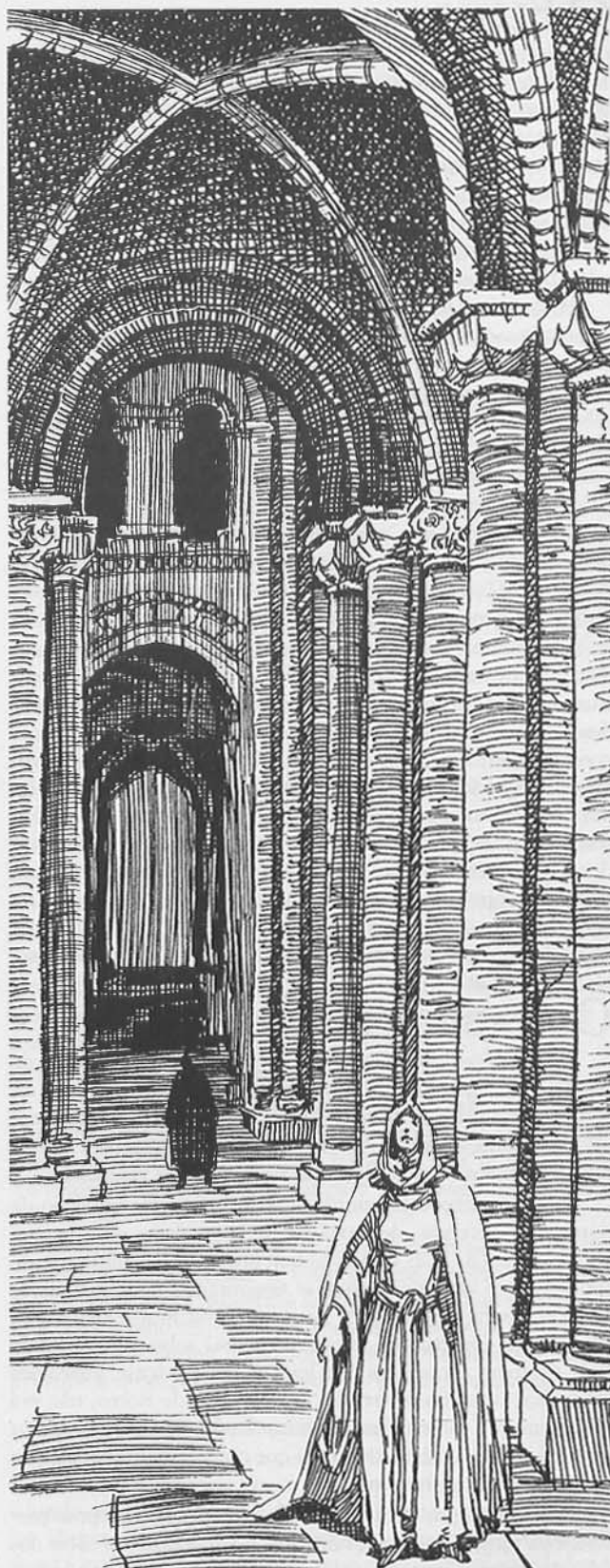
A MANUS NIGRUM

Há uma seita tão secreta que alguns Cainitas ignoram a sua existência. Seus integrantes se intitulam a *manus nigrum*.

Desde a sua origem como um culto à morte humano no mundo antigo, a *manus nigrum* se desenvolveu até descobrir o segredo da vida imortal dos vampiros. Centenas de anos atrás, a *manus nigrum* se dividiu por causa de desentendimentos sobre o futuro da seita. Desde então, embora não estejam em guerra, as duas metades têm se mantido incomunicáveis, mas em paz. A vertente oriental, conhecida secretamente como Tal'mahe'Ra, devota suas energias para o estudo do Inferno e do Purgatório, para onde vão as almas dos pecadores após a morte. A vertente ocidental da *manus nigrum*, no entanto, desenvolveu um agudo interesse pela política medieval. Os poucos anciões que sabem sobre a *manus nigrum* dizem que eles trabalham para destruir os Baali, apesar de aparentemente alguns membros do clã Tzimisce terem de algum modo ofendido esta seita. Um Comportamento mais passivo, de pura observação, indica o objetivo de longo prazo da *manus nigrum*.

A *manus nigrum* acredita que a existência de tantos vampiros na Idade das Trevas é prejudicial, e trabalha para diminuir as fileiras dos mortos-vivos. Com esse propósito, eles começaram a colher informações sobre todos os Cainitas que encontram, na esperança de tornar essa eliminação tão completa quanto possível. A *manus nigrum* pode ser fundamental para a morte de certos Antediluvianos. Enquanto isso, qualquer rebelião que permita que eles destruam alguns anciões será usada com presteza, e geralmente eles se unem aos Autarcas com esse propósito.

A *manus nigrum* vem compliando uma espécie de Livro do Juízo Final, um registro de nomes e localização do refúgio de cada Cainita conhecido. Uma vez terminado, o livro será guardado e apresentado aos Antediluvianos quando os Antigos despertarem, para que possam saber onde procurar por suas crias. Quando um membro da *manus nigrum* é capturado, ele explica que é apenas uma sombra das trevas vindouras... e morre sem dizer mais nada.



O ELÍSIO

Outrora uma crença largamente respeitada, a noção de um local neutro, onde todos os vampiros daquela área pudessem se encontrar em segurança para propósitos mais pacíficos se foi com a era Romana. As mudanças na sociedade mortal, particularmente no "bárbaro" norte da Europa, contribuíram muito para esse fato, mas na verdade, poucos Cainitas têm tempo para essas amenidades. Os encontros entre vampiros são geralmente tensos, onde os negócios são a verdadeira preocupação, e não as cerimônias ritualísticas de honrarias e diplomacia.

As cidades abençoadas com noites longas e quentes, como as cidades-estado italianas ou Constantinopla, ainda cultivam o Elísio. Os anciões da cidade se encontram periodicamente para se entreter com muitos dos prazeres compartilhados pelo rebanho, incluindo discussões sobre a arte, filosofia e cultura. A violência física não é bem vista, e qualquer um disposto a resolver uma disputa é convidado a se retirar. O Elísio é visto pelos vampiros mais jovens como um ritual antiquado, símbolo de um tempo passado, mas os anciões tradicionalistas insistem que somente através desses eventos os vampiros conseguem permanecer "civilizados", e acima das criaturas baixas que existem unicamente para a sobrevivência.

Mas mesmo com essas amenidades, a idade azeda o paladar, e muitos anciões antigos, em sua busca por novas diversões, afundaram-se no excesso e na boêmia dos Elísios. Mortais desafortunados são selecionados como aperitivos, de acordo com sua "safra". Alguns anciões encenam atos de paixão pavorosos, numa sátira à Igreja e à sociedade mortal. Alguns deles decaíram tanto que chocariam até mesmo os mais perversos, torturando Lupinos ou forçando Escravos e mortais Dominados a realizarem *tableaux vivants*. Os vampiros mais jovens comentam sobre a perversão dos anciões que presenciaram nesses Elísios; e o sadismo selvagem e quase frenesi dos anciões normalmente estáveis aterroriza muitos deles ao ponto de tomarem uma atitude.

OS LABIRINTOS

Desde os tempos imemoriais, os vampiros temem a luz do dia. Por um número semelhante de séculos, muitos têm se escondido dela debaixo da terra. Nessa era tenebrosa e tempestuosa, onde tantos já foram arrastados para a luz do sol para morrerem, os refúgios sobre a rocha fria são altamente valorizados.

O que começou há muito tempo, como uma tradição de dormir em cavernas, desenvolveu-se lentamente num fetiche pela segurança. Não é mais suficiente dormir simplesmente sob o solo; os vampiros devem se assegurar de que ninguém os arrastará para fora. Alguns dizem que há muito tempo, os Matusaléns construíram enormes tumbas subterrâneas, onde hoje dormem protegidos por legiões de carniçais, guardiões mágicos e armadilhas terríveis. Nos tempos de Roma, não era incomum que catacumbas extensas fossem construídas sob as grandes cidades, e é desses locais que a maioria dos círculos de Inconnu ainda governam.

Alguns clãs, por estrita necessidade ou por suas próprias preferências tenebrosas, apropriaram-se e expandiram a idéia dos labirintos para seus próprios objetivos. Os Nosferatu se escondem em seus labirintos do ódio de seus irmãos mais belos. Os Lasombra, tão afeitos às sombras, criam labirintos particulares como

refúgios ou retiros. Os Capadócius usam com frequência as catacumbas sob as cidades fundadas pelos Romanos, sentindo-se em casa cercados por corpos putrefados e pedras gélidas. Poucos sabem qual é o propósito dos labirintos dos Tzimisce, e aqueles que tiveram alguns lampejos contam sobre gemidos de monstruosidades e câmaras construídas bem abaixo da terra para abafar os gritos de seus desafortunados habitantes.

Cada labirinto é geralmente construído de acordo com as especificações de seu dono, e mesmo as catacumbas romanas raramente ficam intocadas. Um dos Lasombra diz ter baseado seu labirinto nas notas sobre o Labirinto de Creta (apesar de ninguém saber ao certo se ele o decorou com um Minotauro). Somente o arquiteto e os trabalhadores conhecem a verdadeira disposição do labirinto, e os vampiros sábios Dominam ou matam os operários para assegurar o segredo.

Os labirintos podem ter qualquer tamanho, das masmorras modificadas de um castelo até emaranhados de cavernas ocas. Muitos labirintos empregam medidas de segurança como aquelas usadas na superfície: portinholas, fossos, portões de ferro e alçapões recheados de estacas de madeira. Alguns itens são exclusivos dos labirintos, como lagos de óleo flamejantes ou guardiões monstruosos vagando pelos corredores. Esse tipo de segurança serve tanto para retardar a entrada de intrusos como para alertar o vampiro sobre a presença dos invasores.

Sempre existe alguma coisa no centro do labirinto, e ali os habitantes (se existir algum) fazem seus refúgios. Alguns anciões jamais deixam seus labirintos, pois são paranóicos demais para se arriscarem no mundo da superfície. Alguns desses labirintos são tão formidáveis que por vezes é mais fácil simplesmente selar o Cainita lá dentro, transformando seu refúgio numa tumba. Quem sabe o que aguarda o vampiro desavisado que tentar reabrir um desses lugares...

Há muitas histórias sobre labirintos esquecidos ou escondidos. Um labirinto abandonado deve servir de aviso a um pretenso explorador — O que poderia ter expulsado o ancião ou seu círculo? Relativamente poucos Cainitas conseguem ver o interior de um desses locais (pois nenhum ancião deseja revelar seus segredos), portanto é impossível dizer o que é verdade e o que é falso a respeito deles.

LEXTALIONIS

Existe e sempre existiu um sistema de punição para aqueles que desobedecem as regras estabelecidas pelos anciões. O sistema é simples: um vampiro que inflige a lei é morto. Aqueles que violam as regras do feudo e com isso enfurecem os anciões são caçados e extintos por qualquer um que ouvir a convocação. O credo de "justa retribuição" é conhecido formalmente como Lextalionis, ou mais comumente como Caçada de Sangue.

A tradição diz que a Lextalionis só pode ser convocada pelo Cainita mais velho no Domínio, que quase sempre é o príncipe. Outros anciões e até mesmo ancillae podem convocar uma Caçada, mas a maioria dos vampiros não atenderá ao chamado, pois se arriscariam a incorrer na ira do príncipe ao fazê-lo. Nesses dias, um príncipe geralmente convoca Caçadas por seus próprios motivos. Enquanto a maioria dos vampiros da área o apoiarem, não há muito o que se possa fazer a respeito.

A maioria dos príncipes prefere governar com o apoio e o consentimento dos vampiros do feudo. Eles não convocam

Caçadas somente para aumentar o seu poder, mas sim para proteger seus súditos, e portanto podem contar com o apoio do feudo para suas Caçadas. No entanto, Caçadas demais caracterizam a justiça draconiana, e alguns poucos príncipes já foram derrubados por causa disso.

AS CAÇADAS DE SANGUE

A Caçada de Sangue é a punição mais extrema que um vampiro pode sofrer. Teoricamente, qualquer príncipe pode convocar uma Caçada contra qualquer Cainita que o desagrada. Na prática, não é tão simples assim. Quando um príncipe convoca uma Caçada de Sangue, ele precisa estar certo de que outros Cainitas irão participar — por quaisquer razões — ou a declaração da Caçada não terá nenhum impacto e o príncipe perde prestígio.

Alguns príncipes mantêm uma “tropa caseira” de carniçais treinados ou vampiros para agirem como reforços e para perseguirem aqueles contra quem a Caçada de Sangue foi convocada. Esses lacaios recebem privilégios especiais, geralmente incluindo dinheiro, refúgios seguros e as melhores armas. Mas essa é uma política perigosa: o que impede que a tropa caseira derrube o príncipe? E se o poder do príncipe depende do apoio de um pequeno número de capangas, então quem é o verdadeiro governante do feudo?

Em áreas em que o príncipe é fraco ou alguns círculos específicos são poderosos — geralmente nas cidades — alguns círculos ou vampiros realizam Caçadas de Sangue particulares. Por quaisquer razões, os membros de um grupo marcam um ou mais vampiros para a morte e realizam a Caçada eles mesmos. Os rumores sempre chegam aos ouvidos do príncipe, mas pode ser tarde demais ou o príncipe pode ser fraco demais para impedir a matança.

Uma Caçada de Sangue que ocorre sem a autorização do príncipe é sempre respondida com uma segunda Caçada — dessa vez com o apoio do príncipe, convocada contra os que violaram a lei. Se o príncipe não puder punir aqueles que realizaram sua própria Caçada, ele é geralmente derrubado ou destruído, seja por aqueles que desafiaram sua palavra ou por outros anciões que perceberam que uma figura nova e, esperase, mais eficiente, está em ascensão.

O ORDÁLIO

O Ordálio é um método usado por muitos príncipes para determinar a culpa ou a inocência de um vampiro acusado de um crime. Esses crimes podem ser tão simples como uma violação do território de caça de um vassalo ou tão séria quanto quebrar uma das Seis Tradições antigas. Príncipes visitantes ou outros anciões que tenham sido acusados são geralmente autorizados a se submeterem a um Ordálio ao invés de enfrentarem um julgamento sumário. Isso é considerado uma questão de cortesia entre os príncipes.

Os Ordálios podem ser tão simples ou complicados quanto o príncipe desejar. Os mais difíceis podem ser mortais, oferecendo ao acusado poucas chances de sobrevivência. As possibilidades para esses julgamentos são tão variadas quanto os príncipes que as criam, sendo que muitos príncipes possuem seus meios preferidos de determinar a verdade. Existem muitos desses testes; os exemplos a seguir explicam alguns dos mais comuns.

• Julgamento pelo Combate

Este Ordálio é mais comum quando a validade da acusação é posta em dúvida. Este Ordálio permite ao acusado enfrentar seu acusador em combate singular. Os príncipes e anciões de prestígio sempre recebem essa opção, mesmo se existe pouca discussão sobre a culpa. Nesses casos, o acusado enfrenta um campeão escolhido pelo príncipe.

Existem muitas variações desse julgamento. Um duelo pode durar até que um dos oponentes seja aleijado ou posto em torpor. Uma estaca pode ser colocada no centro de um círculo, com cada oponente num dos lados do ringue, se encarando; o primeiro que levar o outro ao torpor é considerado o vencedor. Ou então, dois vampiros podem se enfrentar numa competição onde bebem do sangue um do outro até que um deles caia em torpor. Algumas diablerizações acidentais já aconteceram dessa forma. Há também rumores sobre duelos que utilizam a força da mente, ou até mesmo a mágica, se esses poderes estiverem disponíveis.

• O Ordálio do Fogo

É muito comum esse Ordálio terminar com a morte do acusado. Existem muitas variações desse Ordálio, algumas mais mortais do que outras. A mais comum requer vários Cainitas (tantos quanto o príncipe puder reunir) formando duas filas uma em frente à outra. Cada vampiro carrega uma tocha acesa. O acusado é obrigado a correr entre os vampiros, enquanto os outros batem nele com as tochas. Algumas variações desse julgamento exigem que o acusado seja coberto com óleo ou que esteja completamente despido. Alguns príncipes exigem que o acusado caminhe por entre as filas, ao invés de correr. Correr é considerado como uma admissão de culpa, seguida por uma imediata execução.

Outro método de se realizar o Ordálio do fogo envolve o acusado sendo amarrado a um poste de madeira e cercado de lenha. Uma fogueira é acesa sob os seus pés, e ele deve tentar escapar. Este método quase sempre termina com a morte do vampiro, a não ser que o príncipe subestime severamente a força do acusado.

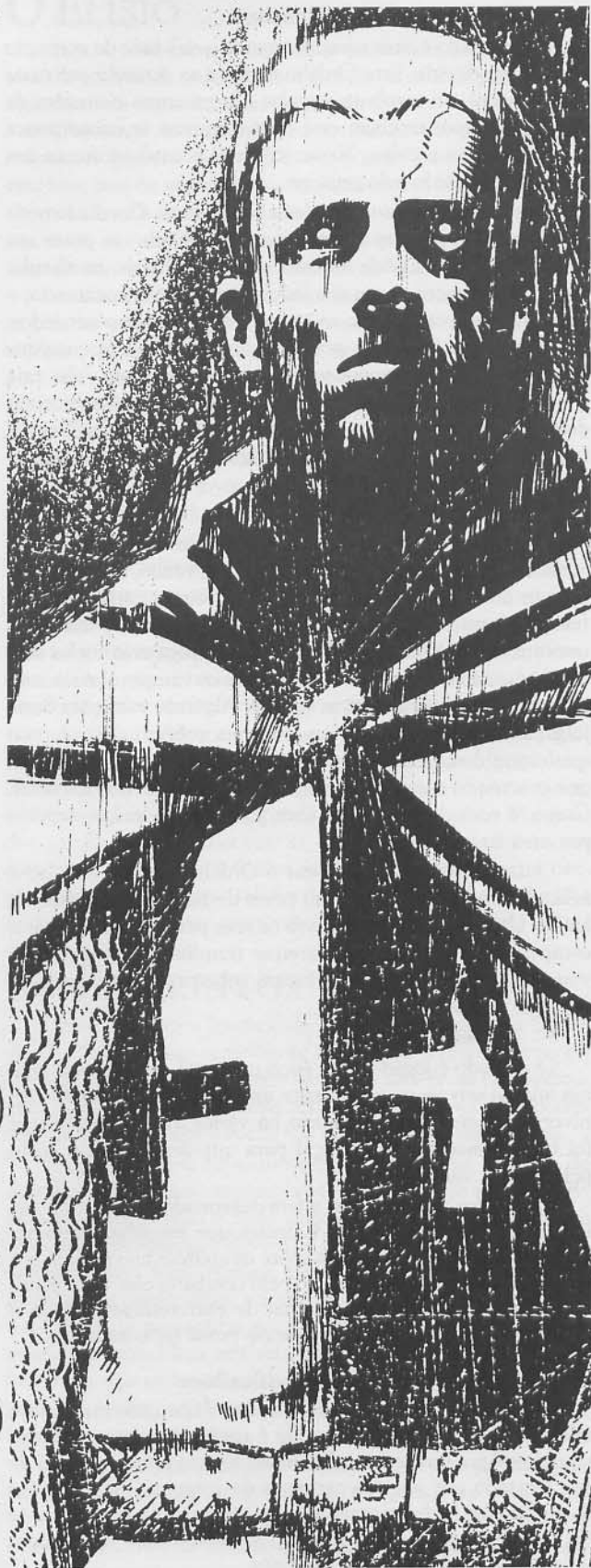
• O Teste da Fera

O acusado é jogado num poço ou numa sala fechada com um animal selvagem, geralmente um urso ou um lobo. O carnívoro está geralmente faminto há vários dias (e geralmente foi transformado num carniçal para que desenvolva o gosto pelo sangue vampírico).

O vampiro deve derrotar a fera desarmado, para provar sua inocência. Obviamente, os Cainitas que reconhecidamente tenham poderes de influência sobre os animais não passam por este teste. Como no julgamento pelo combate, esse teste geralmente se transforma numa forma de entretenimento para o príncipe e qualquer visitante que ele possa ter convidado.

• O Ordálio da Luz Purificadora

O Cainita submetido a esse Ordálio é trancado num pátio, minutos antes do amanhecer. Ele é então forçado a enfrentar a luz do sol por um período determinado pelo príncipe, antes de ser libertado por um dos carniçais do príncipe. As variações desse Ordálio incluem acorrentar-se o acusado na parede leste de um fortim, momentos antes do sol nascer. Se ele for capaz de escapar, será declarado inocente.



VAMPIRO: A IDADE DAS TREVAS

Esse teste é geralmente reservado aos vampiros considerados culpados dos mais terríveis crimes. A maioria dos vampiros acredita que esse Ordálio expia a culpa até da mais perversa das almas. Alguns até mesmo se submeteram voluntariamente a esse Ordálio como um meio de buscar a purificação de suas almas. Comenta-se inclusive que alguns deles teriam recuperado sua humanidade através desse método de purificação.

• Punições Alternativas

Apesar de raros, existem crimes que não são punidos com a Caçada de Sangue. Alguns príncipes se preocupam em não parecer tão draconianos, e são muito relutantes em convocar as Caçadas de Sangue. No entanto, é obrigação do príncipe para com seus súditos punir os culpados, e demonstrar algum favoritismo pode abalar a estrutura do poder. Isso é de suma importância quando a cria de um príncipe foi flagrada ou acusada de um crime, ou quando o crime foi cometido com a aprovação tácita do príncipe, como na morte de um dos seus rivais. Nesses casos, o príncipe pode exigir que o acusado prove sua inocência através de alguma tarefa, como uma busca. Frequentemente, essas tarefas atingem proporções tão hercúleas que desafiam até mesmo os mais habilidosos e astutos entre os vampiros.

O acusado é geralmente vigiado de longe através de poderosos Auspícios ou por notícias trazidas por seus aliados. Aqueles que tentam abandonar a tarefa são prontamente transformados em alvos de uma Caçada de Sangue.

O MUNDO MORTAL

A SOCIEDADE

A sociedade da Idade Média Sombria é feudal, com o poder e o status dependendo da posse da terra e do poderio militar. No mundo medieval, não há nenhuma "igualdade de oportunidades". Se sua família é poderosa, então você terá uma vantagem imediata e palpável em relação aos outros. Se sua família é do campesinato, você viverá na miséria e morrerá jovem. O nível social de um homem é determinado pelo seu nascimento. O nível social da mulher é determinado pelo do seu marido.

Os homens na Idade Média se dividem entre aqueles que lutam, aqueles que trabalham e aqueles que rezam.

A NOBREZA

A nobreza é formada pela classe militar e dona das terras. A alta nobreza domina a terra; a baixa nobreza recebe faixas de terra em troca de serviço militar e dinheiro. Muitos nobres são treinados desde pequenos para lutar, e portam as melhores armas e armaduras. No dia-a-dia, porém, eles são administradores e funcionários públicos — governando suas terras, defendendo as leis do rei, comandando guarnições e trabalhando como oficiais nas cortes de justiça ou como servos na corte real.

Alguns representantes da baixa nobreza são apenas um pouco mais ricos do que os camponeses; eles simplesmente têm um pedaço de terra e status, e em troca devem concordar em lutar por seus senhores ao menor sinal de guerra. Os magnatas nobres — os reis, duques e condes — vivem no luxo e na opulência, mantendo castelos e palácios e sendo capazes de exigir o serviço militar (e os tributos) de dúzias ou centenas de nobres abaixo deles.

Entre os extremos sociais estão os barões e os cavaleiros ricos, que mantêm castelos poderosos ou mansões fortificadas, talvez comandando alguns nobres abaixo deles, mas que, em troca, devem lealdade aos grandes magnatas.

Os Cainitas que transitam entre a nobreza mortal possuem uma dupla existência. Eles devem atuar junto à sociedade e aos outros nobres que governam a terra e o povo dos feudos. Assim como os nobres mortais possuem responsabilidades para com seus suseranos e vassallos, os vampiros também. Além disso, os nobres Cainitas também possuem responsabilidades para com seus semelhantes mortos-vivos, seja em posição de autoridade ou subserviência.

As dificuldades de se manter as responsabilidades para com o gentio mortal surgem do fato de ser um morto-vivo. Os lordes vampiros não podem aparecer diante de seus vassallos e servos durante o dia, e devem resolver todos os assuntos durante a noite. Esse comportamento notívago não pode ser escondido por muito tempo, e é aí que os boatos supersticiosos se espalham entre os mortais.

A melhor maneira de um lorde Cainita cuidar de seus afazeres é através de testas-de-ferro no rebanho ou através de carniçais. Um xerife pode ser um instrumento efetivo para se manter a lei e assegurar que a justiça seja feita, enquanto um magistrado pode cuidar dos problemas da casa nobre. É claro que, se houver uma emergência durante o dia...

O fato é que um senhor feudal controla um poder estável quando sua autoridade está diretamente ligada a um nome ou rosto. Quando muitos súditos não vêem mais o seu mestre, é mais fácil culpá-lo pelos problemas. Além disso, muita coisa pode ser dita para a silhueta difusa de um lorde de pé sobre suas muralhas, com a lua projetando sua sombra gélida sobre as almas mortais lá embaixo.

Outra dificuldade da autoridade feudal repousa na conciliação do poder mortal e imortal. Como um duque explicaria às pessoas a sua subserviência diante de um mero barão que chegou logo depois do sol se por? Se a autoridade de um nobre Cainita se ampliar mais do que sua autoridade mortal, como explicar a presença de alguns dos seus carniçais nas terras de outro lorde mortal? E o que fazer com um grupo de rebeldes vampiros que não respeitam um lorde mortal, mas obedecem a um lorde menor, que por acaso também é o príncipe?

OS CAMPONESES

As massas medievais eram os camponeses — os fazendeiros que cultivavam a terra dos nobres do feudo. Os mais afortunados são “homens livres”, que arrendam suas terras dos nobres, explorando os campos para pagar aluguéis exorbitantes, além de impostos e taxas. Os menos afortunados são os “servos”, camponeses que são escravos de seus mestres nobres, e que nada possuem — nem mesmo seus corpos. Um servo paga impostos escorchantes, e não pode se casar nem partir sem a permissão de seu lorde; se um servo é atacado, o atacante deve pagar uma multa ou compensação ao senhor do feudo por danificar a sua “propriedade”.

Apesar das classes sociais mortais terem pouca relevância na sociedade Cainita, é difícil para os neófitos e demais vampiros submetidos a um senhor desde a época de Carlos Magno reconhecerem a proeminência de alguns vampiros sobre ou-

tros. Os vampiros com essa visão limitada têm dificuldade especialmente com Cainitas que foram tirados ou que continuam habitando entre o campesinato mortal. É difícil para um vampiro recém-criado, que era da nobreza ou do clero em sua vida mortal, receber ordens de um vampiro que era claramente um homem livre quando mortal. Esta é a natureza paradoxal da sociedade vampírica, e os novatos que não se adaptam rapidamente geralmente têm vidas curtas.

Os vampiros que vivem entre os camponeses carregam um fardo terrível. Para tentar se manter fiel ao seu estilo de vida anterior, um Cainita camponês deve ter como explicar sua ausência durante o dia, quando todos no castelo ou na cidade estão trabalhando. Também se espera que ele vá à missa como os demais, e sua ausência será sentida nos freqüentes festivais que o senhor do feudo permite que seus servos realizem.

Um Cainita esperto que ainda viva entre os servos pode fazer carniçais entre as pessoas certas e justificar seu estranho comportamento como parte de seus serviços “para a casa nobre”. A fofoca local também poderia ser controlada para assegurar que nenhum rumor perigoso se espalhe, ou que os boatos sejam realmente desacreditados. No fim, no entanto, a maioria dos vampiros escolhidos entre o campesinato rompem seus elos com a sociedade e procuram estilos de vida mais elevados. Afinal, como é possível ser um predador dos humanos vivendo de mentira como a sua presa?

MORTE E IMPOSTOS

Mudando um pouco de assunto, pense na palavra “imposto” (o termo medieval era na verdade “dívidas”, como na expressão “você tem que pagar suas dívidas.”) No século XX, as pessoas que pagam impostos esperam alguma coisa em troca por parte do governo — estradas, iluminação nas ruas, serviços de saúde, saneamento básico, polícia. Os camponeses medievais não recebem nada em troca de seus impostos. Seus impostos financiam a opulência de seus senhores, mantendo a casta nobre que os governa. Certamente, os nobres são a espinha dorsal dos exércitos que defendem a terra em tempos de guerra, mas essas guerras envolvem a posse e a propriedade, onde os nobres de uma nação protegem sua propriedade (a terra e os camponeses) dos nobres de outras terras. Não é “justo”, mas nenhuma pessoa na idade média espera que a vida seja justa, e muito poucos tirando a nobreza têm o poder de mudar as coisas.

O CLERO

A Igreja é a maior instituição no mundo medieval. Logicamente, ela é a instituição mais importante. A Igreja dirige as universidades e escolas catedráticas da Europa medieval, educando os filhos dos ricos e poderosos. Ela envia padres para paróquias locais, e de cada púlpito, esses sacerdotes dizem ao povo que obedeam a Deus e seus mestres mortais. Poucas pessoas de fora da Igreja sabem ler, e nem possuem livros. Os mosteiros e catedrais da Europa possuem vastas extensões de terra e são os mais importantes patronos das artes. Além disso, cada pessoa na Europa deve pagar o dízimo (um imposto constituindo um décimo de suas posses) para a Igreja.

Os homens da Igreja — chamados de o Clero ou clérigos — são geralmente os filhos mais novos de camponeses ricos ou nobres. Clérigos importantes (bispos, abades que dirigem grandes mosteiros) são inevitavelmente de origem nobre. Padres de paróquias menores são sempre de origem camponesa.

O poder da Igreja no Mundo das Trevas Medieval não pode ser compreendido. Os lordes da Igreja são muito ricos e influentes. Eles dizem às pessoas no que acreditar, subornam e tentam-nas com a promessa da vida eterna. Um bispo furioso pode “excomungar” uma pobre alma, banindo a pessoa da Igreja e da Misericórdia de Deus, e somente um padre pode absolver uma pessoa de seus pecados. Mas talvez o mais importante, num mundo onde criaturas como vampiros e lobisomens são bastante reais, as cerimônias da Igreja oferecem proteção contra as criaturas das trevas e do desconhecido.

No caso disso não ser o bastante, a Igreja também inclui várias ordens de cavalaria — guerreiros altamente treinados, muitos deles nobres — que vivem como monges mas lutam por Cristo e pela Igreja (ou pelo menos é o que dizem). Os mais notórios dentre esses são os Cavaleiros Templários, que parecem estar envolvidos em cerimônias de ocultismo pouco recomendáveis (e não-cristãs). Os Hospitalários e os Cavaleiros Teutônicos, assim como diversas ordens menores, dividem com eles a tarefa de defender a Cristandade dos infieis.

Os Cainitas que existem entre o clero mortal gozam da maior das proteções contra os oponentes mortais e vampíricos, mas essa proteção tem um preço. Ao posarem de devotos de Deus — apesar de geralmente apenas da boca para fora — os vampiros no clero têm o poder da Igreja por trás de si, a mais influente instituição no mundo medieval. Se um oponente se torna poderoso demais, os Cainitas na Igreja podem jogar a mortal autoridade de Deus sobre esse inimigo. Tudo o que o vampiro precisa fazer é escavar as acusações certas e providenciar as “evidências” adequadas.

Ironicamente, a Igreja também oferece defesa para seus amaldiçoados irmãos através do poder da fé. Os clérigos mortais são geralmente infieis, mas existem alguns que não o são, e sua convicção pode ser o bastante para deter um atacante que se atrevesse a caçar um Cainita em sua abadia ou mosteiro. Tudo o que os Cainitas precisam saber é quem entre os discípulos possui a fé e deve ser evitado.

Os perigos de se esconder entre o Clero são imensos, no entanto. Em algum momento ele significará um encontro com a Fé Verdadeira. Os poderes dos Cainitas também devem ser usados com muita sutileza para evitar levantar suspeitas e evitar as acusações de diabolismo. Todas as tarefas de clérigo devem ser executadas a ponto de convencer seus irmãos; uma óbvia falta de convicção seria tão perigosa para um vampiro quanto sua exposição à fé em demasia.

A falha dos vampiros em esconderem efetivamente a sua existência dentro da Igreja pode levar fatalmente a uma caça às bruxas.

MERCADORES E ARTESÃOS

Muitos dos mercadores e artesãos do mundo medieval são alvo de pouco respeito por parte da nobreza ou da Igreja. A busca de um comerciante pelo lucro é considerada profana,

um tanto quanto vexaminosa, na verdade. Artesãos (que variam de tecelões e carpinteiros a ourives e armeiros) são considerados como sendo muito úteis, mas não mais do que isso.

Os mercadores e os artesãos se congregam nas cidades e aldeias onde montam suas lojas, barracas de feira e oficinas. Alguns deles (especialmente os grandes mercadores) tornam-se muito ricos, e em pontos-chave como Veneza podem ser tão poderosos e influentes quanto os nobres.

Os Cainitas que se escondem entre os mercadores e os artesãos do Mundo das Trevas Medieval provavelmente gozam das maiores liberdades nas suas buscas imortais. Viajar sobre a égide do comércio permite que o vampiro tenha acesso a um mundo inteiro de onde se alimentar. Contanto que mantenha seu hábito de beber sangue em pequena escala, um mercador vampiro pode levar uma longa e proveitosa imortalidade. A liberdade para viajar também lhe permitiria estabelecer lojas e territórios de caça em novas localidades, quando o antigo se tornar competitivo demais, tanto nos negócios quanto na alimentação. Um artesão ou comerciante Cainita também é premiado com o luxo de sempre viver nas cidades e vilas — verdadeiros banquetes para os mortos-vivos.

Os perigos de se viver a vida de um mercador imortal está na relativa falta de conexão social da profissão. Os mercadores não se encaixam facilmente no sistema feudal de nobre, camponês e clero. Se um mercador Cainita tiver autoridade sobre sobre um Cainita nobre, esse poder deve ser exercido apenas nos bastidores. Diante dos olhos dos mortais, um Cainita inferior poderia negar crédito a um mercador Cainita, defendendo fornecedores duvidosos de mercadorias estrangeiras. De acordo com os costumes do rebanho, este insulto seria justificável. Qualquer revanche teria de esperar até que somente vampiros estivessem presentes.

AS MULHERES NA IDADE DAS TREVAS

Padres, reis e barões — esses são os arquétipos que vêm à mente quando se pensa na Idade Média. Mas e quanto à outra metade da população? Qual o papel da mulher no Mundo das Trevas Medieval?

As mulheres na Idade Média eram um amontoado de contradições, com a pecadora Eva e a sagrada Maria representando os dois aspectos de seu sexo. Embora não fosse permitido às mulheres o direito de propriedade na maioria das circunstâncias, elas também eram vistas com muito respeito como o tema central da literatura da cavalaria e cortesã. Poucas mulheres possuíam suas próprias lojas, mas elas trabalhavam junto a seus pais, maridos e filhos no comércio e no artesanato para o bem da família. Ainda menos mulheres do que homens eram alfabetizadas, mas seu papel em criar as famílias era considerado de suma importância.

Leonor de Aquitânia, Maria da França, Cristina de Pisa, Santa Hildegarda de Bingen, Heloísa e muitas outras mulheres medievais cujos nomes o tempo esqueceu, foram capazes de se elevar a posições de poder. Elas eram a exceção e não a regra, mas o fato de que conquistaram um grande poder pessoal demonstra que não era impossível — até mesmo no mundo medieval histórico — para as mulheres conquistarem posições de destaque.

A HIERARQUIA DO SANGUE

Em comparação com o mundo mortal, no mundo dos Cainitas, o papel no qual a pessoa nasceu tem pouca importância. Um vampiro poderoso e antigo pode abraçar uma velha, um leproso, uma criança, um judeu ou um sarraceno, e aí do neófito que tentar encorajar preconceitos dos mortais contra vampiros mais poderosos! Num mundo onde Quimerismo, Ofuscação e Vicissitude podem transformar a aparência de alguém num instante, qualquer vampiro que sobreviva por tempo suficiente aprende que julgar seus semelhantes por traços superficiais como o sexo não é apenas perigoso, mas geralmente mortal. Apesar de freqüentemente demorar um século ou mais para alguns neófitos se acostumarem à idéia, as vampiras são consideradas como iguais por seus semelhantes masculinos, particularmente entre os anciões. Portanto, a sociedade dos vampiros é comparativamente progressista.

A VIDA ENTRE O REBANHO

A maioria das pessoas vive da terra, e são escravas do ritmo das estações. A primavera e o começo do verão são tempos vagarosos e monótonos, época de arar e semear, do nascimento de animais e demais tarefas que ocupam todas as horas do dia. Há festivais e feriados Cristãos, e o longo jejum da Quaresma (um mês antes da páscoa, quando a Igreja insistia para que as pessoas deixassem de comer carne ou produtos laticínios). Os danos do inverno são reparados, e as hortas replantadas.

O final do verão e o outono são preenchidos com trabalho pesado constante (colher, secar e armazenar o feno, colher e amassar as uvas) e muitas preocupações (e se um vento forte derrubar a cevada quase madura? E se as uvas murcharem com a seca?) Pessoas que trabalham em outras atividades no resto do ano (mineiros, tecelões, carpinteiros) são recrutados para ajudar na colheita. Até mesmo os mendigos e despossuídos podem encontrar trabalho e uma refeição decente nessa época.

O inverno é a época de se abrigar e esperar, de fazer e fiar, e de rezar por tempos melhores. As cabanas toscas dos camponeses são geralmente feitas de pau a pique (armações de madeira preenchidas com lama e barro). Os invernos muito rigorosos matam a criação e também as pessoas, as tormentas derubam as casas das fazendas, os ratos e insetos comem ou estragam os grãos e a carne curada, armazenados para o inverno.

Para os poucos que vivem nas cidades, a vida é mais regular, mas nem sempre mais fácil. Muitos artesãos trabalham do nascente ao poente todos os dias, e é a fome — e não a cobiça — que os leva a trabalhar até mesmo nos domingo e nos dias santos. Os pobres artesãos gastam quase toda a sua renda com comida, ou ainda mais do que isso, se a colheita for ruim.

De fato, as cidades sofrem mais do que qualquer outro lugar quando as colheitas caem, pois os nobres do campo e os camponeses guardam a comida escassa para eles mesmos. A fome se alastra pela Europa pelo menos uma vez a cada 10 anos. E ainda mais perigosos para o homem da cidade são o fogo e as doenças, pois as construções urbanas são amontoadas e frágeis, com o esgoto correndo em valas entre edifícios feitos

de madeira inflamável. Os visitantes freqüentes trazem as doenças, e o descuido causa os incêndios.

A ciência médica ainda está engatinhando, e embora a nobreza possa pagar pelo melhor, mesmo os melhores médicos podem causar mais mal do que bem. As epidemias não respeitam classes nem riqueza. Os nobres podem tombar vítimas das atrocidades da guerra, ou morrer durante uma viagem qualquer; os ricos viajam muito (passeando por seus domínios, negociando com seus pares). Eles podem ser atacados por bandidos, naufragar no mar devido a uma tormenta ou morrer de formas mais comuns de infortúnios — uma ferida infeccionada pela queda numa cavalgada, ou um resfriado causado por uma inesperada tempestade. Além disso, rebeliões camponesas não são comuns, e apesar de geralmente não conseguirem nada realmente palpável, as turbas freqüentemente matam alguns de seus odiados dominadores antes de serem debandadas.

A PESTE

As doenças são uma das maiores causas de mortes no Mundo das Trevas Medieval. A Peste Negra que dizimou perto de um terço da Europa ainda está muitos anos distante do final do século XII, mas pequenas epidemias de doenças ainda podem atingir cidades inteiras. A peste é transmitida através do sangue e da saliva (tosse e espirro), e seus sintomas mais repugnantes se assemelham ao poder Morte Negra, da Disciplina Mortis.

Muitas das mortes atribuídas à peste são de fato obra dos vampiros. Enquanto suas vítimas definham no decorrer de dias ou semanas, ficando mais pálidas e fracas a cada nova "refeição", pode parecer aos parentes e amigos que o infeliz foi atingido por uma doença.

Alguns grupos de vampiros, geralmente aqueles que não ligam muito para as Seis Tradições de Caim, ativamente perseguem e por vezes perpetuam as pragas e doenças. Em alguns casos, aldeias inteiras foram dizimadas no decorrer de um só inverno. Os vampiros em sua maioria são imunes às doenças mortais, e muitos deles transferem as doenças de uma vítima para outra durante a alimentação. Certas doenças atingem os vampiros quando bebem do sangue contaminado, mas esses efeitos não são agravados e podem ser curados normalmente.

Imediatamente após os sinais da peste atingirem uma área, círculos de Cainitas imprudentes chegam para se alimentarem dos moribundos e dos ainda saudáveis. Os realmente descuidados criam suas próprias epidemias, expondo comunidades mortais inteiras às doenças, o que ajuda a encobrir seus ataques. Ainda vai demorar para que essas atrocidades sejam punidas.

AS CRENÇAS MEDIEVAIS

A maioria das pessoas na Idade Média não acredita na liberdade, igualdade e fraternidade ou no individualismo. Eles não acreditam na ciência, no pensamento racional ou no poder da mente humana. Ao invés disso, eles acreditam em diferenças sociais rígidas, o poder de uma elite e a organização da sociedade em grupos. Esse é um mundo onde se acredita que os nobres foram apontados por Deus e são líderes superiores por natureza. Também é um mundo em que a "justiça" diz que toda uma comunidade deve ser punida pelos crimes de um de

seus membros (uma vila inteira deve ser queimada porque alguns de seus habitantes caçaram os cervos do rei, por exemplo). E esse é um mundo onde um grupo étnico inteiro — os judeus — são perseguidos por algo que seus antepassados supostamente fizeram há um milênio.

No lugar da ciência e do raciocínio, o mundo medieval tem a religião e a fé. O verdadeiro conhecimento, como ensina a Igreja, vem apenas de Deus, e é revelado através da Bíblia — pela Igreja.

RELIGIÃO

A vasta maioria dos habitantes da Europa são, pelo menos nominalmente, cristãos. O restante é basicamente formado por judeus, apesar de em alguns lugares isolados existirem sacerdotes de cultos pagãos. A única verdadeira fortaleza do paganismo é o reino da Lituânia, apesar de bolsões de paganismo persistirem entre os lapões no extremo norte, as tribos do norte da Polônia, os habitantes da ilha de Man, no mar da Irlanda, e em comunidades montanhosas isoladas através da Europa Oriental. Em todo o resto, o Cristianismo substituiu as antigas religiões.

A Igreja Cristã Medieval acredita ser a única e verdadeira religião, adorando o único Deus verdadeiro. Todas as demais religiões são falsas e portanto blasfêmias contra Deus, servindo aos propósitos de Satanás. A Igreja oferece a Salvação, baseada na idéia de que Jesus Cristo fisicamente se ergueu dos mortos e agora está nos Céus para garantir a vida eterna para aqueles que o seguirem. É claro que a Igreja argumenta que para seguir Jesus não basta acreditar nele, mas também obedecer à Igreja, evitar o pecado e, se possível, fazer boas ações. Os “pecados” incluem roubo, assassinato, ataques e outros crimes, mas também o orgulho, gula, preguiça, cobiça, bruxaria, adultério, fornicção, sodomia e usura, entre outras coisas.

Por toda a Europa, a Cristandade tem o monopólio religioso. Os Judeus não convertem as pessoas e os pagãos são mortos se tentarem desvirtuar os ensinamentos da Igreja. A Igreja pode dizer ao povo o que quiser. Muitas pessoas podem ter compreensões diferentes sobre a doutrina Cristã, e por vezes eles se juntam para formar grupos de hereges — mas mesmo essas pessoas são essencialmente cristãs. Eles podem discordar sobre as particularidades da doutrina Cristã (eles podem acreditar que a Igreja deveria abandonar suas propriedades, que os padres não deveriam ser celibatários ou que apenas os pobres serão salvos), mas eles aceitam o básico: existe um Deus, Cristo era Seu filho, e existe um Diabo.

Para a mente medieval, é praticamente inconcebível que Deus não exista. Agnosticismo e ateísmo pareceriam absurdos e insanos — se é que alguém iria realmente sugerir algo assim.

A HERESIA CAINITA

Fundada em 413 d.C. por um padre bizantino chamado Procópio, a heresia Cainita é um dos mais insidiosos e terríveis efeitos que os mortos vivos tiveram sobre a sociedade mortal. Supostamente criada a partir de fragmentos do *Livro de Nod* descobertos numa caverna perto do Mar Morto, a heresia Cainita reúne alguns dos textos bíblicos mais escatológicos (relativos ao fim do mundo) a fragmentos do *Livro de Nod* para criar uma crença que é ao mesmo tempo corrompida e gloriosa.

A heresia se funda na noção de que Caim era, de fato, o preferido de Deus entre os dois filhos de Adão, e que a marca que foi colocada sobre ele era na verdade um sinal dos favores de Deus. Se Deus tivesse ficado realmente descontente com o assassinato de Abel, Ele não teria hesitado em matar Caim também. Ao permitir que Caim vivesse e ao colocar Sua marca sobre ele, Deus expressou sua aprovação tácita quanto ao assassinato. Caim, e portanto toda a sua prole foram tocados pela mão do Senhor, e deveriam ser reverenciados como anjos.

Originalmente restrita a certas seitas monásticas e de flagelação, a heresia seguiu seu caminho para o ocidente com os exércitos bizantinos que se lançaram sobre a península italiana durante o reinado de Justiniano. Ela se estabeleceu em Roma enquanto os Cristãos Arianos eram expulsos, e se insinuaram dentro do seio da Igreja Ocidental. E então, nos corredores do poder da Igreja romana e do Oriente, os hereges secretamente manipularam a ira do sagrado contra outros alvos que não os seus “anjos”.

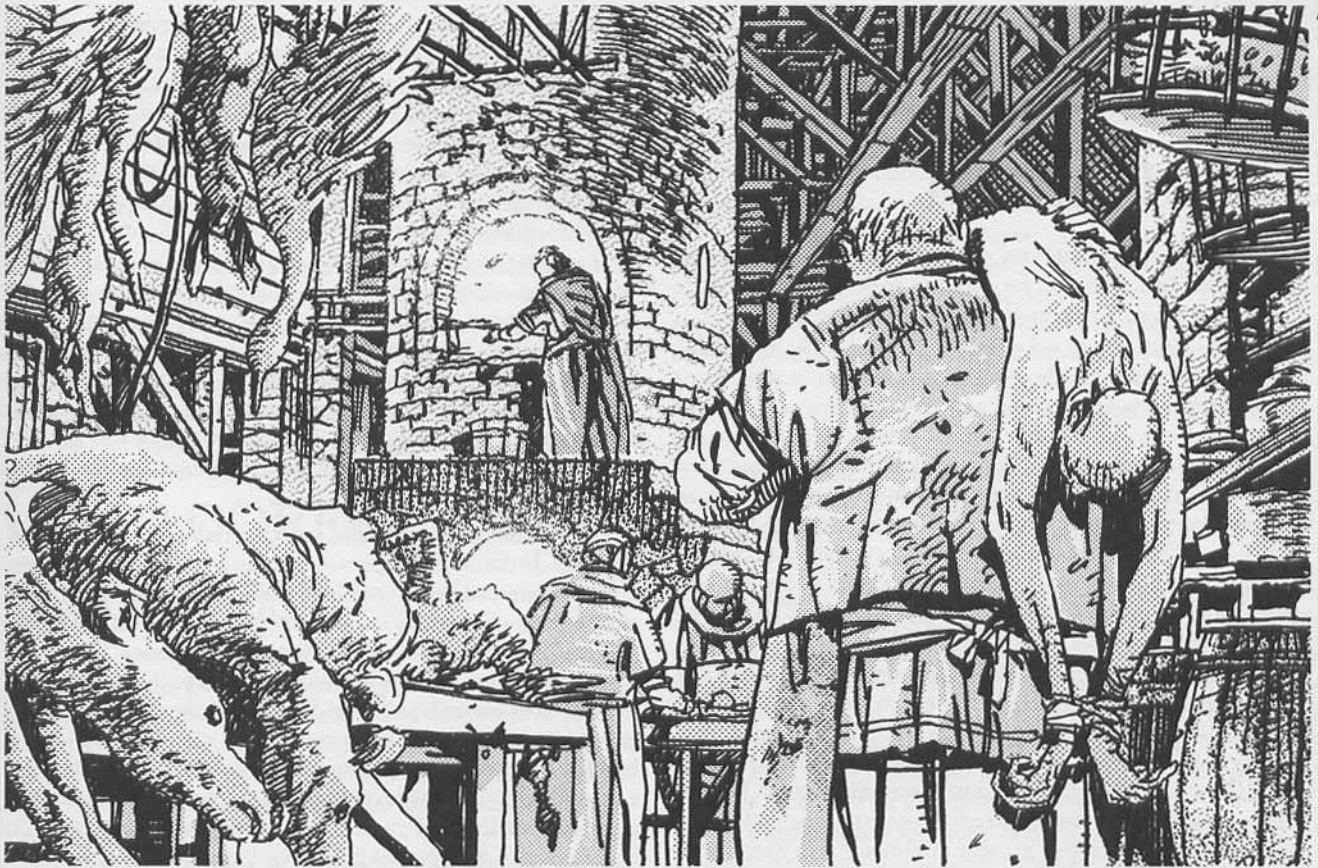
Por volta de 879 d.C, a crença Cainita se tornou formalizada, e continua até os dias presentes (o século XII) mais ou menos da mesma forma. A maioria dos costumes e figuras da Igreja Católica ou Cristandade Ortodoxa do Oriente foram mantidas, com a maior diferença relacionada à comunhão oferecida e buscada.

Como era de se esperar, o corpo e o sangue com o qual os Cainitas entram em Comunhão não são os simbólicos vinho e pão. A Questão da Transubstanciação da Hóstia em carne real nunca surgiu nos debates religiosos Cainitas. Chegando à conclusão de que o sangue e o corpo da prole de Caim são um só, os padres e fiéis Cainitas (pois há muitos hereges Cainitas entre os leigos) recebem sua incomum Comunhão com o vitae vampírico.

É claro que o verdadeiro vitae nem sempre está disponível, e certas congregações mais depravadas substituíram o vitae dos vampiros pelo sangue de animais, ou até mesmo de crianças. Foi por causa das ações de um desses grupos que a heresia foi finalmente descoberta e declarada anátema no ano 754, mas nesse ponto, a crença Cainita já era grande demais para ser destruída. Tanto os mortais quanto os Cainitas desprezam essas patéticas brutalidades; os primeiros por razões óbvias, os demais pelo fato de se sentirem ultrajados ao serem associados a esses imitadores tolos. Além disso, hereges Cainitas desse tipo acirram mais o ódio dos humanos contra os vampiros do que as depredações de dúzias de furiosos vampiros Gangrel em frenesi.

Muitos Cainitas estão cientes e ativamente encorajam as atividades de núcleos Cainitas. Eles prontamente contribuem com um pouco de seu vitae para os seus rituais profanos, pois a idéia de criar núcleos de carniçais fanáticos é bastante interessante. Além disso, esse tipo de acordo geralmente termina com Votos de Sangue sendo formados pela congregação inteira de hereges com a fonte de sua Comunhão. Como resultado, a heresia Cainita está fragmentada em inúmeros pequenos cultos personalistas, cada um devotado a um vampiro em especial.

Essa divisão em muitas facções é a única coisa que evita que o culto Cainita exerça uma maior influência sobre a Igreja e a Europa como um todo. De fato, muitos grupos hereges se jogam uns contra os outros, cada um acusando o outro de servir a um representante inferior da graça divina. Fiéis como



ções, a idéia de que são apenas peões na rixa entre dois Cainitas jamais passou por suas cabeças.

Existem hereges Cainitas no Vaticano e nas grandes abadias, apesar desses terem a tendência de serem mais sutis em sua adoração. Muito poucos possuem Votos de Sangue com um vampiro em particular, já que eles lidam com vampiros demais para assegurar um suprimento de vitae fresco para cada Comunhão. Esses hereges usam sua influência para proteger os direitos e as propriedades daqueles a quem adoram, e manipulam a política e a doutrina para servir aos objetivos Cainitas. Cada um deles usa um anel de prata com a inscrição de uma passagem de Gênesis 4:15 ("Portanto qualquer um que matar a Caim, sete vezes será castigado.") ou simplesmente com a inscrição abreviada "I-IV-XV". Embora a filiação a essa heresia não seja conhecida publicamente, ela é uma força real e poderosa na política das Cúrias e nos debates sobre o sagrado.

GEOGRAFIA

No Mundo das Trevas Medieval, a Europa é dominada por um pequeno número de reinos poderosos. O Sacro Império Romano é o maior estado da Europa, e domina a Alemanha, o norte da Itália e a parte oeste da França. Ele está atualmente no meio de uma longa guerra civil, travada entre dois Imperadores rivais, Oto de Brunswick e Felipe da Suábia. O Império na verdade é formado por dúzias de pequenos ducados; os duques devem lealdade ao imperador, mas geralmente governam suas terras como monarcas independentes, e são as disputas entre esses governantes que costumeiramente dividem o império.

Os reis ingleses (atualmente Ricardo Coração de Leão) governam as terras da Inglaterra, País de Gales, o norte da França e (teoricamente) a Irlanda. Em 1199, o rei Ricardo morre em batalha e é sucedido por seu maligno irmão João. O reino da França que (está sob o poder de Filipe II), talvez o reino mais poderoso da Europa e certamente o mais bem administrado, está se expandindo ao retomar as terras do norte da França da Inglaterra. Constantinopla, sob o governo do Imperador Alexius III controla um império que inclui a Turquia da nossa época (disputada pelos mouros), a Sérvia e a Grécia.

Outros reinos governam o resto da Europa, incluindo os reinos da Hungria, Polônia, Jerusalém (no momento localizado em Chipre, já que Jerusalém está nas mãos dos muçulmanos) e Escócia; os principados da Rússia; e o "império" da Bulgária. Ainda existem inúmeros pequenos reinos e principados, como os reinos da Ibéria, os quatro principados da Irlanda, os minúsculos estados da Suíça, e o reino da Dinamarca. A Europa ainda contém o último baluarte contra a Cristandade, o reino pagão da Lituânia e as terras que o cercam, ao longo da costa do Báltico.

Talvez a pessoa mais poderosa na Europa seja o Papa. O Papa controla seu próprio principado no centro da Itália, incluindo a própria cidade de Roma, mas mais importante que isso, ele governa a Igreja em toda a Europa Ocidental. Enquanto os reinos terrenos estão divididos entre monarcas beligerantes, todos reconhecem o Papa como a maior autoridade espiritual sob cuja jurisdição estão todos os reinos mortais. Algumas pessoas argumentam que como representante de Cristo na terra, o Papa

CAPÍTULO DOIS: A IDADE DAS TREVAS

deveria ter autoridade suprema em todos os assuntos, e dizem que todos os governantes deveriam se curvar em obediência a ele. O ano de 1198 marca a morte do moderado Papa Celestino III, e sua substituição pelo frio e dominador Inocêncio III.

LEI E ORDEM

Não há “força policial” ou outro tipo de agentes da lei no mundo medieval. Existem, no entanto, vários grupos e indivíduos que dividem a responsabilidade de manter a paz.

Guardas individuais ou grupos de soldados são colocados nos portões de cada cidade, para se assegurarem de que leprosos ou criminosos conhecidos não entrem, e para cobrarem pedágio dos mercadores que por ali passarem. Cada cidade também possui uma guarda. Ela geralmente é organizada em grupos de um a quatro homens armados, que patrulham as ruas com lanternas, procurando criminosos, vagabundos e sinais de incêndios. A maioria patrulha a pé, mas em cidades maiores aguarda pode usar cavalos. As cidades pequenas têm apenas uma guarda. As cidades maiores são divididas em zonas, cada uma com sua guarda própria.

O governante de cada cidade (seja um prefeito, magnata ou um nobre indicado pelo rei) também mantém um grupo de soldados — não brutamontes idiotas, nem mercenários, mas homens inteligentes e escrupulosos que são confiáveis para realizar buscas por criminosos dentro e fora das cidades. Muitos nobres poderosos sustentam exércitos pessoais, que podem ser convocados para perseguir e caçar criminosos. Na zona rural, esses nobres e seus homens são os únicos defensores da lei, e muitos nobres abusam desse poder.

Qualquer cidadão que presenciar um crime deve gritar “pega ladrão”. Isso significa que ele deve correr, gritar e perseguir o criminoso, alertando a todos sobre o crime. Quem estiver por perto deve se juntar à perseguição, a não ser que necessidades urgentes o impeçam. Quem ignorar um grito de “pega ladrão” está sujeito a uma punição.

Os “crimes” na Idade Média podiam ir de simples perturbação da paz ou venda de mercadoria falsa, imoralidade (abrir um bordel dentro das muralhas da cidade) até roubo e assassinato. No entanto, os crimes relacionados a blasfêmias eram investigados pela Igreja. Crimes pavorosos (como adoração ao diabo ou atividades sobrenaturais flagrantes) às vezes atraíam Inquisidores especiais. Eles eram homens instruídos e astutos, indicados pelo bispo local para investigar crimes contra Deus. Eles não tinham poder para punir os criminosos, mas eram tão respeitados (ou temidos) pelos nobres que podiam facilmente convencer as autoridades locais a prenderem ou executarem os culpados pela blasfêmia.

SEGURANÇA PESSOAL

Os mortais na Idade Média podem carregar adagas ou facas de cozinha. Na maioria das regiões, as pessoas são obrigadas a possuir lanças ou dardos, para protegerem a cidade, mas portar essas armas em público é geralmente ilegal e certamente raro. Os guardas que vigiam os portões e as ruas da cidade à noite podem carregar espadas e maças, mas somen-

te nobres e soldados profissionais podem usar armas e armaduras mais pesadas.

Os soldados podem carregar espadas ou lanças, escudos e por vezes arcos e bestas. Os nobres podem possuir uma série de armas, geralmente incluindo espadas, adagas, lanças e escudos, além de armaduras de metal — mas eles raramente saem armados, a não ser quando houver ameaça de guerra ou outros perigos.

Os cadeados e fechaduras são extremamente caros, raros e rústicos para os padrões modernos. As portas são geralmente trancadas por dentro com pesadas trancas de madeira. Os mortais mais ricos podem ter vidros opacos em suas janelas, mas a maioria do povo simplesmente cobre as janelas com panos e usa trancas à noite. Isso significa que uma porta ou janela fechada não pode ser aberta pelo lado de fora, a não ser com força bruta, mas também significa que uma casa só está segura se houver alguém dentro dela.

As pessoas rotineiramente trancam todas as portas e janelas antes de dormir. As lojas assim como as casas são trancadas, já que os mercadores e artesãos vivem em cima ou ao lado de suas lojas e oficinas. É muito raro que as pessoas coloquem alguém de guarda em suas casas ou propriedades. Os nobres mais importantes podem ter soldados para patrulhar os castelos, mas a coisa mais próxima de sistemas de segurança patrimonial que a maioria dos mortais possui são cães de guarda e bandos de gansos. É claro que os Cainitas não subestimam esses animais. Os cães podem ser tão ferozes quanto lobos (alguns são criados para caçar lobos, outros para atrair ursos ou caçar cervos), e os gansos fazem um tremendo barulho.

SUPERSTIÇÕES NO MUNDO MEDIEVAL

As pessoas do Mundo das Trevas Medieval sabem que os vampiros existem. Elas contam histórias e lendas sobre os mortos que andam, sobre pessoas que recebem a imortalidade mas não podem sair à luz do dia, sobre monstros meio-humanos e demônios que comem carne humana ou bebem sangue. Essas histórias são geralmente errôneas; algumas realmente confundem os vampiros com outras criaturas. Mas não importa o quanto suas idéias sobre os vampiros são confusas, essas pessoas sabem sobre os vampiros, e os temem.

Essas histórias falam de vampiros que se erguem dos mortos para aterrorizar seus vizinhos e parentes. Essas criaturas são vistas como feras furtivas (os vampiros astutos preferem não ser notados), ou são encaradas como fantasmas (lendas espalhadas por Aparições se confundiram com o mito dos vampiros). Muitas histórias de vampiros não mencionam nada sobre beber sangue — os vampiros podem apagar as marcas das mordidas — mas falam dos vampiros como fantasmas sem propósito.

Os carniçais são sempre considerados como exemplos de pessoas “possuídas” por espíritos malignos, raramente são relacionados aos vampiros. Os próprios Cainitas são geralmente considerados como espíritos demoníacos habitando os corpos dos mortos. Os efeitos dos poderes sobrenaturais, chamados de Disciplinas, reforçam a crença de que são demônios ou são auxiliados por espíritos malignos.

Muitos “talismãs” tradicionais contra os vampiros são indicados pelas curandeiras e padres camponeses. Acredita-se que o alho, bolotas de carvalho e estrepeiro podem manter os vampiros afastados. Comenta-se que os mortos vivos não podem cruzar uma linha traçada com sal ou água benta. Um crucifixo ou a oração de um homem santo podem afastá-los, e que os vampiros não podem cruzar portais sem que sejam convidados. Na maioria dos casos, esses talismãs são apenas superstições.

Os métodos populares para destruir os vampiros são rudes, mas efetivos. O mais comum é arrancar o coração do vampiro e queimar o resto do corpo. Alguns indivíduos bem informados, no entanto, podem ter um conhecimento mais detalhado e acurado sobre os Cainitas e seus costumes. Alguns padres piros, por exemplo, se comprometeram a destruir todos os “auxiliares de Satanás” (incluindo os vampiros, é claro), e podem aprender muito sobre os Cainitas durante suas Inquições.

CAÇADORES E CAÇADOS

Apesar dos vampiros se gabarem de sua posição no topo da cadeia alimentar, existem muitos grupos que entram em conflito com esses caçadores da noite. Esses antagonistas podem ser despistados com astúcia e lábia, e os vampiros que tentam matar qualquer coisa que se oponha a eles aprendem rapidamente que nem todos os problemas podem ser resolvidos através da força bruta.

- **Os Templários e outros Cavaleiros da Igreja:** Com a força da Igreja apoiando o poder de suas espadas, esses inimigos são realmente poderosos. Sua habilidade em erguer os populares contra “as forças de Lúcifer” — reais ou imaginárias — podem ser uma séria ameaça a qualquer Cainita que cruzar o seu caminho.

- **As Autoridades Mortais:** Desprezadas por alguns, as autoridades mortais de fora da igreja ainda podem tornar a não-vida extremamente desagradável para um vampiro a quem se oponham.

- **Os Outros Vampiros:** Apesar da maioria dos conflitos e lutas de poder serem resolvidos pela intriga, duelos até a morte entre inimigos Cainitas não são desconhecidos. Se o

príncipe local for chamado para fazer justiça, as conseqüências podem ser realmente funestas.

- **Feras Mitológicas:** Raramente vistas, elas estão entre os inimigos mais mortais que um vampiro pode enfrentar. Felizmente, elas só são encontradas em áreas remotas, que geralmente não são freqüentadas pelos mortais, e portanto não são lugares muito comuns para os vampiros estarem.

- **Demônios e Diabolistas:** Aqueles que servem ao Inferno são geralmente uma ameaça bem mais séria à existência dos vampiros do que os que servem ao Céu. Com seus pedidos razoáveis e sua conversa geralmente simpática, esses demônios muito freqüentemente corrompem a alma dos vampiros. Afinal, o que é mais assustador: os inimigos que atacam com cruzes e crucifixos, ou aqueles que o tentam a entrar em seu palácio?

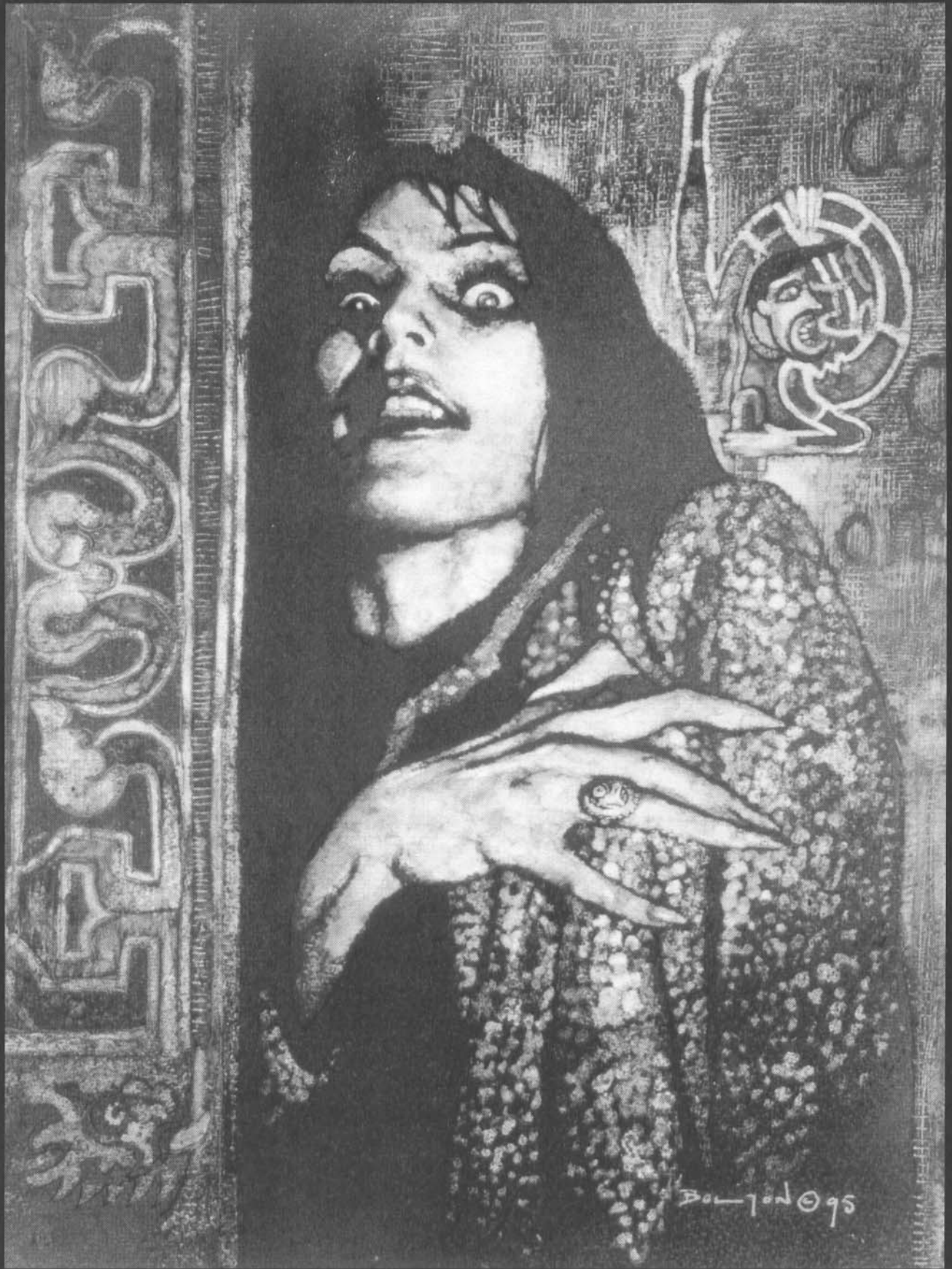
- **Lobisomens:** Essas feras metamorfas são inimigos ancestrais dos vampiros. Viajar pelas florestas que eles consideram seus domínios é extremamente perigoso, pois seu ódio pelos vampiros beira a loucura.

- **Magos:** Sua mágica geralmente é poderosa, mas muitos são fisicamente fracos. Ainda assim, somente os neófitos mais tolos zombariam dos poderes que eles controlam. Apesar das mágicas que os magos mais comuns conhecem possam fazer pouco mais do que curar a varíola ou predizer o que o futuro reserva, comenta-se que os feiticeiros mais poderosos podem fazer o sol brilhar no meio da noite, ou destruir seus inimigos com jatos de fogo a léguas de distância.

- **Fantasmas:** De acordo com as lendas, esses espíritos dos mortos são amaldiçoados a caminhar sobre a terra até o Dia do Juízo Final. Apesar de nem todos serem poderosos no mundo físico, os que o são podem fazer até mesmo o vento e as pedras responderem ao seu chamado. A maioria deles busca vingança pelo que foi feito contra eles em vida, mas há histórias constantes sobre fantasmas loucos dedicados à destruição de todo o mundo físico.

- **Fadas:** Imprevisíveis e selvagens, as fadas podem ajudar ou atacar os Cainitas sem o menor motivo. Os mortais conhecem os perigos de se aceitar presentes ou comida das fadas, mas diz-se que somente uma gota de seu sangue pode trazer o êxtase ou conceder poderes de fada...ou agonia além da imaginação.







Capítulo Três

Os Clãs

Como estás perdido! Como numa súbita perda, Desfigurado, desflorado, e agora à morte devotado!

— Milton, "Paraiso Perdido"

Os clãs são como a maioria das sociedades humanas em alguns aspectos. Cada clã tem um sabor diferente, como um vinho de uma safra rara, impregnado com sua linhagem especial da progênie de Caim. Assim como alguém poderia falar de um maneirismo ou tradição como sendo tipicamente "alemão" ou "muito inglês", os Cainitas podem estereotipar alguém como um "Coreador típico" ou "desesperançosamente Malkaviano".

Mas os clãs também estão num estado constante de agitação. Cada punhado de gerações traz grandes mudanças na sociedade humana, e os parasíticos Cainitas mudam também. Seitas se erguem e são rapidamente reabsorvidas. Até mesmo alguns clãs perecem, como demonstram a Queda de Saulot e dos Salubri. As ideologias mudam com as filosofias humanas, como é exemplificado pela adoção dos Caminhos. Resumindo, o status quo de cada clã pode ser bem diferente a cada cem anos — ou até mesmo de um país para outro. Os jogadores devem usar as descrições dos clãs como orientação, e não regras. As únicas coisas que são verdadeiras para todos os membros dos clãs são as Disciplinas do Clã e as Fraquezas.

CAPÍTULO TRÊS: OS CLÃS

Os 13 clãs a seguir afirmam descender dos Antediluvianos, e são os únicos clãs reconhecidos em existência. Apesar dos Baali serem freqüentemente mencionados, detalhes dessa linhagem podem ser encontrados em Antagonistas (Capítulo Nove). Os Baali, adoradores-do-diabo, não são um clã pleno, e são tão uniformemente e imutavelmente vis que eles são recomendados apenas como personagens do Narrador. Outras linhagens existem, mas têm pouca influência ou respeito. Jogadores podem escolher qualquer um dos 13 clãs, ou podem ser um dos raros Caitiff — os sem-clã.

ASSAMITAS

Os Cruzados trouxeram com eles muitas histórias sobre a Terra Santa, algumas delas falavam de um bando de matadores fanáticos. A palavra que os europeus criaram para esses homicidas silenciosos foi *assassinos*. Os Cainitas, contudo, já conheciam uma ameaça similar porém muito mais perigosa vinda da Arábia — os diabolistas do Clã Assamita.

Os vampiros do Ocidente haviam encontrado os Assamitas bem antes dos Cruzados. Alguns dizem que os conquistadores que partiram para o Oriente — Alexandre, por exemplo — eram peões dos Cainitas que temiam os Assamitas. Ignorando-se os rumores, os Assamitas são temidos por boas razões — eles buscam se aprimorar através do prática da Amarante.

De acordo com os ensinamentos dos Assamitas, eles devem baixar suas gerações para se tornarem mais próximos de Caim, e portanto do Paraíso. O método mais verdadeiro é, claramente, o Amarante. Assassinato era simplesmente uma parte do caminho, e eles se tornaram habilitados por necessidade. Eles inclusive iniciaram uma prática de firmar contratos de assassinato com outros Cainitas, pagáveis em sangue. Apesar de seu código de honra exigir que eles defendam seus colegas de clã, os Assamitas não têm restrições sobre matar quaisquer vampiros estrangeiros.

Recentemente, as Cruzadas incitaram uma nova onda de atividade Assamita. Muitos dentro do clã têm visto seus rebanhos e familiares vivos sofrerem nas mãos dos invasores ocidentais, e eles têm sede de vingança. Conforme o Islão se enraiza nas terras do Oriente Médio, e as atrocidades do Ocidente se aproximam cada vez mais, os Assamitas estão agora mais preparados do que nunca para beber profusamente o vitae europeu, tendo sido ou não contratados para fazê-lo.

Alcunha: Sarracenos

Aparência: Não se sabe da existências de Assamitas de qualquer cultura que não seja meso-oriental — Árabes, Mou-

ros e similares. Conseqüentemente, muitos têm as inconfundíveis características dos "Sarracenos": pele escura, feições aquilinas, cabelos e olhos negros. Ao contrário de outros Cainitas, eles não se tornam mais pálidos na morte. Ao invés disso, a pele deles vai se tornando mais escura com o passar dos anos; os Assamitas muito antigos são quase tão negros quanto o ébano.

Refúgio: Os anciões do clã vivem em Alamut, uma fortaleza escondida no topo de uma montanha em algum lugar da Ásia Menor. Os neófitos que operam na Europa escolhem os mais inacessíveis, remotos e reservados lugares como seus refúgios.

Antecedentes: O clã tende a observar potenciais neófitos antes de permitir que um Assamita crie sua progênie. Apesar da necessidade algumas vezes exigir que uma nova criança da noite seja criada rapidamente, os Assamitas preferem gastar algum tempo com o aprendizado, eles preferem treinar um novo iniciado (ou *fida'i*) durante sete anos, mas isto varia de acordo com a necessidade. A única coisa que nenhum senhor Assamita negligencia em imbuir em sua cria é a lealdade ao clã.

Criação de Personagem: Os Assamitas não abraçam mulheres ou ocidentais, e tendem a selecionar matemáticos, poetas e cientistas com a mesma freqüência que escolhem guerreiros ou ladrões. Seus Comportamentos disfarçam suas verdadeiras Naturezas por necessidade. Quaisquer Atributos podem ser primários, mas as Perícias são geralmente as Habilidades primárias. Antecedentes populares incluem Mentor (o senhor) e Geração (freqüentemente por Amarante). Praticamente todos os Assamitas seguem o Caminho do Sangue.

Disciplinas do Clã: Rapidez, Ofuscação, Quietus

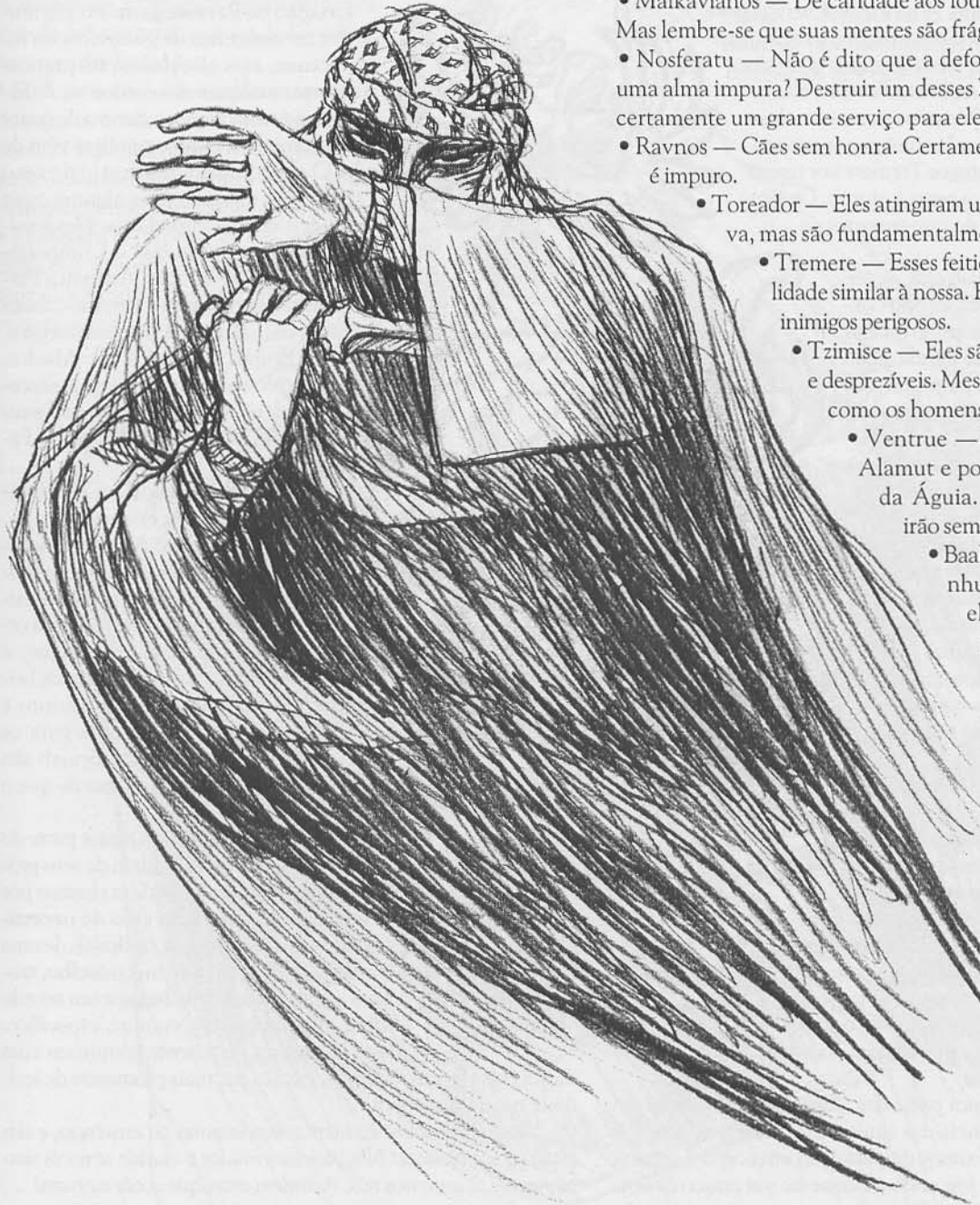
Fraquezas: Todos os Assamitas devem doar 20 por cento do sangue que obtém a seus senhores, de acordo com a lei do clã. Além disso, as práticas dos Assamitas significam que qual-



quer ritual ou uso de Auspícios que poderia detectar um diabolista irá apontar um Assamita — mesmo que o Assamita nunca tenha sequer provado do sangue de outro vampiro.

Organização: Os Assamitas seguem uma hierarquia que culmina com o Velho da Montanha, o mestre do Clã. Os Assamitas são incrivelmente leais entre si, e o clã opera com uma eficiência assustadora. Se não fosse pela insistência do clã em auto-suficiência, alguém que prejudicasse um *fida'i* poderia muito bem sentir a fúria de um ancião Assamita.

Mote: *Fique quieto e parado, meu inimigo. Não é nada menos que o Destino que dirige a minha mão, e você não sofre nenhuma desonra ao cair diante de um inimigo superior.*



ESTERÉOTIPOS

- Brujah — Se eles tivessem permanecido como estudiosos e não tivessem empunhado armas, nós teríamos sido como amigos.
- Capadóciós — Tais mágicas não deveriam existir. Eles desafiam Alá com suas práticas.
- Os Seguidores de Set — Eu não temo serpente alguma, nem mesmo as que caminham como homens.
- Gangrel — Não há honra em se tornar uma fera, não importa quão bem você mate.
- Lasombra — Eu vi a mão deles por detrás das Cruzadas. Eles nos devem uma dívida de sangue.
- Malkavianos — Dê caridade aos loucos, assim está escrito. Mas lembre-se que suas mentes são frágeis e descontroladas.
- Nosferatu — Não é dito que a deformidade é a marca de uma alma impura? Destruir um desses lamentáveis horrores é certamente um grande serviço para eles.
- Ravnos — Cães sem honra. Certamente até o sangue deles é impuro.
 - Toreador — Eles atingiram uma iluminação primitiva, mas são fundamentalmente fracos.
 - Tremere — Esses feiticeiros têm uma mentalidade similar à nossa. Eles são peões úteis — e inimigos perigosos.
 - Tzimisce — Eles são pervertidos, egoístas e desprezíveis. Mesmo os Gangrel são mais como os homens do que eles.
 - Ventruê — Eles ouviram falar de Alamut e poderiam sitiá-lo o Ninho da Águia. E vergonhosamente, irão sempre falhar.
 - Baali — Nós não temos nenhum ódio em relação a eles e não os consideramos assustadores. Mas os filhos de Shaitan não devem jamais atingir seu objetivo.

BRUJAH

Os Brujah são os perfeitos guerreiros-filósofos, sempre buscando a perfeição da mente e do corpo. Os anciões do clã podem se lembrar da Era Dourada, e falar saudosamente de Cartago. É o objetivo final dos Brujah criar um lugar melhor, onde vampiros de todos os tipos possam coexistir pacificamente e prosperar.

Desafortunadamente, nenhuma ferida arde mais do que um sonho negado. A morte de Cartago parece ter apenas aumentado seu rancor e a recusa dos outros clãs em se mover além do status quo deixa um sabor amargo em suas bocas. Por isso, eles lutam. Lutam contra os Ventrue por terem destruído Cartago, contra os Lasombra por encorajarem o status quo, contra os Tremere por terem matado Saulot — a lista parece eterna. Os Brujah não são nada mais do que amantes de uma causa.

Atualmente, os Brujah estão se tornando um clã dividido. Eles não conseguem concordar sobre como melhor trazer a mudança, ou até mesmo sobre que objetivo deveriam perseguir. Alguns são a favor de se criar uma sociedade onde humanos e Cainitas poderiam coexistir pacificamente; outros desejam permanecer nas sombras, igualitários entre eles, mas superiores aos mortais. Além disso, membros do clã estão agora abraçando tantos guerreiros quanto existem filósofos e pensadores no clã, preparando-se para as batalhas que eles dizem estarem se aproximando. O clã que acredita na harmonia está se fragmentando sob o peso de sua própria mudança.

Apesar da infra-estrutura do clã estar passando por um estágio de decadência, os Brujah correm a apoiar um ao outro quando surge a necessidade. A maioria dos senhores trata suas crianças da noite com mais respeito do que é demonstrado em outros clãs. Os Brujah são tradicionalmente desconfiados quanto aos forasteiros, mas se sua amizade é ganha, eles podem ser os mais leais (e teimosos) amigos que alguém pode ter.

Alcunha: Fanáticos

Aparência: Na maior parte dos casos, os Brujah estão em forma e têm a imponência das águias. Eles preferem abraçar neófitos que estão próximos da perfeição em corpo e mente, mas a era atual os está forçando a baixarem um pouco os seus padrões. Os Brujah se identificam fortemente com os mortais,

e os neófitos preferem se vestir como faziam em vida (ou pelo menos parecer o mais normal possível).

Refúgio: Os Brujah vivem onde querem, mas a maioria prefere viver próximo de pessoas. Muitos mantêm suas residências mortais (se tiveram alguma), e em raras ocasiões, dois deles compartilharão as mesmas acomodações em uma cidade.

Criação de Personagem: Brujah tendem a ter conceitos de guerreiros ou intelectuais, mas eles podem ter praticamente qualquer antecedente. A Espanha é atualmente o centro de poder dos Brujah, e muitos neófitos vêm de lá. O elo comum é seu desejo de ver o status quo mudado para alguma coisa verdadeiramente importante. Eles geralmente possuem Naturezas e Comportamentos agressivos ou dinâmicos. Atributos Físicos e Mentais são geralmente primários, assim como os Talentos e Conhecimentos.

Os Brujah tendem a ter Aliados, Lacaios e Rebanho como Antecedentes. Muitos seguem os Caminhos da Humanidade ou do Paraíso.

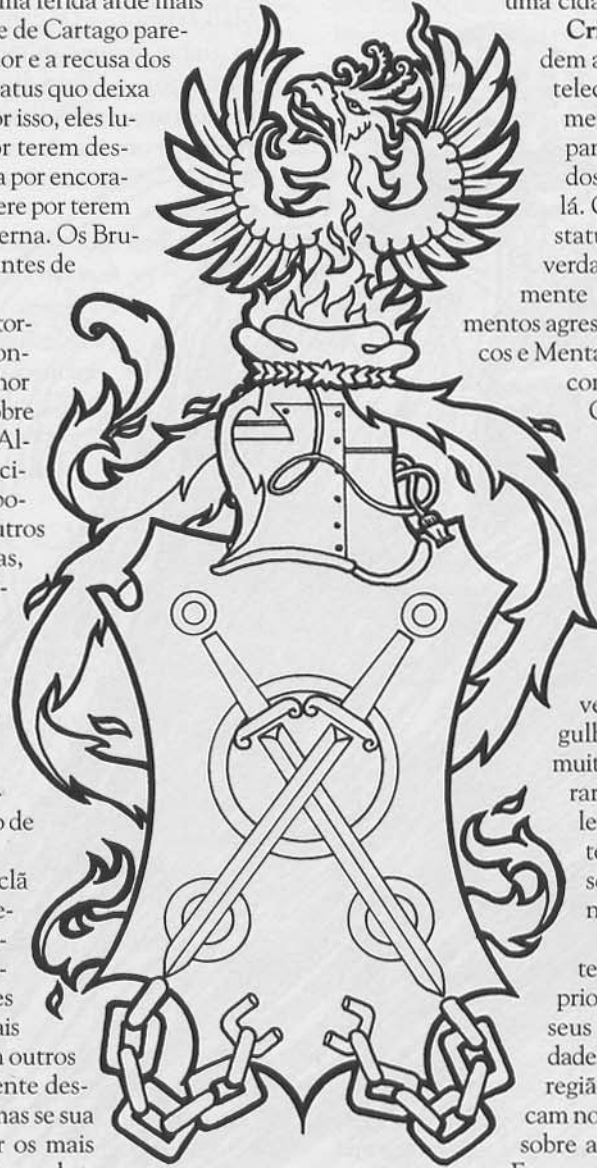
Disciplinas do Clã: Rapidez, Potência, Presença

Fraquezas: Apesar de negarem sistematicamente, os Brujah são de longe o clã mais suscetível ao frenesi. A maioria não tem orgulho desta falha em seu sangue, e muitos se tornam hostis ao ponto de beirarem o frenesi quando o assunto é levantado. As dificuldades para os testes de frenesi de um Brujah são sempre dois pontos a mais do que o número listado.

Organização: Na maior parte do tempo, os Brujah cuidam de seus próprios assuntos, mas podem chamar por seus colegas de clã em caso de necessidade. Ocasionalmente, os Brujah de uma região se reúnem em um conselho, trocam notícias e tentam chegar a um acordo sobre algum objetivo comum específico. Esses conselhos raramente terminam com

muita coisa sendo realizada, exceto por mais promessas de lealdade e camaradagem.

Mote: *Seus tolos! Existem coisas maiores na existência, e elas estão ao seu alcance! Nós podemos mudar o mundo se vocês simplesmente se unirem a nós. Acordem antes que vocês morram!*



ESTEREÓTIPOS

- Assamitas — Nós compartilhamos um inimigo comum: os Ventrue, e nada mais.
- Capadócius — Móbidos e iludidos. Deixe-os com seus roubos de sepulturas.
- Os Seguidores de Set — Onde nós construímos, eles corrompem. Eles são nossos inimigos.
- Gangrel — Seus corações queimam com o fogo da Besta, mas eles não tentam se erguer acima dela. Se apenas eles fossem civilizados, seriam ótimos aliados.
- Lasombra — Desprezíveis covardes e manipuladores. Os primeiros passos para uma sociedade justa terão que ser dados sobre os corpos dos Lasombra.
- Malkavianos — Condolências para as crianças de Malkav, pois eles são um clã decaído. Aprenda com eles, e ajude seus irmãos, senão nós cairemos no caos tão profundamente quanto eles o fizeram.
- Nosferatu — Apesar de sua maldição, eles possuem os ouvidos mais aguçados dentre todos nós. Não os menospreze.

- Ravnos — Eles desprezam a verdade e fogem dela.
- Toreador — Nós valorizamos a arte e as realizações, assim como eles. Mas seu desdém em lutar por aquilo em que acreditam os condena, assim como faria conosco, se confiássemos nos Toreador.
- Tremere — Nunca acredite em suas mentiras. Eles mataram Saulot por amor ao poder, e matariam você pelo mesmo motivo.
- Tzimisce — Fique alerta quando caminhar com eles. Feche os dois olhos e você acordará sem nenhum.
 - Ventrue — Eles têm nos odiado desde Cartago. Desde Cartago, nós os temos odiado.
 - Baali — Não há nada a que eu dê valor que os Baali não procurem aviltar. Mande-os de volta para os abismos que eles tanto almejam.



CAPADÓCIOS

Conhecidos entre os Cainitas por milênios como o “Clã da Morte”, os Capadócius são evitados até por seus irmãos devido a seus interesses macabros. O próprio Cappadocius era em vida um sacerdote iconoclasta, e após sua Gênese, continuou sua busca pelos segredos da vida, morte e o que está além. Suas crianças têm continuado sua pesquisa e através de seus esforços os Cainitas têm aprendido muito sobre a natureza de sua existência. Contudo, a natureza sigilosa do clã tem feito com que aqueles que os respeitam sejam tantos quanto os que os temem.

Na sociedade vampírica, os Capadócius freqüentemente preenchem o papel de conselheiros dos príncipes. Eles são respeitados por seu discernimento e sabedoria, e gozam de grande confiança devido à sua falta de interesse pelo poder mundano. Devido a isso, os Ventrue e os Capadócius formaram uma aliança não-oficial, onde os primeiros providenciavam um lugar seguro para se conduzir experiências em troca de conselhos dos últimos. Seu centro de poder fica na Turquia, onde eles têm acesso a locais remotos para pesquisa assim como a centros de aprendizado.

O clã recentemente abraçou uma pequena cabala de necromantes para aprofundar seus estudos. Estes novos vampiros estão atualmente desenvolvendo uma Disciplina própria, apesar do estudo ainda estar longe de estar acabado. É a esperança dos Capadócius que o conhecimento compartilhado vá ajudá-los a quebrar as últimas barreiras, revelando as verdades que eles têm buscado por milênios.

Alcunha: Ladrões de sepulturas

Aparência: A maioria dos Capadócius passa suas noites engajados em estudos sobre a morte, então não é surpreendente que muitos deles usem as roupas de estudiosos e monges. Longos mantos negros, de corte simples e sem adornos, são os mais comuns, contudo alguns também usam máscaras esculpidas e pintadas, feitas para se parecerem com caveiras.

Refúgio: Os membros do Clã da Morte freqüentemente escolhem tumbas e os-sários, ou as catacumbas abaixo das catedrais ou monastérios, onde mais uma figura em mantos dificilmente chamaria atenção. Eles se cercam com lembretes da mortalidade, freqüentemente na forma de macabras peças de arte.

Antecedentes: Os Capadócius selecionam neófitos dentre os sábios e os sacerdotes, mas ocasionalmente um carrasco, violador de sepulturas, ladrão ou Cruzado é escolhido para a Gênese. Um amor pelo conhecimento e uma curiosidade insaciável são da maior importância para que o neófito seja capaz de prosseguir com a pesquisa do clã.

Criação de Personagem: Os Capadócius são em sua maior parte pessoas cultas e de inclinação filosófica, incluindo muitos de conceito Erudito e Visionário. Os Atributos mentais são sempre primários e os Conhecimentos tendem a predominar sobre os Talentos e as Perícias. Apesar da habilidade de contribuir para o conhecimento do clã sobre a morte ser de máxima importância, isso não quer dizer que todo Ladrão-de-Sepultura é um fracote. Muitos preferem o Caminho do Paraíso.

Disciplinas do Clã: Auspícios, Fortitude e Mortis

Fraquezas: Não importa quanto sangue um Capadócio beba, sua pele irá sempre permanecer pálida e fria como a de um corpo exangue. Por causa dessa aparência mortiça, a dificuldade para qualquer teste Social é aumentada em um, e eles são mais facilmente identificados como vampiros.

Nota: Se você está usando o sistema opcional de Méritos e Falhas, os Capadócius não podem adquirir o Mérito *Rubor Sanguíneo*.

Organização: Os Capadócius são muito solitários e se encontram sem muita freqüência apenas para trocar conhecimentos. A cada inverno, todos os membros do clã que podem viajam para um monastério abandonado, onde eles realizam rituais secretos sob o solstício de inverno.

Mote: *No fim, nós todos iremos terminar como pó — sim, mesmo você, meu irmão. Mas você é realmente tolo o bastante para achar que isso será o fim da existência?*





ESTEREÓTIPOS

- Assamitas — Matadores que não têm nenhuma apreciação pelo ato sagrado que realizam vez após vez.
- Brujah — Eles afirmam lutar por aquilo em que acreditam, mas raramente há alguma profundidade espiritual em suas cruzadas.
- Os Seguidores de Set — Corromper a alma de outro é certamente o maior crime imaginável. Apesar de se julgarem os mestres da decadência espiritual, eles sabem pouco sobre as conseqüências de suas ações.
- Gangrel — Em sua tentativa de reconciliar homem e fera, eles deixaram suas naturezas mais elevadas para trás.
- Lasombra — Com toda sua conversa sobre as trevas, eles se esquecem que sem luz, não pode haver sombra.
- Malkavianos — Olhar nos reinos dos espíritos como eles fazem requer verdadeira sabedoria e autoconhecimento. Enquanto os outros os menosprezam como tolos e loucos, nós conhecemos a sabedoria por detrás de seus olhos.
- Nosferatu — Sempre se escondendo, sempre com medo de permitir que as pessoas os vejam pelo que eles são. Que tipo de pagamento esta farsa constante exige de suas almas.
- Ravnos — Vagabundos e mendigos que rebaixam o nome *vampyr* com seus jogos infantis.
- Toreador — Sua busca por entender o eterno através da arte é admirável, mas até que eles aprendam além do mundo temporal, estarão condenados a falhar.
- Tremere — Usurpadores que buscam um poder que eles não podem ter esperanças de entender. Um pouco de conhecimento sobre as artes ocultas pode ser uma coisa realmente perigosa, como eles sem dúvida aprenderão com o tempo.
- Tzimisce — Maestria sobre a carne é admirável; se eles apenas pudessem ver além disso...
- Ventrue — Seu reino é o temporal, o efêmero mundo do poder mortal. Aliados admiráveis, eles atingiram a quase maestria de tudo o que eles escolheram como seus objetivos.
- Baali — Tolos. Se eles verdadeiramente entendessem o significado da eternidade além da morte, não falariam dela tão levemente.

OS SEGUIDORES DE SET

Existem poucos vampiros que voluntariamente dariam hospitalidade para um Seguidor de Set, e por um bom motivo. Os Setitas, como eles se chamam, são servos da encarnação das trevas e da corrupção. O maior objetivo do clã é corromper a ética da humanidade e dos Cainitas, criando uma fartura de escravos para eles e seu mestre sombrio. As lendas nomeiam Set, ou algumas vezes Sutekh, como o fundador do clã. No Egito Antigo, ou assim eles dizem, Set era um grande guerreiro e caçador. Ele vagava pelas noites do deserto como uma fera e tornou-se adorado pelos mortais como o deus da noite. Ele

aceitava essa adoração e desfrutava do respeito dos seus colegas Cainitas. Mas eventualmente ele foi expulso. Aqui as histórias se tornam confusas; alguns dizem que Osíris banuiu Set, outros afirmam que Hórus o derrotou. De qualquer forma, Set jurou restabelecer seu reino, mas desta vez um reinado das trevas. Seguindo suas pegadas estão suas crianças da noite.

Set desapareceu em 33D.C., prometendo retornar algum dia para seus seguidores. Os Setitas portanto trabalham para fazer do mundo um local adequado para o retorno do seu mestre. Até agora, eles têm desfrutado de um sucesso moderado. Eles aprovam a doença desenfreada e o desequilíbrio de riqueza; quanto mais infeliz alguém estiver, mais provavelmente ela irá agarrar qualquer chance de melhorar sua condição.

Os Setitas trabalham de forma maliciosa. Eles acreditam que a melhor maneira de corromper alguém é dar àquela pessoa exatamente o que ela deseja, e observar o desejo gerar um desejo ainda mais forte. Eles proporcionam o êxtase e a indulgência em seus bandos, sempre encorajando o excesso, silenciosamente viciando suas presas nos prazeres que apenas os Setitas podem proporcionar. Pobre do Escravo cujo Regete é um Setita, ou qualquer um preso em suas armadilhas de mel. Os Seguidores de Set fazem o que fazem devido a um zelo religioso, e portanto podem ser ainda mais impiedosos que os inumanos Tzimisce.

Alcunha: Serpentes

Aparência: A maioria dos Setitas vêm do Oriente Médio ou do Norte da África; contudo alguns aparecem nos lugares mais inesperados. Cabelos vermelhos são valorizados como uma

marca de Set. Muitos dos Seguidores vestem arcaicos mantos neo-egípcios quando estão na privacidade dos seus refúgios. Desfiguramento ritualístico é popular dentre os Setitas mais zelosos, apesar da natureza deste variar entre os indivíduos.

Refúgio: Os Setitas preferem esconderijos subterrâneos: cavernas, grotas e *oubliettes* são igualmente populares. Eles gostam de decorar as paredes desses refúgios com hieróglifos egípcios detalhando a história de Set. Tecidos raros e incensos também são populares entre os Setitas, que gostam de se gabar de sua decadência. Eles chamam seus refúgios de templos, e frequentemente os colocam sob

ou próximos ao centro de qualquer culto que estejam controlando.

Antecedentes: Os Seguidores de Set frequentemente escolhem neófitos dentre seus próprios lacaios. Eles tendem a selecionar apenas aqueles de ascendência egípcia, mas alguns dizem que os saqueadores Vikings que fizeram ataques mais distantes capturaram Setitas e os levaram de volta até o Norte. Esses rumores, e os de Cainitas do Norte prestando culto à Serpente Midgard através de ritos decadentes, ainda precisam ser provados.

Criação de Personagem: Os Setitas, particularmente aqueles na Europa Ocidental, tendem a ter conceitos de forasteiros. Possíveis Naturezas incluem Tirano, Ladrão ou Monstro; seu Comportamento pode ser qualquer um que pareça apropriado. Eles tendem a ter Atributos Sociais e Talentos como primários. A maioria tem os Antecedentes Lacaios, assim como Contatos, Rebanho ou Influência. Os Setitas fiéis seguem o Caminho de Tífon.

Disciplinas do Clã: Ofuscação, Presença, Serpents

Fraquezas: Setitas são muito suscetíveis à luz solar. Dobre os dados para dano de qualquer exposição ao sol.

Organização: Grupos Setitas se organizam em templos e têm uma forma de hierarquia eclesiástica passada pelos primeiros sacerdotes de Set. Eles frequentemente formam pequenos cultos de seguidores mortais, com eles próprios como o clero negro. Existem algumas punhaladas pelas costas e traições dentro das fileiras, mas apenas enquanto nenhuma força externa ameaça o clã.

Mote: Ah, não diga mais nada, meu amigo. Nenhuma palavra é necessária. Você tem fome — eu posso saciar você. Você tem sede — eu posso aplacar essa sede. Por favor, me siga.



ESTEREÓTIPOS



- Assamitas — Eles também conhecem a raiva dos perseguidos. Eles são nossos irmãos, não importa o quanto o neguem.

- Brujah — Esses Fanáticos são lutadores fortes, mas no fim são como potes de cerâmica defeituosos. Seu ódio irá rachá-los ao meio.

- Capadócius — Em sua obsessão pelos conhecimentos esquecidos estão o perigo e a oportunidade. Cultive-os, pois eles seriam excelentes escribas para a glória do reino de Set.

- Gangrel — Alimente um cão com a carne que ele deseja e ele irá lambe sua mão. Assim é com os Gangrel.

- Lasombra — Sim, eles entendem as trevas. Tudo que lhes falta é o conhecimento do Seu nome...

- Malkavianos — Como pode alguém levar um lunático à tentação? É melhor evitá-los.

- Nosferatu — Eles poderiam ser perigosos se não fosse por sua autoproclamada desesperança. Objetivamente, eles têm muito pouca utilidade.

- Ravnos — Eles zombam e vagam e roubam, pretendendo não levar nada a sério. Mas eles não podem negar o monstro que espreita profundamente dentro de todos.

- Toreador — Apesar de todo o seu discurso moral sobre a pureza espiritual da arte, eles se submetem aos seus vícios com bastante presteza.

- Tremere — Ah, os novos jogadores emergem no campo milenar. Nós devemos nos preparar para recebê-los adequada e generosamente.

- Tzimisce — Esses Senhores se gabam muito de seu poder e independência, e indulgem no que consideram demonstrações de força e indulgência. Que ironia que todos eles já quase pertençam a nós.

- Ventrue — Amor pelo poder e sensibilidades exauridas; os Ventrue tem necessidades, e nós sempre estamos felizes em oferecer alívio.

- Baali — Crianças.

GANGREL

Através das noites nas florestas vagam os solitários e nômades Gangrel. Diferentes dos seus irmãos, os Gangrel rejeitam a pompa da civilização, preferindo percorrer as profundas regiões selvagens em solidão. Os Gangrel são um clã apenas no sentido mais amplo do termo; seus membros tendem a ser ruínas individualistas, indiferentes aos protocolos de mortais ou vampiros. Eles são os bestiais, os mais próximos de se perderem para o mundo selvagem.

Poucos seres conhecem os lugares selvagens como os Gangrel. Eles se lembram de muitos dos antigos lugares de magia ancestral, e se aliaram com (ou pelo menos sabem como evitar) as poucas feras mitológicas que ainda vivem perto desses lugares. Os Gangrel se relacionam também com feras mais comuns, e a maioria dos Gangrel pode conversar com os habitantes das florestas e dos campos. Na verdade, os Gangrel tendem a se sentir mais confortáveis com tais criaturas do que com os mortais que foram ou os vampiros que eles se tornaram.

De todos os vampiros, os Gangrel obtiveram o maior progresso em estabelecer alguma coisa próxima de relações toleráveis com os Lupinos. Talvez isso aconteça porque os Gangrel são eles mesmos mestres em metamorfose; a maioria das histórias sobre vampiros que se transformam têm suas raízes nos feitos dos Gangrel. Este talento, contudo, vem com um preço — muitos dos Gangrel mais velhos perdem totalmente sua forma humana, se tornando mais próximos das feras que tentam imitar. Muitos Gangrel também perderam qualquer semelhança com o comportamento humano, caçando e comendo como animais selvagens.

Os Gangrel já foram comuns, mas o declínio das antigas culturas pagãs e o avanço da civilização humana (e seus parasitas vampíricos) forçaram o clã a ir cada vez mais profundamente para as áreas remotas. Muitos dos Gangrel se ressentem disso, e batalhas tem recentemente sido travadas entre os “colonos” civilizados e os Gangrel relutantes em abandonar seus territórios de caça. Até mesmo os Gangrel que aceitaram a Cristandade (mas não necessariamente o Cristianismo) raramente se aventuram nas regiões mais populosas, preferindo vagar pelas estradas secundárias de aldeia em aldeia e de fazenda em fazenda, conforme seu humor os leva.

Alcunha: Animais

Aparência: Muitos Gangrel se parecem, e se vestem como bárbaros. Peles, mantos escoceses, roupas de couro e indumentárias similares predominam. Alguns, imitando os pictos das Terras Altas da Escócia, usam pinturas pelo corpo e pouca roupa além disso.

É claro, os desafortunados Gangrel que caíram presas da Besta por vezes demais têm uma aparência toda própria. Orelhas peludas, chifres, pelos no corpo, garras, olhos brilhantes de gato, até mesmo penas e escamas adornam (deformam?) essas *bêtes noires*, e um odor feral emana deles.

Refúgio: Os Animais quase nunca estabelecem um refúgio permanente, mas ao invés disso vagam pelo continente em um imperscrutável padrão migratório. Ocasionalmente, um deles marca um “território de caça”, mas mesmo isso é bem amplo e flexível. Os Gangrel raramente entram nas cidades, preferindo as florestas profundas, pântanos solitários e até mesmo turfeiras e charcos. Sua habilidade em se fundir com a terra frequentemente significa que o mundo é seu refúgio.



Antecedentes: Muitos Gangrel vêm de civilizações pagãs e bárbaras: Celtas, Vikings, Mongóis, Lapões e similares. Os Gangrel que foram retirados de povos “civilizados” tendem a ser escolhidos dentre os mateiros, camponeses e outros mortais resistentes e astutos que vivem nas fronteiras da civilização.

Criação de Personagem: Os Gangrel raramente têm Natureza ou Comportamento sociáveis, apesar da Natureza e do Comportamento poderem ser bem diferentes (os Gangrel raramente mentem, e ainda mais raramente revelam seus verdadeiros objetivos).

Os Atributos Físicos são quase sempre primários, enquanto Talentos e Perícias predominam entre as Habilidades.

Os Gangrel frequentemente têm Aliados (tribos das florestas, criaturas mágicas e similares), mas raramente possuem Influência. A maioria dos Gangrel segue o Caminho da Besta, contudo alguns poucos das linhagens mais antigas seguem o Caminho do Paradoxo.

Disciplinas do Clã: Animalismo, Fortitude, Metamorfose

Fraquezas: Os Gangrel são intimamente ligados a suas Bestas interiores, mas isto traz uma desvantagem. Conforme os

Gangrel caem vítimas de seus impulsos bestiais, a Fera deixa sua marca em seus corpos. Cada vez que um Gangrel entra em frenesi, ele ganha uma característica animalesca (pelos no corpo, um rabo, cascos, chifres, olhos luminosos, voz gutural, etc.) Cada cinco dessas características reduzem um dos Atributos Sociais do Gangrel (à escolha do jogador) em um. Os Gangrel mais antigos freqüentemente possuem aparência (e sons e cheiros) completamente bestiais.

Organização: o clã não tem uma organização formal da qual se possa falar. Os Gangrel anciões são freqüentemente respeitados por sua força e astúcia, mas também existem histórias de antigos e monstruosos Gangrel furiosos abatidos por matilhas de jovens revoltados. O status de um Gangrel, nas raras ocasiões que isto é usado, é baseado nas histórias dos feitos daquele Gangrel (mesmo se contadas pelo próprio Gangrel — similar aos concursos de bravatas dos Celtas).

Mote: *És um guerreiro valoroso, mortal, por teres vencido teu caminho até este lugar. Eu darei a ti uma morte digna de um campeão e contarei histórias do teu heroísmo.*



ESTEREÓTIPOS

- Assamitas — Eles são valentes, honrados e buscam deter o avanço da Cristandade. Se não estivessem tão determinados em nos caçar e beber do nosso sangue, eles poderiam ser bons companheiros.
- Brujah — Há! Eles buscam encontrar o Paraíso trancando a si mesmos e um bando de humanos em uma grande cripta murada? Conhecendo os Brujah, a cidade perfeita deles se tornaria um abatedouro manchado de sangue em três noites.
- Capadócijs — Eles aprenderiam mais com as canções de um grilo do que com os sussurros de um antigo cadáver.
- Os Seguidores de Set — Esses corrompidos rebentos de Jormungandr são mais honestos quando gritam em seus espasmos de morte.
- Lasombra — Traíçoeiros e vis. Um verme Lasombra tentou me enredar em seu plano nojento. Apesar de todo seu ar de superioridade, suas entranhas pareciam pouco diferentes das da maioria dos outros vampiros.
- Malkavianos — Quando um Malkaviano falar, ouça. Quando um Malkaviano agir, saia. Quando dois Malkavianos se reunirem, corra.

- Nosferatu — Um destino sombrio os segue. Deixe esses miseráveis com sua própria miséria.

- Ravnos — Vis, vadios e covardes, os piores de nossa espécie. Eles são alcoviteiros dos vícios mais desprezíveis e criam ilusões extravagantes para impulsionar suas mentiras. Quando você encontrar um deles, enfie suas garras através das entranhas dele para se certificar de que ele é real.

- Toreador — Eles tem grandes dons e poderiam ter se tornado os venerados bardos da nossa espécie. Mas ao invés de criar épicos instigantes para exaltar os valentes e honrar os virtuosos, os Toreador vomitam difamações vis e tecem afetadas teias de mentiras.

- Tremere — Esses feiticeiros devem morrer, e que nenhuma canção seja cantada sobre sua passagem, mas que seu nome seja retirado das sagas e esquecido por todas as criaturas de valor.

- Tzimisce — Eles respeitam a terra, e isso é bom. Contudo eles não têm nenhum respeito correspondente pelas criaturas da terra, e por isso nós devemos matá-los. Ainda assim, essa noite deve esperar até que os Tremere estejam extintos.

- Ventrué — Aquele que busca liderança sobre mim deve fazer por merecê-la.

- Baali — Existe podridão na boca destes sábios e veneno em suas pegadas.

LASOMBRA

Elegantes porém predatórios, os Lasombra honestamente se consideram o ápice da existência Cainita. Firmemente devotos das idéias do Direito Divino e do governo dos superiores, eles têm pouca paciência apesar de muita pena com aqueles Cainitas que são inferiores, apesar de não terem culpa disso.

O personagem Lasombra é uma curiosa mistura de *noblesse oblige* e saudável desprezo. Eles ativamente buscam o poder onde quer que ele possa ser encontrado, dos corredores dos conventos aos corredores dos palácios, contudo eles não buscam os títulos e glórias que vêm com o poder. Ao invés de perseguir o comando para seu usufruto, os Lasombra buscam as rédeas do poder devido à sua firme crença de que ninguém pode segurá-las melhor do que eles. A aparência do poder não é importante; o que importa é que as decisões estejam sendo tomadas por aqueles mais capacitados a fazê-lo. Na verdade, a maioria dos Lasombra prefere o papel de fazedores de reis ao título de rei.

De mãos dadas com esta determinação de serem os árbitros finais de todas as decisões vem um saudável menosprezo por aqueles que os Lasombra sentem que são inferiores a eles em mente, corpo ou linhagem. Na prática, isso significa o resto da sociedade Cainita, e apesar de alguns dos vários clãs terem recebido um respeito mediano, não há ninguém que os Lasombra reconheçam como igual. Um Lasombra irá trabalhar com outros Cainitas, e até mesmo poderá reconhecer como amigos os membros de outros clãs, mas nenhum jamais irá considerar um membro de outro clã como igual.

Infelizmente, existem aqueles Lasombra cujo deleite no grande jogo da política os cega para tudo exceto o próprio jogo. Mestres manipuladores, esses Cainitas vêm toda a Europa como um mero tabuleiro de xadrez no qual seus oponentes jogam; a queda de reinos sendo apenas de interesse abstrato para eles. São esses Lasombra que os outros clãs mais temem, e seus talentos e gostos tem sido atribuídos ao clã como um todo.

Alcunha: Magistrados

Aparência: Os Lasombra genericamente têm a pele escura, com feições finas e ossudas que anunciam sua herança

italiana, espanhola e moura. Muitos ainda parecem levemente bronzeados ou ressecados por sua exposição ao duro sol do sul durante seus dias como mortais. Conforme seria adequado à sua nobre posição, aqueles que não estão obrigados por suas ordens sagradas a usar vestimentas de igreja preferem as melhores sedas e outras vestimentas caras.

Refúgios: Muitos membros do clã vivem em mansões e casas de hóspedes nas terras de suas famílias.

Outros buscam refúgio nos mosteiros-fortalezas da Espanha e da Itália.

Antecedentes: Os Lasombra vêm exclusivamente de linhagens nobres, particularmente da Espanha, Itália e países Mouros. A maioria é habilidosa nas artes da guerra e da corte, apesar de um número significativo ter antecedentes na Igreja. É extraordinariamente raro para um plebeu ser abraçado por um Lasombra.

Criação de Personagem: Nobres e clérigos são os conceitos mais comuns para personagens Lasombra. Arquiteto e Juiz são as Naturezas mais freqüentes, enquanto Atributos Mentais e Talentos são freqüentemente primários. É raro para um Lasombra não ter os Antecedentes Lacaios e Recursos, e muitos possuem Mentores no clã também. Eles tendem a seguir o Caminho do Paraíso, mas muitos questionam seus valores e estão experimentando novos códigos de ética.

Disciplinas do Clã: Dominação, Tenebrosidade, Potência

Fraquezas: Os membros do Clã Lasombra não podem ser vistos em espelhos ou quaisquer superfícies reflexivas, como janelas, lagos ou poças de mercúrio.

Organização: A estrutura do clã Lasombra é muito formal, levemente baseada na hierarquia da Igreja. Títulos seculares e eclesiásticos são igualmente usados dentro do clã, e é permitido aos membros reter os títulos e armas de seus dias de vida. Durante os encontros dos Lasombra, há mais trabalho sendo realizado nos vestiários e salas de descanso do que nas arenas de debate, contudo até mesmo seus acordos *sub rosa* são realizados com perfeita dignidade.

Mote: *Uma excelente decisão. Eu aplaudo. Você realmente conseguiu chegar a ela sozinho?*



ESTEREÓTIPOS

- Assamitas — Fúria acorrentada pela honra, os Assamitas são dignos de respeito e até mesmo medo. Segure firme nessa corrente, pois se eles algum dia escaparem dela, estarão na sua garganta.

- Brujah — Os Brujah são como um ganhão árabe com uma perna quebrada; grandiosos no passado, e orgulhosos demais para perceberem que estão mortos.

- Capadócius — Esses estudiosos perturbados ainda podem tropeçar em algum grande segredo ou pedra filosofal, e na noite em que o fizerem, eles se tornarão perigosos. Essa noite virá, com certeza, uma semana após a última trombeta.

- Os Seguidores de Set — Eles se movem furtivamente nas trevas com seus rituais ultrapassados e paganismo antiquado; pertencem a uma era morta. Até os Brujah se adaptaram melhor.

- Gangrel — Deixe-os nas regiões selvagens e na companhia dos lobos que eles amam tanto. Com alguma sorte, os transmorfos exterminarão essas feras e nos pouparão o esforço.

- Malkavianos — Quando alguém vê um cachorro louco, esse alguém o mata antes que seja atacado e tenha a perna ferida.

A mesma política deve ser seguida aqui.

- Nosferatu — Eles rastejam das fossas de pragas para infestar nossas presas com sua febre e sujeira. Sele os túmulos, e sele-os com eles dentro.

- Ravnos — Esses vagabundos são divertidos enquanto fazem suas brincadeiras com os outros, não tão divertidos quando a própria pessoa é o alvo. É melhor evitá-los totalmente.

- Toreador — Qualquer corte digna do seu nome tem um Toreador. É claro, qualquer corte digna do seu nome também tem um anão e um bobo-da-corte, então mais uma aberração divertida não significa nada.

- Tremere — Os feiticeiros são ambiciosos e isso é preocupante. Nós deveríamos ter mostrado aos Tremere e sua afetada progênie a beleza do nascer do sol anos atrás.

- Tzimisce — Eles conquistaram para a nossa espécie o nome de “monstro”. Não é o bastante reinar sem devastar o próprio domínio?

- Ventrue — Mesquinhos príncipezinhos e lordes auto-enobrecidos, os Ventrue são pálidas imitações da majestade. Deixe que eles fiquem com os tronos; nós governamos das sombras.

- Baali — A profundidade da sua depravação não está em seus ritos imundos, mas no fato de que eles desejam evocar um mestre demoníaco para eles. Qual Cainita são trabalharia em prol da própria escravidão?



MALKAVIANOS

Os vampiros não se assustam facilmente. Eles já venceram a morte, e as fraquezas de suas existências mortais se foram há muito tempo. Mas os Cainitas do Clã Malkaviano preocupam até mesmo o mais audacioso Brujah ou o mais experiente Tzimisce, pois onde quer que eles andem, o odor fétido da loucura os segue.

Para a mente medieval, a insanidade é uma das coisas mais assustadoras imagináveis. Muitos consideram a loucura como sendo algum tipo de maldição de Deus (ou marca do Diabo), ao invés de uma doença. No caso dos Malkavianos, as lendas Cainitas indicam que eles podem estar certos.

Nos velhos dias, ou assim afirmam alguns dos loucos, Malkav era uma das crianças favoritas de Caim. Caim procurou sabedoria nos cantos mais sombrios do mundo, e sua progênie o imitou. Mas não foi Saulot, ou Brujah, nem mesmo Cappadocius quem eventualmente encontrou os segredos que Caim procurava. Malkav trouxe a sabedoria a seu Senhor, e Caim abençoou a criança da noite, e a sua linhagem, com o dom libertador da insanidade.

O Clã Malkaviano parece ser a mais incoerente linhagem de vampiros. Almas gentilmente iludidas e psicóticos babões são encontrados em números iguais, e eles são apenas uma amostra da diversidade que caracteriza as crias de Malkav. Se não fosse pelo traço comum da insanidade, eles dificilmente pareceriam ser um clã. Mas os outros clãs não têm escolha senão reconhecê-los. Oráculos Malkavianos têm feito parte de cortes vampíricas por gerações, e mesmo os Lashombra e os Ventruue, quando desejam informação, vão ceiar com os Malkavianos — com uma colher bem longa.

Até hoje, os Malkavianos vagam pela sociedade Cainita. Eles interpretam os bobos, os palhaços, os visionários e idiotas, sempre descobrindo estranhos novos segredos enterrados em sua loucura. Eles pregam peças bizarras, freqüentemente perturbadoras e algumas vezes perigosas em aliados e inimigos, sem distinção. Eles abraçam causas com suas almas, ou voam ao redor de alianças como traças bêbadas. No fim, nenhum outro vampiro pode prever como um Malkaviano irá mudar seu meio-ambiente.

Alcunha: Loucos

Aparência: Os Malkavianos podem ser qualquer pessoa, em qualquer lugar. Para cada idiota esfarrapado caçando borboletas imaginárias nos vilarejos, há uma pessoa aparentemente normal cuja insanidade só se manifesta visivelmente nas ocasiões mais perigosas.

Refúgio: Muitos Malkavianos tendem a escolher prédios abandonados ou parcialmente destruídos. Frequentemente seus refúgios são decorados de alguma forma perturbadora, ou com algum objeto obsessivo que tenha a ver com sua loucura (uma escultura feita de dentes, ou um quarto imaculadamente limpo, por exemplo).

Antecedentes: Os Loucos tendem a abraçar aqueles que estão próximos da morte, os desesperanzosamente insanos ou os estranhamente iluminados. Tipicamente, eles escolhem neófitos que seriam de alguma forma “melhorados” pela introdução ao Clã Malkaviano, ou que demonstram um discernimento útil e progressista.

Criação de Personagem: Os Malkavianos podem ter qualquer conceito. Suas Naturezas e Comportamentos raramente coincidem. Os Atributos Mentais tendem a ser primários, assim como os Talentos. Os Traços de Antecedentes variam enormemente e dependem mais do conceito do indivíduo do que tradição do clã. Obviamente, os Malkavianos podem seguir zelosamente qualquer Caminho.

Disciplinas do Clã: Auspícios, Demência, Ofuscação

Fraquezas: Todos os Malkavianos são insanos e começam o jogo com pelo menos uma Perturbação, à escolha do jogador. Esta Perturbação não pode ser superada permanentemente, não importa quantos pontos de Força de Vontade sejam gastos. O sangue de Malkav impede que sua progênie algum dia alcance a sanidade.

Organização: Os Malkavianos têm a organização mais variável de todos os clãs. Muito da sua estrutura interna é regional, e pequenos grupos de Malkavianos freqüentemente se reúnem em paródias dos governos e instituições locais. Eles parecem anárquicos, mas podem cooperar com uma precisão assombrosa quando acham que é necessário.

Mote: *Há! Você exige ordem, espera hierarquia? Sim. Está aqui, meu senhor. Nas rachaduras, meu senhor. Mas você consegue olhar através delas sem arrancar seus olhos?*



ESTEREÓTIPOS

- Assamitas — Viva pela espada, tropece e caia sobre a espada, morra pela espada.
- Brujah — Bem, eles têm a perfeição do corpo e têm a perfeição da mente, não há como negar. Moderados e calmos, cada um deles.
- Capadócius — Existe uma *razão* pela qual cadáveres não falam, meus amigos. E confiem em mim, vocês não querem saber o que eles estão escondendo de vocês.
- Os Seguidores de Set — Eu só tenho uma coisa a dizer: Set era mais louco que Malkav. Eu juro pelos ossos do meu Senhor.
- Gangrel — Olhe só para esses tolos que dançam sobre os campos de caça dos Lupinos. E chamam a nós de loucos.
- Lasombra — Metade manipuladores e metade marionetes, os Lasombra certamente mantêm suas crianças entretidas.
- Nosferatu — Pobres diabos. Ah, mas eles, assim como nós temos a virtude da honestidade para nos manter aquecidos. Nós todos somos feitos à imagem de Deus.

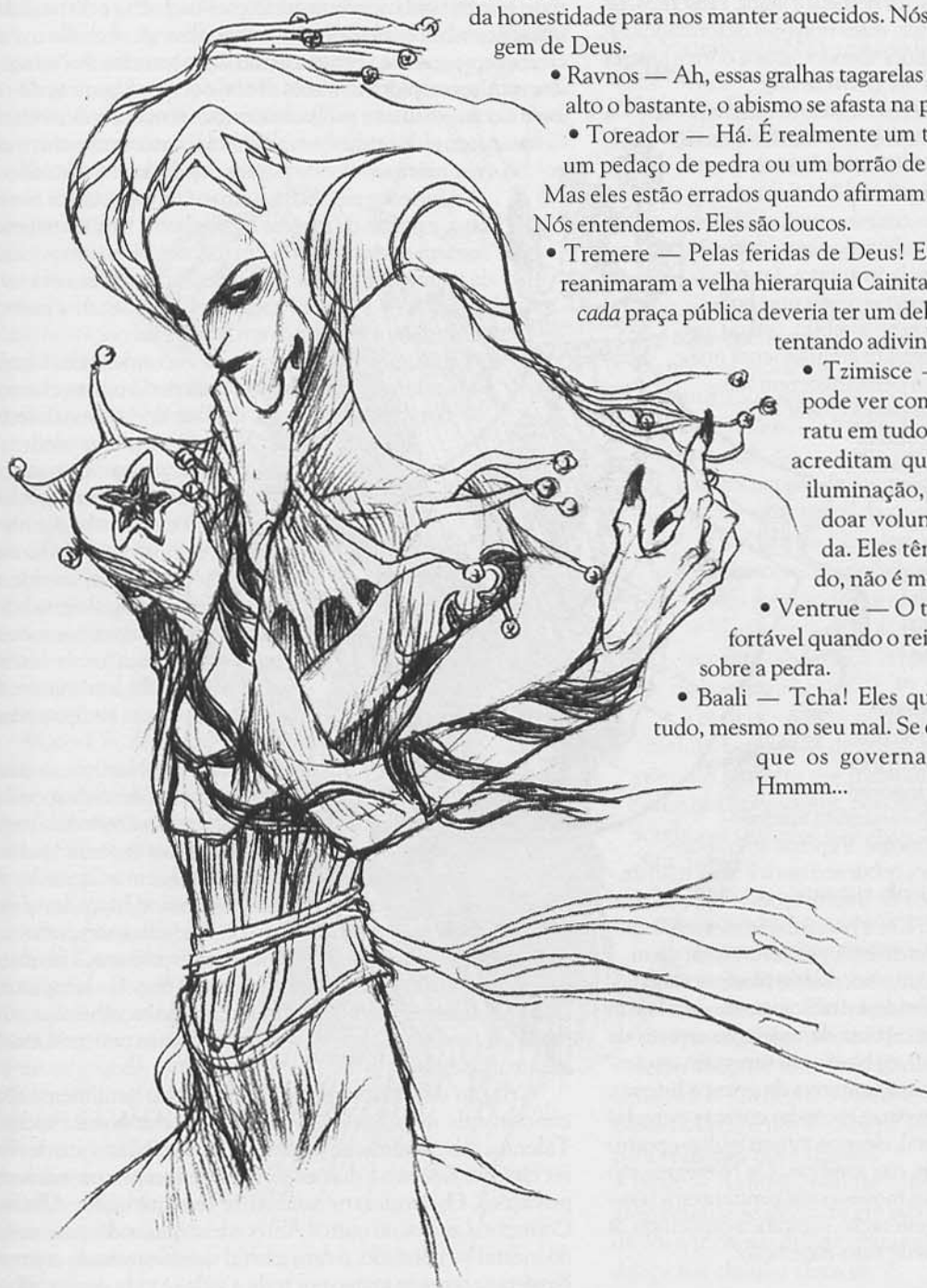
- Ravnos — Ah, essas gralhas tagarelas que acham que se você rir alto o bastante, o abismo se afasta na ponta dos pés. Rá, rá.
- Toreador — Há. É realmente um trabalho ingrato defender um pedaço de pedra ou um borrão de tinta através dos séculos. Mas eles estão errados quando afirmam que ninguém os entende. Nós entendemos. Eles são loucos.

- Tremere — Pelas feridas de Deus! Esses patinhos certamente reanimaram a velha hierarquia Cainita, não foi? Oh, eu acho que *cada* praça pública deveria ter um deles, apenas para nos deixar tentando adivinhar suas intenções.

- Tzimisce — Os queridinhos, você pode ver como eles invejam os Nosferatu em tudo o que fazem. Bom, se eles acreditam que desfiguramento leva à iluminação, eu sempre fiquei feliz em doar voluntariamente a minha ajuda. Eles têm braços e pernas sobrando, não é mesmo....

- Ventruê — O trono de vidro é mais confortável quando o rei acredita que está sentado sobre a pedra.

- Baali — Tcha! Eles querem ver um padrão em tudo, mesmo no seu mal. Se eles *realmente* soubessem o que os governa, suas mentes ruiam. Hmmmm...



NOSFERATU

As crianças de Caim são chamadas de “os Condenados”, e ninguém personifica mais isto do que os miseráveis Nosferatu. Os Nosferatu carregam uma antiga e terrível maldição, pois eles não são mais criados à imagem e semelhança de Deus; a transformação vampírica distorce suas formas, transformando-os em abominações aos olhos dos homens e anjos. Proscritos das sociedades mortal e vampírica, esses horrores deformados assombrom as catacumbas, regiões abandonadas e outros lugares escondidos no Mundo das Trevas Medieval.

Nas noites da antiguidade, os Nosferatu raramente se irmanavam com mortais, mas espreitavam à margem da sociedade humana, como monstros. Outros vampiros, consternados com os ataques dos Nosferatu sobre seus rebanhos, expulsaram as criaturas para as áreas mais inóspitas. Este exílio, combinado com a intrínseca repulsa que sua aparência inspirava, fez com que os Nosferatu se tornassem convenientes bodes expiatórios para todo tipo de feito sombrio, real ou imaginário. Esta reputação maligna (e grandemente imerecida) forçou os Nosferatu a permanecerem sempre em movimento, nunca ousando parar para descansar por medo do extermínio.

Os Nosferatu evitam a destruição traficando informações. Sua dependência da furtividade, seu relacionamento com feras e a constante necessidade de viajar de feudo para feudo garante a eles um acesso a informações indisponíveis para seus irmãos menos aventureiros. Mesmo os Nosferatu ligados a uma cidade descobrem que suas escolhas de domicílio e vítimas lhes dão acesso a todo tipo de informação e fofoca inacessíveis aos clã mais soberbos. Os Nosferatu aprenderam que o mais refinado príncipe Ventrue frequentemente irá segurar sua refeição, cobrir seu nariz e abrir mão de um mendigo ou dois em troca de informações sobre seu rival Lasombra no ducado ao lado. E se a barganha se mostrar inútil, os Nosferatu não estão acima de uma pequena chantagem...

Desde a chegada do Cristianismo, muitos Nosferatu modificaram seu comportamento. Vendo a si mesmos como tendo sido amaldiçoados por Deus mas capazes da redenção através de Cristo (ou quem quer que seja), os Nosferatu suportam estoicamente a sua pena na Terra numa tentativa de evitar o Inferno. Uma vez que os Nosferatu devem se esconder entre as camadas mais baixas da sociedade mortal, eles encontram muitas oportunidades para fazer boas ações nas sombras. Os Nosferatu são particularmente atraídos pelos movimentos penitentes; a resistência sobre-humana e a regeneração vampírica capacitam os Nosferatu a suportar semanas de auto-flagelação.

Alcunha: Leprosos

Aparência: Cada Nosferatu é único, e cada um é mais horrendo que o anterior. As deformidades dos Nosferatu são tão inumeráveis quanto grotescas. Alguns têm a aparência de corpos apodrecidos, incluindo a falta de narizes e lóbulos das orelhas; outros parecem demônios com presas ou roedores bestiais; outros ainda apresentam feições inchadas e distendidas, como marinheiros afogados. Muitos perdem seus cabelos e vêem crescer corcundas e verrugas como sapos, ou crescem arbustos de espinhos eriçados como os de um ouriço. Alguns estão cobertos com pústulas e gangrenas; outros têm um couro cinzento e enrugado; e alguns verdadeiros horrores não têm qualquer pele, parecendo porcos depelados no mercado.

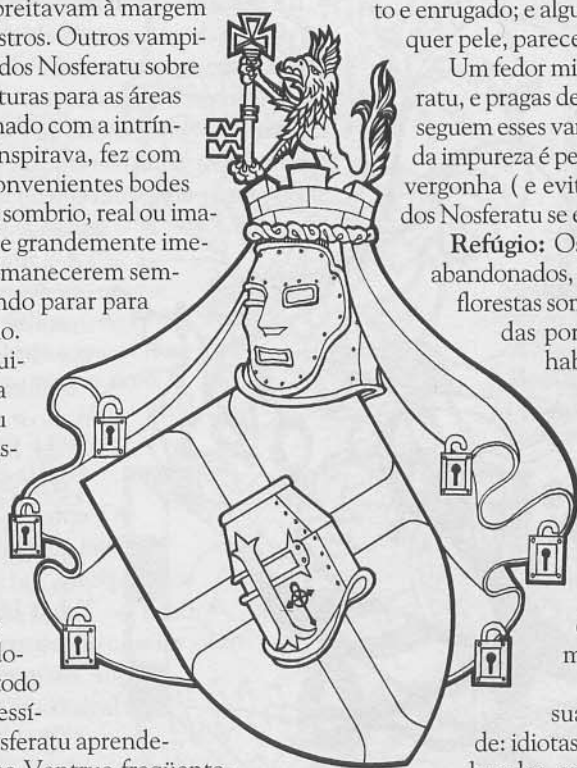
Um fedor miasmático emana da maioria dos Nosferatu, e pragas de moscas e gafanhotos freqüentemente seguem esses vampiros. Em todos os Nosferatu a marca da impureza é pesada. Em um esforço para esconder sua vergonha (e evitar os caçadores de bruxas), a maioria dos Nosferatu se enrosca em panos e sacos.

Refúgio: Os Nosferatu se escondem em lugares abandonados, pestilentos, preferindo ruínas, charcos, florestas sombrias ou, melhor ainda, zonas infestadas por pragas. Nas cidades, eles tendem a habitar antigas catacumbas, leprosários, labirintos, guetos étnicos e abrigos fora dos muros da cidade. As gigantescas fossas comuns nas cidades medievais proporcionam amplos, se bem que fedorentos, abrigos da luz do sol (e é improvável que mesmo o mais zeloso caçador de bruxas escave através de um monte de dejetos em busca de um vampiro adormecido).

Antecedentes: Os Nosferatu tomam suas vítimas dentre os párias da sociedade: idiotas e aberrações, leprosos, eremitas, vagabundos, criminosos, sacerdotes excomungados e similares. Os Nosferatu que seguem o Caminho do

Paraíso freqüentemente punem os orgulhosos, hipócritas e outros pecadores introduzindo-os no clã. Os judeus são preferidos porque eles geralmente são inteligentes e práticos, e freqüentemente lhes falta a proteção social contra raptos vampíricos. Ocasionalmente, um Nosferatu indignado escolhe uma vítima linda para torná-la monstruosa, mas esta prática é atualmente incomum.

Criação de Personagem: Os Nosferatu geralmente têm conceitos de mendigo e estrangeiro. Os Atributos Físicos e Talentos são usualmente primários, pois os Nosferatu devem ser rápidos, espertos e durões para sobreviver às suas inúmeras privações. Os Nosferatu raramente têm quaisquer Aliados, Contatos, Lacaio ou outros Antecedentes ligando-os ao mundo mortal — contudo, o raro mortal que faz amizade com um Nosferatu tem um amigo por toda a vida (e vida de seus filhos



e os filhos de seus filhos...). O Caminho do Paraíso é o mais comum dentre os Nosferatu, seguido de perto pelo Caminho da Besta. Muitos Nosferatu renegam o Caminho da Humanidade, considerando-se indignos da humanidade, ou que a humanidade é indigna deles. Apenas alguns poucos Nosferatu seguem o Caminho do Diabo, mas aqueles que o fazem são realmente terríveis, comprazendo-se em sua deformidade e interpretando até o fim seu papel de monstros assustadores.

Disciplinas do Clã: Animalismo, Ofuscação, Potência

Fraquezas: Todos os Nosferatu são monstruosamente deformados. Seu traço de Aparência é automaticamente marcado como zero e não pode ser aprimorado. Todos os testes Sociais envolvendo Aparência (incluindo a maioria das primeiras impressões) falham automaticamente.

Organização: A sociedade Nosferatu é informal mas ainda assim firmemente organizada. Eles são talvez o clã mais coeso internamente; os milênios de deformidade compartilhada, abuso e privação forjaram eles fortes entre os Nosferatu. Os Anciões

são reverenciados, mas espera-se que eles tratem os jovens com justiça. Os Nosferatu tratam uns aos outros com um respeito cuidadoso e elaborada cortesia, e trocam livremente informações entre si. Isto torna o clã extremamente bem informado; os Nosferatu mais importantes podem prognosticar com precisão eventos da Hibernia a Kiev.

Mote: *Oh, desgraça, meu príncipe, que alguém tão baixo quanto eu tenha vos ofendido! Açoitai-me até o torpor! Fincai-me uma estaca e deixai-me para o sol! Cortai minha cabeça! Ape-nas... não me mandai de volta para o feudo da Lasombra Condessa Isabel... O quê? Ela é vossa inimiga, meu senhor? Mas sim, eu realmente escapei da fortaleza impenetrável dela... através de um túnel secreto, é claro. Que túnel secreto, vós perguntais? Bem, meu senhor, talvez nós possamos discutir isso em seus aposentos privados...*



ESTEREÓTIPOS

• **Assamitas** — Eles são selvagens, infiéis sedentos de sangue, mas aderem aos seus códigos com mais firmeza do que muitos dos assim-chamados “Cristãos”.

• **Brujah** — Apesar de toda a tagarelice igualitária deles, poucos nos abraçam como iguais. Eles irão queimar no Inferno assim como o resto de nós.

• **Capadóciós** — Eles mergulham em mistérios que seria melhor deixar enterrados. Uma noite eles vão abrir a tumba errada — e nós sabemos muito bem o que irá rastejar para fora para saudá-los...

• **Os Seguidores de Set** — Esses bastardos sibilariam uma canção diferente se tivessem que se esconder na mortalha de sua própria iniquidade, como nós fazemos...

• **Gangrel** — Respeite esses nômades, e não impeça sua passagem — exceto quando eles buscam se estabelecer em nossos campos de caça. Então a batalha é inevitável; ataque primeiro e com velocidade.

• **Lasombra** — Devemos amar aqueles cuja grande aflição é não serem capazes de ver a si mesmos? Ainda assim, eles são úteis; esconda seu ódio, explore a paranóia deles e dê-lhes os segredos que buscam. A palavra certa — ou apropriadamente mal escolhida — no ouvido de um Magistrado pode garantir a sua segurança por décadas.

• **Malkavianos** — Eu gosto mais deles do que da maioria dos outros. Oh, não cometa nenhum engano, eles são vilões guiados por demônios, mas eles não fazem nenhuma tentativa em especial de nos priorizar em seus caprichos.

• **Ravnos** — Eles riem na face da fúria de Deus. Eu tenho certeza que Satanás tem muitos truques divertidos esperando por eles no Inferno.

• **Toreador** — Tolos! Receber a eternidade, para meramente desperdiçá-la buscando por algo tão transitório quanto a beleza.

• **Tremere** — Não conceda a eles perdão ou esquecimento. Lembre-se de nosso amigo Saulot e suas crianças, pois elas também nos trataram com compaixão. Não confronte os Usurpadores, pois eles são fortes, mas esperte suas sombras e carregue sussurros dos pecados deles até os confins da terra.

• **Tzimisce** — Será que eles não aprenderam nada com o nosso estado, e por isso degradam todas as obras de Deus dessa maneira? O martelo dos Céus certamente irá abater esses demônios.

• **Ventrue** — Eles exigem a nossa fidelidade sem oferecer proteção em troca. Nós rastejamos para suas cortes pedindo abrigo e eles nos expulsam para o frio e as sombras. Uma noite, um destino sombrio irá se erguer e envolver esses falsos nobres, e nós iremos rir em segurança dentre as trevas para onde eles nos exilaram.

• **Baali** — As mais imundas dentre as imundas criaturas, eles alegremente se deliciam em sua danação. Nós devemos ajudá-los a ir para o Inferno para que eles possam continuar sua dança nas chamas eternas.

CAPÍTULO TRÊS: OS CLÁS

RAVNOS

Vagabundos e ladrões, os Ravnos estão espalhados por toda a Europa como palha ao vento. Cada país abriga alguns poucos, mas onde eles podem ser encontrados varia de noite para noite e de acordo com seus caprichos. Muitos viajam com bandos de funileiros itinerantes ou outros indesejáveis. É raro que mais de um ou dois sejam encontrados no mesmo lugar ao mesmo tempo, pois eles são Cainitas solitários e preferem platéias e alvos como companhia.

Todos os Ravnos são nômades, tanto por necessidade quanto por gosto. Não existe nenhum lugar nos reinos dos Cainitas civilizados onde os Ravnos sejam bem vindos, e mesmo que um deles tentasse se estabelecer, seria expulso assim que fosse descoberto. Os Ravnos têm uma reputação de trapaças e roubos que os precede em qualquer lugar onde cheguem, e mesmo aqueles membros do clã que inicialmente não tinham um gosto pela marginalidade, vêm-se forçados a ela bem rapidamente por circunstâncias ou expectativas.

Existe uma razão pela qual os Ravnos carregam uma reputação de maldícia — é porque muitos deles são muito bons nisso. Até a raposa das fábulas, com toda sua mítica esperteza, poderia se ver convencida a se livrar de sua pele e presas se negociasse com um Ravnos, e a maioria dos Cainitas e humanos não são tão bons assim. Os Ravnos vivem pela sua astúcia, e estão constantemente testando e aperfeiçoando essa astúcia contra todos os contendores. Jogos de conchas, furtos enrolados, contar histórias por moedas, vender “reliquias sagradas” e uma dúzia de outras artes para separar os tolos de suas posses são todos cartões de apresentação dos Ravnos. A maioria dos Ravnos expressará admiração profissional por qualquer não-Ravnos que tentar ganhar a vida na área deles — e então roubará todos os bens do intrometido.

Não há nada a que um Ravnos dê mais valor do que sua liberdade. Os cainitas mais sábios não tentam evitar que um Ravnos vá a um lugar que ele escolha, apenas tenta apressá-lo para fora desse lugar uma vez que ele chegue lá. Assim que se ouve a notícia de que uma certa localidade está barrada para os Ravnos, eles irão aparecer às dúzias para testar a proibição até que ela caia por terra. Eles se vingarão, caindo com toda a força sobre a nova cidade e limpando-a de seus bens, pela

lâmina ou pela lábia, ou pelo modo que os atrair mais. Praticamente a única coisa que torna uma infestação dos Ravnos preferível a uma conquista militar é que os Ravnos algumas vezes deixam um pouco mais da cidade de pé.

A única coisa que os Ravnos dão mais valor do que um bom truque (e um Ravnos que realize um furto excepcional será altamente estimado por seus colegas de clã) é a sua honra. Contudo, é a honra dos Ravnos, e definida de maneira diferente da honra da maioria dos Cainitas. Um Ravnos nunca quebra sua palavra — desde que tenha cuspidido na palma da mão e trocado um aperto de mão. De outra forma, não importa quão assustador seja o juramento, ele simplesmente não conta e pode ser quebrado com impunidade. Um Ravnos irá até o fim do mundo para vingar um insulto ao seu “bom nome”, mas depende de cada Ravnos decidir o que constitui um insulto. Finalmente, um Ravnos não irá trapacear ou roubar de um colega Ravnos ou de alguém que ele considere um amigo ou “irmão”. O resto do mundo, contudo, é área livre.

Alcunha: Charlatães

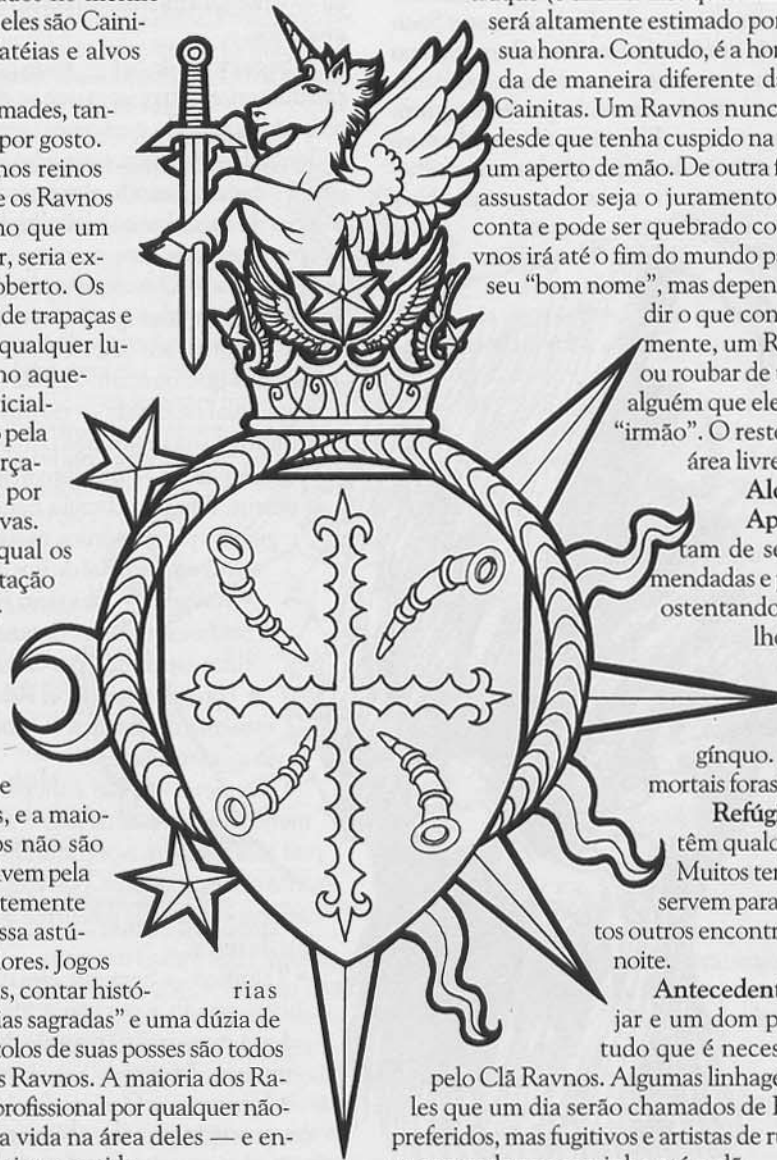
Aparência: Os Ravnos gostam de se vestir com roupas remendadas e panos com cores alegres, ostentando seu status de maltrapilhos com orgulho. Alguns que viajam para longe de casa têm as feições do Oriente longínquo. A maioria tende a vir de mortais forasteiros ou mestiços.

Refúgio: Pouquíssimos Ravnos têm qualquer tipo de refúgio fixo. Muitos tem vagões ou carroças que servem para este propósito, mas muitos outros encontram abrigos de noite para noite.

Antecedentes: Uma paixão por viajar e um dom para a malandragem são tudo que é necessário para ser abraçado pelo Clã Ravnos. Algumas linhagens mortais (como aqueles que um dia serão chamados de Rom ou Ciganos) são os preferidos, mas fugitivos e artistas de rua de todas as etnias têm encontrado seu caminho até o clã.

Criação de Personagem: A maioria dos Ravnos vêm dos ambulantes, ladrões e errantes, contudo bandoleiros e músicos também são escolhas lógicas para a introdução ao clã. Comediante é a Natureza mais comum entre os Ravnos, e os Atributos Sociais são primários. Muitos Ravnos se concentram nos Talentos e têm Contatos como seu Antecedente mais comum. Eles tendem a seguir o Caminho de Paradoxo.

Disciplinas do Clã: Animalismo, Quimerismo, Fortitude



Fraquezas: Cada Ravnos tem uma queda por um tipo particular de trapaça, como mentir, furto, jogar ou trapacear no jogo. Essa especialidade deve ser escolhida no momento da criação do personagem, e o personagem deve exercê-la sempre que possível. Um teste de Força de Vontade (dificuldade 6) é necessário para resistir à tentação de se divertir quando surge a oportunidade.

Organização: A estrutura do clã Ravnos é bem resumida em um antigo provérbio árabe: "Eu contra meu irmão, meu irmão e eu contra meu tio, meu tio e eu contra um estranho."

Mote: *Chame-me de vagabunda, e eu sorrirei. Chame-me de ladra, e eu rirrei. Chame-me de mentirosa, e eu alimentarei você com seu fígado.*



ESTEREÓTIPOS

- Assamitas — O jogo deles terminou, e ao invés de encontrar um novo, eles decidiram matar todo mundo. Pessoas encantadoras, realmente.
- Brujah — Outro exemplo dos perigos de se viver no passado. Será que eles realmente saboreiam o presente, ou será que são fantasmas com carne?
- Capadócijs — Empoeirados e secos são esses sábios, e fáceis de se enganar. Mas a melhor parte é a maneira como eles se enfurecem quando percebem que foram enganados.
- Os Seguidores de Set — Eles podem ficar com seus velhos mistérios do Egito, e todos os seus outros presentes corrompidos, muito obrigado. Você pode enganar uma Cobra, mas você se arrisca a ser mordido.
- Gangrel — Alguns deles são nossos primos, e é triste ver no que eles se tornaram. Ajude-os se puder, mas não deixe ninguém saber; nós permanecemos como um sinal do que eles perderam, e eles nos odeiam por isso.
- Lasombra — Tão nobres que fazem meus dentes rangerem, tão cheios de si que rangem quando andam. O braço deles é longo, mas o aperto deles é fraco, e eles possuem muito que vale a pena libertar.
- Malkavianos — Ei, um espetáculo melhor do que o que nós proporcionamos! Fique de olho nos loucos e maravilhe-se, depois conte os seus membros após o espetáculo para se certificar que eles continuam todos lá.
- Nosferatu — Todos eles parecem tão deprimidos por estarem ainda em atividade que você acaba querendo botar uma estaca neles apenas para lhes aliviar o sofrimento. Mas quando você tenta, eles agradecem? Nãooooo...
- Toreador — Guias úteis para o que vale a pena roubar, e lugares úteis para vender o que se roubou, e é para isso que os Toreador servem.
- Tremere — Feiticeiros malignos lançando feitiços vis, hein? Poucos deles já aprenderam como manter as mãos nas bolsas enquanto ficam agitando os dedos.
- Tzimisce — Grande será a fama de qualquer Ravnos que conseguir levar a melhor sobre um Tzimisce e sobreviver. Muitos já conseguiram a primeira parte; poucos aprenderam o segredo da segunda.
- Ventrue — Ainda mais tediosos que os Lasombra, se é que isso é possível. É tão fácil, quase sem graça envolvê-los em nossos pequenos ardis. Bebês são menos ingênuos — mas não tão saborosos.
- Baali — Um pouco de Quimerismo corretamente aplicado e você pode ter um Baali seguindo você por anos, convencido de que você trouxe seu mestre demônio favorito para a Terra. Os pobre idiotas...

TOREADOR

Desde seu começo, os Toreador sempre foram devotados à beleza em todas as suas formas. Beleza significa tanto para eles, que eles devotam a totalidade de seus sentidos vampíricos para ela, perdendo-se na estética. Eles se consideram os preservadores e guardiões do primoroso, os portadores da chama da inspiração. De todos os clã, os Toreador são aqueles que mais apreciam as realizações da raça humana.

Através de toda a sua história, os Toreador sempre se associaram com artistas e criadores mortais. Muitos anciões se lembram dos esplendores da Era Dourada — mas eles também se lembram do Império Romano, quando os Toreador caíram em decadência e excesso. Muitos dos Artesãos caíram no saque de Roma, e agora os Toreador buscam a moderação, para melhor preservar o que eles mais amam.

Atualmente, os Toreador da Europa Ocidental estão fortemente associados à Igreja e à arte que ela inspira. Eles supervisionam a construção de catedrais com grande alegria, e muitos passam por algo semelhante a um arrebatamento religioso quando apresentados a uma construção de excepcional beleza. Eles particularmente apreciam trabalhos de arte que inspiram aqueles que os observam.

Desafortunadamente, eles ainda retêm seu amor pelo prazer e pela luxúria; é uma coisa fácil para um Toreador sucumbir a uma sofisticada tentação. Sua atração para várias formas de vício (aqueles que ainda conseguem estremecer seus corações desmortos) é legendaria. Seu desejo de encontrar verdade e sentido no belo tem levado muitos Toreador descuidados à ruína. Além disso, seu desdém pelas politicagens e causas Cainitas não os tornou queridos pelos outros clãs, que usualmente consideram os Toreador apáticos e inúteis. Os Artesãos sabem disso, mas se importam pouco com as opiniões dos outros. Eles têm todas as provas de que necessitam de que sua visão é digna de ser seguida.

Alcunha: Artesãos

Aparência: Os Toreador freqüentemente Abraçam os mais belos para preservá-los pela eternidade. Eles são comuns na Espanha, Itália e França, e freqüentemente escolhem neófitos dessas regiões. Os Toreador raramente são mal vestidos ou de aparência descuidada, mesmo aqueles associados com os sóbrios estilos de vida monásticos.

Refúgio: Eles vivem tipicamente nas melhores partes das grandes cidades ou perto de monastérios ou lugares semelhantes: onde quer que a arte e as belas construções sejam produzidas. Poucos Toreador vivem a vida de um eremita.

Antecedentes: Os Toreador selecionam apenas aqueles com muito a oferecer para a iniciação em seu clã. Muitos membros eram artistas, músicos ou professores de grande habilidade. Eles são o clã mais predisposto a Abraçar um mortal em um impulso.

Criação de Personagem: Muitos Toreador têm conceitos religiosos ou artísticos. Suas Naturezas são freqüentemente passionais e inspiradas, enquanto seus

Comportamentos podem ser de qualquer tipo. Os Atributos Sociais são freqüentemente primários, assim como as Perícias. Seus Antecedentes freqüentemente incluem Recursos, Rebanho e Lacaio. Os Toreador preferem o Caminho da Humanidade sobre qualquer outro.

Disciplinas do Clã:

Auspícios, Rapidez, Presença

Fraquezas: A sensibilidade dos Toreador para a beleza é também a sua maior fraqueza. Eles podem ser sobrepujados com a beleza de algo ou alguém, ficando paralizados em fascinação por horas. Apenas um teste bem sucedido de Força de Vontade irá quebrar o deslumbramento com rapidez; caso contrário, o Toreador estará indefeso por minutos ou até mesmo horas. Até mesmo o nascer do sol pode cativá-los, e os Toreador são os Cainitas mais propensos a se apaixonarem por mortais.

Organização: Os Toreador mantêm comunicações informais uns com os outros, ocasionalmente se encontrando para trocar novidades. Eles raramente se unem como um clã para perseguir um objetivo comum, preferindo suas buscas individuais.

Mote: *Nós temos a eternidade esticada diante de nós, enquanto os mortais têm apenas um piscar de olhos. Como podemos ser tão egoístas a ponto de gastar nosso tempo lutando e depredando? A nossa eventual salvação está nos segredos do gênio criativo — você tem apenas que procurar por ele.*

VAMPIRO: A IDADE DAS TREVAS

ESTEREÓTIPOS

- Assamitas — Eles são os defensores de uma cultura iluminada com muito a oferecer. É uma das tragédias do mundo que eles odeiem todos os outros clãs com tanta ferocidade.
- Brujah — Em sua fúria, eles destróem exatamente aquilo que achariam digno de preservar. Se apenas eles soubessem como usar sua força...
- Capadócius — O passado tem muito a oferecer, mas é a morte da alma ignorar o presente.
- Os Seguidores de Set — Esses basiliscos oferecem presentes envenenados com promessas envoltas em mel. Tenha sempre cautela com essas serpentes astutas.
- Gangrel — Existem muitas maravilhas nos lugares selvagens, mas os Animais sacrificaram demais para contemplá-las.
- Lasombra — Como podem ser tão letrados e tão ignorantes ao mesmo tempo? Suas almas se perderam junto com suas reflexões.
- Malkavianos — Eu me pergunto sobre o desígnio que deu a eles tanta sabedoria mas consumiu suas mentes. Eu choro por eles, porque isso é tudo que pode ser feito pelos Malkavianos.
- Nosferatu — Ai! Essas criaturas são tudo o que é horrendo na existência vampírica. Eles podem ver muito, mas eu não posso suportar ouvir suas histórias. É pedir demais para mim.
 - Ravnos — Esses ladrões mentirosos roubam sem conhecimento do valor dos seus ganhos. Nada jamais será capaz de saciar sua ganância, e então os vazios Ravnos seguem dançando, até que eles se devorem de ressentimento.
 - Tremere — Eles buscaram a imortalidade pelas razões erradas, e agora todos os Cainitas são amaldiçoados com a sua presença. Ah, que tristeza para Saulot e sua linhagem, pois certamente eles eram os mais esclarecidos dentre nossos colegas de outros clãs.
 - Tzimisce — Não há nada que os Tzimisce ou seus escolhidos façam que mereça sobreviver até o próximo século. Com sorte, eles e os Usurpadores irão se exterminar uns aos outros, e seus servos estarão livres para explorar o que é estar vivo.
 - Ventruê — Sangue real não torna alguém nobre, e isso é algo que os Ventruê devem entender. Perdoem-me se eu não prestar atenção neles até que o façam.
 - Baali — Eles devem verdadeiramente abominar a si mesmos, pois por qual outro motivo alguém seguiria o caminho deles? Tenha cuidado com eles, pois procuram companhia para sua danação.



TREMERE

Os membros deste clã são chamados de “usurpadores” por uma boa razão. Eles foram uma vez uma cabala de magos mortais, mas seu líder, Tremere, tornou-se obcecado com a busca pela imortalidade, para que tivesse uma chance melhor de ter tempo o bastante para aperfeiçoar sua arte por toda a eternidade. Seus esforços deram frutos; apesar de ter custado as mortes de um ancião Tzimisce e dois dos seus próprios aprendizes, a cabala alcançou o vampirismo.

Insatisfeitos com isso, os Tremere deram passos para se estabelecer como um clã completo. Eles rastrearam Saulot, o enigmático fundador do Clã Salubri, e o mataram em seu torpor; o próprio Tremere bebeu a vitae do Antediluviano.

Obviamente, o novo clã imediatamente foi sitiado. Os Tzimisce tinham sede de vingança, pois os Tremere mataram membros do seu clã e até mesmo tomaram parte das terras ancestrais dos Demônios. Os Gangrel consideram os Tremere uma obscenidade, especialmente porque os Usurpadores têm capturado vários Gangrel para uso em seus experimentos nefastos. Além disso, é claro, existem os Cainitas que tinham amizade com os Salubri e mesmo agora lutam para proteger os membros sobreviventes dos Tremere.

Por enquanto, os Tremere vivem uma existência precária. Sua mágica mortal foi quase toda destruída pelo Abraço, os restos que puderam ser salvos formaram sua exclusiva Disciplina da Taumaturgia. Eles recentemente conseguiram criar uma espécie de servos vampiros, os Gárgulas, os quais são as únicas coisas que os protegem das garras dos Tzimisce e dos Gangrel. A indignação diante da diablerização de Saulot continua a persegui-los. O clã precisa desesperadamente de aliados; enquanto alguns poucos indivíduos conseguiram se destacar como companheiros valorosos, o clã como um todo é desprezado e considerado indigno de confiança.

Alcunha: Usurpadores

Aparência: Este clã é quase que inteiramente masculino, porém mais mulheres estão começando a emergir. Eles tendem a usar roupas escuras, e os mais tradicionais preferem longos mantos com capuzes cobrindo a cabeça. Eles recrutam por toda a Europa, e podem ser de muitas etnias.

Refúgio: Os Tremere mantêm diversas capelas dentro e ao redor das maiores cidades da Europa, e sua localização é conhecida apenas pelos Tremere que vivem nelas. Aqueles que escolhem viver fora das capelas mantêm inúmeras residências como refúgios e para despistar potenciais perseguidores.

Antecedentes: Os Tremere normalmente procuram por estudantes do ocultismo, pessoas com intensa curiosidade sobre o mundo, e intelectuais e sábios de todos os tipos. Seu atual estado de sítio os têm forçado a temporariamente Abraçar para sobreviver. Dentre as mais recentes mudanças em escolha estão os guerreiros, oficiais com conhecimento tático e diplomatas para ajudar os Tremere a fazerem suas primeiras propostas aos outros clãs.

Criação de Personagem: A maioria dos Tremere vêm de conceitos ocultistas e tende a ter Atributos Mentais e Conhecimentos como primários. O estranho neófito guerreiro tem iguais chances de ter os Atributos Físicos ou Mentais como primários. Suas Naturezas e Comportamentos têm iguais chances de refletir poder, uma aparência conservadora e lealdade. Os Antecedentes Tremere frequentemente incluem Mentor e Recursos. Os infantes Tremere pelos padrões do Clã, frequentemente seguem o Caminho da Humanidade, contudo certos ocultistas malignos têm escolhido o Caminho do Diabo.

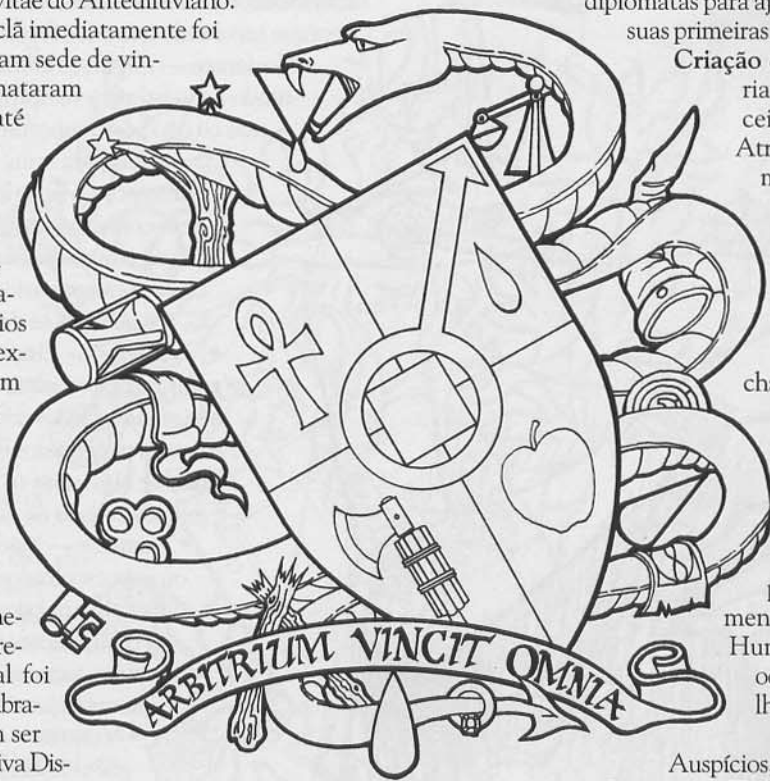
Disciplinas do Clã:

Auspícios, Dominação, Taumaturgia

Fraquezas: Todos os Tremere neófitos bebem pelo menos duas vezes do sangue dos sete anciões quando são Abraçados. Isso quer dizer que todos estão pelo menos a um passo de se tornarem Servos de todo o clã. Além disso, jovens Tremere são cuidadosamente vigiados por seus superiores e devem sempre tomar cuidado para jamais trair seu clã (mesmo que involuntariamente).

Organização: Os Tremere são rigidamente organizados e muito hierárquicos, seguindo os ideais da velha casa Hermética que foram um dia. Espera-se que os membros mais jovens obedeam aos anciões sem questioná-los.

Mote: *Nossa estrada é clara, e se estende até nada menos do que o controle final sobre nós mesmos e nossos colegas. Mas não podemos chegar até o fim sozinhos. Como um clã, e apenas como um clã, nós poderemos triunfar.*



ESTEREÓTIPOS



- Assamitas — Até os feiticeiros mais sagazes podem cair com uma facada nas costas; nunca dê a esses bárbaros a oportunidade.
- Brujah — Filósofos e furiosos sem o raciocínio para ver que o novo dia deles já se pôs na noite eterna.
- Capadócius — Nós somos os que têm mais em comum com eles; talvez nós pudéssemos aprender uns com os outros.
- Os Seguidores de Set — Verdade, nós precisamos de aliados, mas eu tenho grandes receios sobre esse tipo de ajuda.
- Gangrel — Selvagens dignos de nada, nem mesmo de uma morte rápida.
- Lasombra — Fortes e disciplinados. O apoio deles poderia ser vital, mas certamente tão pouco confiável quanto as sombras que eles comandam.
- Malkavianos — Essas criaturas são indubitavelmente possuídas. Sua linguagem inarticulada não tem nenhuma importância para nós.
- Nosferatu — Revoltante! E pensar que eles sobreviveram por tanto tempo. Eu não posso nem tolerar permitir que um deles fique a menos de uma légua de mim.
- Ravnos — Vagabundos e ladrões. A morte não mudou nada.
- Toreador — Há!! Eles não tem a coragem de se unir a seus colegas contra nós, e esta é a única virtude que eu consigo encontrar em um Toreador.
- Tzimisce — Não pergunte, não pense — mate-os sem demora ou misericórdia.
- Ventruê — Suas tentativas de posar como mártires são risíveis. Respeite-os apenas quando eles tiverem feito por merecê-lo.
- Baali — Dê ao Diabo o crédito que merece por sua tenacidade apesar de tanto ódio. Talvez eles sejam um sinal de coisas que virão para nós.

TZIMISCE

Desde os tempos imemoriais, os Tzimisce têm assombrado a Europa além do Elba. Ao longo do Oder e do Danúbio, através das Regiões Centrais, entre as ravinhas dos Cárpatos espreitam os Demônios, cada um reclamando os seus domínios e desferindo uma terrível vingança sobre os intrusos. Milênios defendendo as suas posses de todos os lados tornaram os Tzimisce extremamente malévolos, e a crueldade Tzimisce é infame até mesmo entre os vampiros. (lendas de viajantes sobre cinocéfalos, *vrykolaks* e outros monstros freqüentemente podem ser rastreadas até algum miserável desfigurado por um Tzimisce irritado.)

De todos os clãs, os Tzimisce são talvez os menos humanos. Os Tzimisce são sábios, sendo até mesmo brilhantes, mas seus estudos (e sua Disciplina de Vicissitude) os levaram à inequívoca conclusão de que os vampiros são superiores aos humanos e os Tzimisce são superiores aos outros vampiros. Os "melhores" humanos (pelos padrões Tzimisce) devem ser elevados; os outros são alimento. Ao contrário de muitos vampiros, os Tzimisce não se vêem como amaldiçoados ou condenados. Se Deus os condenou, eles dizem, então talvez seja a época para novos e melhores deuses...

Durante os anos que se seguiram imediatamente à queda de Roma, o clã transformou em vassalos/escravos vários dos chefes hereditários da Europa Oriental, assim criando "famílias de carniçais" com linhagens nobres e imbuídas de poderes sobrenaturais. Essas famílias garantiram aos Tzimisce um grande poder temporal, e dali em diante os habitantes do Leste gereram sob o jugo dos seus mestres Tzimisce. Por séculos, a dominação Tzimisce no Leste permaneceu sem ser desafiada, e o clã em si poderia ser considerado o mais poderoso da Europa.

Mas os tempos recentes têm se sido difíceis para os Demônios. Uma luta contra os feiticeiros Tremere (que ganharam a imortalidade usando vitae roubado dos Tzimisce) rapidamente cresceu para uma guerra aberta. No princípio, o poder bruto e as táticas de Terror dos Tzimisce deram vantagem a eles, mas a organização superior e o poder mágico dos Usurpadores recentemente inverteram as coisas. Pior ainda, o sofrimento dos Tzimisce tem sido um bálsamo nos corações dos clãs rivais. Sob a cobertura de invasões mortais, outros vampiros têm começado a atacar as minguantes possessões Tzimisce. *Voivodes* temerosos mandam cada vez mais de seus jovens para lutar e

morrer em seu nome, e a progênie presa aos Votos de Sangue fielmente obedece, contudo pela primeira vez em todos os tempos, eles começaram a resmungar sobre sua servidão...

Alcunha: Demônios

Aparência: Poucos Tzimisce parecem normais; a maioria é angelicamente linda ou aberrantemente estranha. Muitos Tzimisce, particularmente aqueles peritos em Vicissitude, mudam de aparência à cada noite. Alguns Tzimisce desalojados, furiosos com a "traição" de seus súditos, dilaceraram seu antigo rebanho como monstros horrendos. A maioria dos Tzimisce se veste com roupas nobres, contudo alguns preferem mortalhas remendadas ou nada.

Refúgio: *Voivodes* Tzimisce mantêm castelos ancestrais, onde vivem entre o decadente esplendor com sua prole. Desgraçados os que entram no feudo de um Tzimisce sem serem convidados! O raro visitante (mortal, vampiro, ou o que for) que é convidado para solo Tzimisce é tratado como um príncipe — mas deve tomar cuidado para oferecer a máxima cortesia em troca. Os Tzimisce adoram seus refúgios, mas raramente se preocupam com sua manutenção (muitas fortalezas Tzimisce são a imagem dita e feita do clássico castelo em ruínas da Transilvânia).

Antecedentes: Os Tzimisce são mais freqüentemente escolhidos dentre as famílias nobres "de estimação" do clã, e não poucos eram carniçais antes do seu Abraço. Ocasionalmente, um forasteiro particularmente brilhante ou culto é levado para o clã, e um *voivode* freqüentemente escolhe quem quer que desperte seu bom humor (como "noiva" ou coisa parecida). Particu-

larmente no Báltico, muitos deles ainda adoram (ou são adorados como) deuses pagãos Eslavos.

Criação de Personagem: A maioria dos Tzimisce é originária da Europa Oriental e tende a ter conceitos nobres ou acadêmicos. Conforme a guerra com os Tremere cresce, mais e mais Tzimisce são escolhidos por suas capacidades marciais (ou pura brutalidade). Os Atributos Mentais são freqüentemente primários. Muitos Tzimisce têm Lacaios na forma de servos carniçais monstruosamente esculpidos por Vicissitude. Rebanho e Influência também são Antecedentes comuns. Os Tzimisce seguem uma variedade de Caminhos, apesar do Caminho da Besta ser o mais comum, e alguns poucos abertamente professarem seguir o Caminho da Humanidade. Alguns Tzimisce, particularmente os pagões, seguem Caminhos obscuros combinando aspectos dos Caminhos do Diabo, da Besta e do Sangue.

Disciplinas do Clã: Animalismo, Auspícios e Vicissitude



VAMPIRO: A IDADE DAS TREVAS

Fraquezas: Os Tzimisce são muito territorialistas e ligados às terras que conheceram em vida. Quando um Tzimisce dorme, ele deve cercar-se com pelo menos duas mãos cheias de terra de um local importante para ela quando mortal (a terra onde nasceu, a terra de seu domínio senhorial, a terra de sua sepultura, etc.). Falhar em fazer isso corta pela metade as Paradas de Dados a cada 24 horas até que todas as ações usem apenas um dado; esta penalidade é eliminada após oito horas de repouso neste solo especial.

Organização: Os Tzimisce são criaturas muito hierarquizadas porém muito insulares. O clã é subdividido em unidades menores compreendendo o território de um senhor vampiro (*voivode*) e uma horda de sua progênie, muitos dos quais tiveram que se submeter ao Voto de Sangue com o senhor. Espere-se que a progênie obedeça a seu *voivode* em todas as coisas. Relacionamentos entre os *voivodes* seguem um complexo protocolo e são fragmentadas, quando muito; as disputas entre essas anciões são a principal razão pela qual o clã tem sido incapaz de derrotar os Tremere. Ultimamente, conforme mais e mais *voivodes* caem, a progênie Tzimisce tem sido forçada a viajar para o exílio no Ocidente.

Mote: *Boa noite, viajante. Eu lhe desejo as boas vindas no domínio do meu voivode, Conde Vladimir Rustovitch, cujo feudo você adentrou no riacho a uma légua atrás. Você está com sorte — nós temos amplas acomodações e uma farta escolha de entretenimentos esperando por você em nosso castelo.*



ESTEREÓTIPOS

- Assamitas — Nós temos pouca sorte com esses *paynims*. Eles afastam os Ventrue e Lasombra da Ásia Menor, e eles acabam chegando aqui.
- Brujah — Oh, mil perdões — uma cidade onde eu posso coexistir harmoniosamente com os mortais? Esta é para ser a minha idéia de paraíso na terra? Este é o sonho Brujah? Há — eu pensei que eu fosse um caçador noturno sedento de sangue, mas obviamente eu estava enganado.
- Capadócijs — Eles são interessantes e esclarecidos, mas buscam apenas o domínio sobre a mortalidade, enquanto nós buscamos dominar o estado imortal.
- Os Seguidores de Set — Eles são vermes; nós somos dragões. É melhor que eles rastejem para dentro de seus buracos enquanto nós passamos.
- Gangrel — Seu entendimento da Besta é superado apenas pelo nosso; coerentemente, eles se tornam cães de caça bastante úteis contra os malditos Tremere.
- Lasombra — Tanto esforço e tantas noites desperdiçadas em intermináveis jogos de xadrez lançando este peão contra aquele. A política é simples: diga a seus inferiores o que fazer, empale aqueles que ousam desobedecer, e prossiga com os assuntos realmente importantes.
- Malkavianos — Sua loucura, apesar de debilitante, pode ser inspiradora. Faça uma taça do crânio de um Malkaviano e beba o sangue. Os humores residuais no cérebro permeiam o vitae, proporcionando visões profundamente reveladoras.
- Nosferatu — Eles são estóicos, apesar de imundos, e entendem o poder do terror. Admire-os à distância e faça exemplos dos que ousarem violar nossos domínios com sua nojenta presença.
- Ravnos — Escória larápia. Nós iremos extrair mil gritos em troca de cada quinquilharia que eles roubarem de nós.
- Toreador — Vampirinhos enjoativos e domesticados. Eles desejam que nós admiremos suas artes, mas oh, como eles evitam a nossa! Mantenha-os como mascotes até que seus versos comecem a entediar; então arremesse-os no fosso *vozhd*.
- Tremere — Nós arrancaremos seu dom roubado de suas flageladas entranhas, vamos empalá-los nos picos dos Cárpatos que eles mancharam, alimentaremos os *vodyanoi* do Danúbio com sua bile e vamos deixá-los para as aves carniceiras. Então nós começaremos a o verdadeiro significado da dor.
- Ventrue — Víboras teutônicas que sorriem cordialmente enquanto atacam nossos calcanhares. Arranque suas línguas dissimuladas e com elas amordace suas presas.
- Baali — Esforço desperdiçado. Por que nós precisamos conjurar o que já está encarnado na terra? É claro, se eles fazem questão absoluta do horrível e grotesco, nós ficaríamos felizes em atendê-los.

VENTRUE

Avançando de campo de batalha em campo de batalha e de sala do trono em sala do trono, os Ventrue são os cavaleiros e reis do tabuleiro de xadrez Cainita. Deles são as conquistas, as guerras e as Cruzadas; eles governam das mansões e tronos. Muitos eram conquistadores em vida e ainda têm que abandonar este hábito na morte, enquanto outros obtiveram sucesso como mercadores ou banqueiros. Todos triunfaram, contudo, e como recompensa foram levados ao Clã Ventrue. Não existem fracassados entre os Ventrue, apenas os bem sucedidos e os mortos carinhosamente lembrados.

A tradição é muito importante para os Ventrue, e eles dão grande importância tanto à etiqueta quanto à idade. Quanto mais antigo for o Ventrue como Cainita, mais respeito ele receberá dos membros mais jovens do clã. Em verdade, muitos anciões Ventrue gostam de "tomar como aprendizes" os membros mais novos do clã por mais ou menos uma década, para passar sua sabedoria e assim poderem desfrutar do sucesso dos seus protegidos.

O status mortal não conta muito entre os Ventrue, e mesmo aqueles títulos e terras carregados com eles para a morte não significam tanto quanto uma única cidade conquistada *postmortem*. Muitos dos sucessos do clã resultam de ações individuais ou de esforços de equipes construídas por líderes carismáticos; se um assunto é levado à atenção do clã como um todo, é provável que ele seja irrecuperavelmente enterrado por questões de protocolo e crédito.

Contudo, quando os Ventrue realmente agem, eles o fazem rápida, eficiente e decisivamente. Um Ventrue com uma ambição é algo terrível de se ver, porque ele não irá parar até conseguir o que deseja, e aí dá quem se colocar em seu caminho! Os Ventrue não estão acima de se aliar com membros de outros clãs, uma vez que é com seus próprios irmãos quem eles têm mais dificuldade de trabalhar.

Alcunha: Patrícios

Aparência: Imaculadamente vestidos, os Ventrue preferem roupas apropriadas ao seu status em vida. Os Ventrue com muitos séculos de idade irão aproveitar qualquer oportunidade para vestir as roupas que usavam em seus dias entre os vivos.

Encontros de Ventrue tendem a parecer uma festa a fantasia com motivos históricos.

Refúgio: Castelos e fortalezas, geralmente aqueles controlados por seus descendentes mortais, são os lugares onde a maioria dos Ventrue dorme. Eles nunca são encontrados longe da civilização.

Antecedentes: Os Ventrue são freqüentemente abraçados dentre as fileiras da nobreza. Aqueles que não o são tendem a ser bem sucedidos líderes militares, contudo há uma minoria significativa de banqueiros e mercadores, mais do que alguns Cavaleiros Templários têm se unido ao clã também. Os membros do clã mais obcecados com a tradição tentam manter a noção literal de clã, e abraçarão somente seus próprios descendentes mortais.

Criação de Personagem: Os Ventrue tendem a ter conceitos nobres ou militares. Os Atributos Mentais são usualmente primários, assim como os Conhecimentos. A maioria dos Ventrue têm Influência e Recursos como Antecedentes; existem pouquíssimos Ventrue pobres.

Disciplinas do Clã: Dominação, Fortitude, Presença

Fraquezas: Todos os Ventrue têm uma limitação específica nos seus hábitos alimentares. Eles podem beber somente o vitae de um tipo particular de presa (sacerdotes, não-cristãos, virgens, ingleses, etc.), escolhido no momento da criação do personagem. Os ventrue não irão se alimentar de uma forma que viole esta exclusão de presa, mesmo que estejam famintos, feridos ou perturbados.

Organização: Existe uma corte Ventrue, com reis e rainhas que sempre mudam. Enquanto a propriedade é observada durante os frequentes encontros do clã, mais atenção é dada a ganhar status dentro do clã do que a realizar alguma coisa, mesmo no claro interesse do próprio clã. Se uma boa idéia é trazida à baila durante um encontro do clã, ela quase certamente será bloqueada por meia-dúzia de Ventrue que se recusam a ver qualquer coisa que não tenha seus nomes associados a ela ser bem sucedida.

Mote: Seus desejos podem ter importância nas suas terras, Barão. Esta noite você está em minhas terras, e aqui a minha palavra é a lei.



ESTEREÓTIPOS

- Assamitas — Eles não causariam metade do medo que causam se lutassem no campo de batalha, ao invés de atacar das sombras e desaparecer.
- Brujah — Uma pessoa poderia esperar que eles esquecessem de Cartago após um milênio, mas isto não parece ter acontecido. Eles têm um talento admirável para carregar rancor, e nada mais.
- Capadócius — Alguma coisa do que eles estão pesquisando pode muito bem ter aplicações; o resto parece ser sem sentido. Francamente, a maioria deles é simplesmente entediante.
- Os Seguidores de Set — A próxima Cruzada deveria ser para as águas do Nilo, para que nós pudéssemos exterminar essas víboras da face da terra. Não se preocupe com os Sarracenos — esses são os verdadeiros infiéis.
- Gangrel — Bestiais quando muito, talvez eles possam ser domados alguma noite e usados para esportes. Como cães, talvez, ou falcões.
- Lasombra — Eles são tão nobres quando uma facada nas costas. Traição e condescendência fazem uma combinação tão encantadora.



- Malkavianos — Das bocas dos loucos vem revelações. Lembre-se de Ezequiel e Amos, e então observe os Malkavianos atentamente.
- Nosferatu — É surpreendente que tantos deles tenham as faces de demônios e caiam presas de suas próprias manias religiosas. Os sãos, pelo outro lado, são impressionantemente talentosos.
- Ravnos — A antítese de tudo que nós representamos, os Ravnos devem ser banidos do continente e enviados para praticar seus truques uns nos outros no outro lado do mundo.
- Toreador — Valorize a opinião deles sobre arte e arquitetura, mas em mais nada.
- Tremere — Temos que admirar a ambição e engenhosidade deles em agarrar para si o manto de Caim. A tristeza é que, além disso, temos muito pouco para admirar sobre eles.
- Tzimisce — Obviamente nas terras do Leste nobreza significa uma coisa um tanto diferente do que significa no Oeste. Trate-os como você faria com um fogo brando: com respeito e a distância.
- Baali — Por que alguém hesita quando lhe apresentam a chance de aniquilar um desses diabolistas bajuladores?

OS CAMINHOS DOS CLÁS

Aos próprios clãs freqüentemente falta organização. A Europa é um lugar grande para se manter um clã unificado, e as viagens e comunicações se mostram difíceis para os Cainitas. Conseqüentemente, a comunicação entre os líderes de clã e seus subalternos é um processo lento; pode levar um ano ou mais para um mensageiro chegar a Londres vindo de Constantinopla, por exemplo. Isso quer dizer que os clãs são mais como grupos com laços frouxos, e as decisões mais importantes são usualmente tomadas no local por mesquinhos príncipes e anciões locais.

Outros vampiros têm dificuldade em controlar os membros do seu clã como um grupo. Eles tendem a reforçar suas hierarquias com o Voto de Sangue, e usar tantos recursos mortais quando podem para ajudar a manter a ordem. Alguns anciões buscam controlar apenas um pequeno grupo dos Cainitas mais jovens do clã, concentrando seus esforços em uma área geograficamente pequena (um país como a França, por exemplo) ou em um grupo específico de Cainitas. Os Clãs podem, portanto, se tornar divididos em facções, conforme os diferentes grupos de membros se agrupam ao redor de diferentes anciões.

A maioria dos Cainitas se organiza ao redor dos seus feudos, que podem ser baronatos, mansões ou cidades-estados inteiras. Muitos mantêm refúgios externos nas vilas ao redor, e alguns efetivamente residem dentro dos muros da cidade ou do castelo. Neste período, é fácil para os vampiros manterem o controle da posição um do outro, uma vez que as pessoas conhecem bem seus vizinhos. As complexidades da política mortal algumas vezes causam dificuldades para os clãs, conforme os membros dos clãs se emburham em suas disputas mesquinhas. A Europa é ferida pela guerra na Idade Média, e os Cainitas de qualquer clã freqüentemente encontram seus aliados mortais lutando em lados opostos desses vários conflitos.

Finalmente, os clãs estão espalhados sobre um largo e desunido continente. Os Cainitas absorvem e adotam as variações culturais locais, e as comunicações ruins impedem tradições homogêneas entre os clãs. Práticas de clãs, pressuposições, até mesmo crenças podem variar enormemente de uma área para outra, e costumes arcaicos ainda persistem nas áreas rurais mais atrasadas. A informação a seguir detalha mais sobre os clãs como grupos, e o que eles fazem em nome da unidade dos clãs.

ASSAMITAS

Os Assamitas traçam sua ancestralidade até Haqim (Assam para ouvidos ocidentais), um nobre guerreiro infamemente Abraçado por Khayyin, pai de todos os vampiros. Eles afirmam que Haqim foi a primeira criança da noite de Khayyin, criada antes mesmo que os três da Segunda Geração. Histórias Assamitas contam que Haqim ordenou a todos aqueles da sua linhagem que abatessem todos os outros descendentes de Khayyin, bebendo-lhes o sangue e tornando-se dessa forma mais próximos de seu ancestral e do próprio Paraíso.

Por tempos sem registro, os Assamitas têm habitado o Alamut, o Ninho da águia, uma poderosa e secreta fortaleza em algum lugar nas montanhas do Oriente. Esta fortaleza é inviolável; quaisquer vampiros infiéis que forem encontrados remotamente próximos do Alamut são rapidamente mortos e diablerizados. Os Assamitas valorizam a privacidade além de qualquer coisa; a exceção é a segurança do clã.

A disseminação do Islamismo tem afetado os Assamitas, com certeza. Um grupo de devotos, seguindo um sacerdote chamado Ismael, se estabeleceu nas montanhas ao redor do Alamut. As Crianças de Haqim fizeram amizade com este grupo e os ajudam contra seus inimigos. Atualmente, os Assamitas treinam os Ismaelitas nas artes da astúcia e do assassinato — os mais promissores já ganharam o nome de *hashshiyin*. Se outra Cruzada vier, o Oriente estará pronto para ela.

Os Assamitas são provavelmente o clã mais rigidamente hierarquizado, com a possível exceção dos Tremere. Eles incorporaram muitos ensinamentos islâmicos no seu código pessoal, fortificando o clã como um todo. Seu maior obstáculo no momento é a animosidade dos clãs do Ocidente contra eles, mas isso não é nada que os Assamitas não esperassem.

FORÇA E INFLUÊNCIA

Os Assamitas dominam completamente grandes extensões montanhosas no Oriente, controlando seus territórios através de castelos impenetráveis comandados por carniçais leais. Seu controle sobre essas áreas é absoluto. Nenhum Cainita pode entrar nessas terras sem ser convidado, e todos os mortais da região se curvam diante deles. Eles têm força sobre monarcas tão distantes quanto os de Chipre, Jerusalém e Cairo, mas assim como são temidos eles também são odiados. Os Assamitas não têm amigos, apenas inimigos relutantes.

Eles têm pouca influência sobre os Cainitas Ocidentais, e igualmente pouco desejo de conquistá-los. Suas interações com os outros clãs são breves e comerciais.

ORGANIZAÇÃO

Os Assamitas não admitem nenhuma insubordinação entre suas fileiras. Afortunadamente, os membros rebeldes ou descontentes no clã são tão raros quanto rubis azuis. Sua hierarquia começa com os *fida'i*, os aprendizes. Após sete anos de serviços, *fida'i* dignos podem avançar para se tornarem membros plenos do clã como *rafiq*. Os *rafiq* são especialistas e assassinos, servindo o clã da melhor maneira possível.

Acima dos *rafiq* estão os *silsila*, os anciões do clã. Eles instruem os *rafiq* e *fida'i* na espiritualidade Assamita e julgam quando um aprendiz está pronto para se tornar um *rafiq*. Alguém é escolhido para a grande honra de *silsila* apenas pelo Mestre e seu *du'at*. Os *du'at* são os três membros mais velhos do clã depois do Mestre. Eles agem como conselheiros nas suas respectivas áreas de interesse: o califa supervisiona as operações militares; o vizir mantém a biblioteca e o aprendizado do clã; e o emir toma conta de todas as coisas mágicas para os Assamitas, incluindo as pesquisas sobre as Disciplinas.

A hierarquia dos Assamitas culmina com o Mestre do Alamut, também conhecido como o Velho da Montanha. Sua palavra é a lei, secundária apenas aos ensinamentos de Haqim. Qualquer membro do clã pode desafiar o Mestre por sua posição, mas o Mestre escolhe os termos do duelo (físico, político ou mágico). Apenas as mais sábias e fortes Crianças de Haqim podem alcançar este posto, e os que fracassam são ritualmente diablerizados.

PRÁTICAS ATUAIS

Os Assamitas recrutam neófitos exclusivamente entre seus súditos, selecionando os mais zelosos, piedosos e fisicamente impressionantes. Mulheres aparecem apenas como anciãs, e os estrangeiros jamais são Abraçados. Os Assamitas não toleram infiéis em suas fileiras. Eles estão atualmente em um período moderadamente agressivo de recrutamento. Seu processo de

doutrinação coage os neófitos a servirem o clã com uma mistura de lealdade, amor, fé, medo e até mesmo lavagem cerebral.

O clã segue os ditames do Caminho do Sangue, ativamente perseguindo o sangue Cainita em uma tentativa de se elevar mais próximos ao Paraíso. Como resultado, os Assamitas oferecem seus serviços como assassinos em troca de vitae vampírico. Eles praticam Amarante sem hesitação, debochando dos editos Ocidentais. A única barreira que nenhum Assamita irá ultrapassar é traír o clã — eles nunca aceitam contratos de assassinato uns contra os outros e nunca praticam Amarante em outros Assamitas. Os objetivos do Caminho do Sangue têm um profundo significado espiritual para os Assamitas, e têm prioridade sobre a maioria das preocupações pessoais.

PREOCUPAÇÕES ATUAIS

Os Assamitas sentem necessidade de proteger suas possessões mortais de ataques. Eles acreditam que outra Cruzada virá em breve, particularmente com os Ventrue se tornando mais e mais furiosos com a atividade Assamita na Europa. O clã não conseguiu decidir quanto dos seus esforços deve ser desviado de seu maior objetivo — o Caminho do Sangue — para gastar neutralizando uma Cruzada antes que ela aconteça.

Recentemente, emissários dos Filhos de Set têm chegado em suas terras, oferecendo assistência e mercadorias especiais em troca de favores vagos. Os anciões Assamitas não decidiram ainda o que fazer com essas propostas, ou com os próprios Setitas.

Alguns esperam que o próprio Haqim levante do torpor e reunifique o clã, mas apenas alguns dos anciões sabem onde ele descansa — e se ele efetivamente ainda existe.

BRUJAH

Os Brujah têm um sonho. É o sonho de um dia reconstruir Cartago, ou criar um lugar onde Cainitas e mortais possam viver juntos em paz e prosperidade. Os detalhes variam de um Brujah para o outro; alguns o vêem como um lugar onde os Cainitas controlam dóceis mortais, enquanto outros dizem que os dois grupos serão iguais. Alguns dizem que os Cainitas serão livres para caçar à vontade, enquanto outros afirmam que eles irão se alimentar apenas de animais e mortais voluntários. Na verdade, a maioria dos Brujah não têm muita certeza de como era Cartago. Eles têm apenas uma imagem indistinta de uma cidade onde havia menos pobreza, miséria, corrupção e dor do que nas cidades do século 12. E se esse Éden uma vez existiu, então pode existir novamente. Deveria haver — e deve haver — uma sociedade sem exploração e ganância, onde nobres opulentos não se fartem enquanto os pobres ficam esfomeados do lado de fora.

Cada Brujah tem sua própria imagem de Cartago e de um mundo melhor. É essa esperança que eles possuem de alguma forma trazer serenidade para o mundo que lhes permite aceitar suas monstruosas existências, e a história dos Brujah tem grandemente sido a história desse sonho.

Agora, os Brujah lutam para restabelecer cidades, para reintroduzir o saber e a arte, e para sufocar as batalhas mesquinhas que dilaceram a Europa. Infelizmente, eles não têm nenhuma idéia comum sobre como o mundo pode ser melhorado. Alguns apóiam certos governantes na esperança de que, sob tiranias esclarecidas, uma nova ordem mundial possa ser estabelecida. Um governo forte, como eles dizem, irá encorajar o aprendizado, trazer a paz e incentivar as cidades e o comércio.

Mas para cada Brujah que se une aos governantes, outro se levanta contra eles. Estes Cainitas argumentam que os gover-

nantes mortais são egoístas e gananciosos, apontando a rigidez do emergente sistema feudal, a pobreza dos servos, a dureza da “justiça” local. Eles admitem que deve existir um governo, mas eles se recusam a aceitar que qualquer desses esteja apto a governar. Então, eles incitam os camponeses, começam turbas e rebeliões, apoiam barões contra reis, cavaleiros contra barões, qualquer um e todo mundo contra seus cruéis superiores.

No momento, um cisma divide os Brujah, e seus colegas de outros clãs riem dos esforços dos Fanáticos de melhorar o mundo à sua volta. Conforme cada vez mais obstáculos surgem em seu caminho, os Brujah se tornam cada vez mais frustrados, e nenhum Cainita quer estar por perto quando os furiosos explodirem...

FORÇA E INFLUÊNCIA

A maior força social dos Brujah está em sua afinidade com os mortais. O Brujah médio pode mais facilmente ter empatia com um humilde plebeu ou soldado do que poderia um Gangrel ou Ventrue. Apesar da influência do clã não se espalhar por toda a Europa, os Brujah mais carismáticos podem influenciar assuntos locais, inspirando uma lealdade que eles consideram mais valiosa que a de qualquer peão Lasombra ou servo Assamita, porque é dada voluntariamente. A Espanha é a sua maior área de influência, e eles são um espinho incômodo no pé da nobreza espanhola Lasombra.

Os Brujah adquirem o respeito de outros Cainitas não por sua visão, mas por sua habilidade de luta. Os Fanáticos são similares a ursos, segundo alguns, lutando quando qualquer ser são teria fugido ou caído. Uma vez que um Brujah faz um inimigo pessoal (não é uma tarefa muito difícil), ele determinadamente tentará destruir tudo aquilo que o inimigo está tentando realizar. (Se o inimigo compartilha um objetivo comum com o Brujah, então o Brujah irá simplesmente tentar matá-lo) Os antecedentes eruditos do clã também significam que os Brujah não têm um número pequeno de pensadores e táticos em suas fileiras. Em relação aos clãs em geral, os Brujah controlam pouco, mas são aliados valorosos em quase todos os conflitos.

ORGANIZAÇÃO

Os Brujah são pouco organizados. A maioria persegue os seus sonhos individuais, sozinhos ou em pequenos grupos. Seu forte sentido de lealdade ao clã assegura uma boa comunicação, contudo, e não leva muito tempo para um membro arregimentar seus irmãos e irmãs contra uma ameaça comum. Muitos países abrigam pequenos conselhos Brujah, que decidem a sua direção comum. Os anciões do clã agem como uma espécie de república, ocasionalmente se encontrando para decidir sobre um ou outro assunto do clã. Muitos desses anciões levam os desejos de suas crianças da noite em consideração; os Brujah se lembram das democracias do passado e ainda carregam um carinho especial por tais práticas.

PRÁTICAS ATUAIS

Os Brujah, como sempre, vagam entre os mortais, tentando inspirar certos indivíduos esclarecidos a encontrarem maneiras inteligentes de melhorar a situação de suas comunidades. Alguns levam isso um passo mais à frente e procuram seus colegas Cainitas. Apesar desses “missionários” tenderem ao fracasso (algumas vezes até ao escárnio), eles permanecem convencidos de que ninguém pode encontrar a harmonia verdadeira até que todos os membros dos diferentes clãs possam cooperar rumo a um objetivo maior.



Os Brujah também fazem experiências com estruturas sociais. Qualquer abalo governamental tende a atrair os Fanáticos como aves de carniça, enquanto eles se reúnem para observar a situação e talvez aprender os segredos para uma sociedade mais justa.

PREOCUPAÇÕES ATUAIS

Os Brujah atualmente encontram os seus sonhos de restabelecer uma nova Cartago bloqueados pelos clãs rivais. Eles estão mais furiosos com os Lasombra, cujos jogos de poder sem sentido frustram seus planos; e os Tremere, que exterminaram os serenos Salubri.

Alguns Brujah estão preocupados com as Cruzadas, e a possibilidade de uma outra começar. Eles acreditam que uma outra Cruzada irá simplesmente irritar os Assamitas, que em troca matarão quaisquer Cainitas que eles acharem melhor, conduzindo a sociedade vampírica à guerra total. Alguns antevêm esse caos iminente como uma oportunidade; outros o temem, julgando que ele destruirá qualquer possibilidade de confiança entre os clãs.

CAPADÓCIOS

O clã dos Capadócius raramente é visto agindo como um clã propriamente dito. Os membros raramente têm encontros sociais próprios e não têm nenhum prazer especial em lidar com os outros clãs. A maioria dos outros clãs vê os Ladrões de Sepulturas como uma mórbida e doentia coleção de vampiros que bebem dos mortos e conversam com os espíritos inconfessos. Os Capadócius estão ocupados demais perseguindo seu conhecimento proibido para corrigir essa opinião.

Eles são sigilosos ao extremo, mas não desdenham da companhia de colegas eruditos. Se um Cainita de outro clã se oferecer para compartilhar sabedoria com eles, eles podem ser os mais graciosos hospedeiros. É claro, eles são um dos clãs mais obcecados, e a hospitalidade de suas festas sombrias pode ser muito desconfortável se o convidado não tem um interesse devorador pela morte. Existem, é claro, exceções a esta solenidade, mas os encontros do clã nunca são animados ou frívolos.

Alguns Capadócius se preocupam com o fato de que a visão estreita do clã possa causar problemas em algum momento, e lutam para abraçar neófitos com um forte sentimento de vida e praticidade. Esses neófitos freqüentemente acham a estrutura do clã sufocante, e partem por conta própria, para continuarem a jornada que o abraço interrompeu. E eles raramente deixam saudade. Afinal, raciocinam seus senhores, eles têm a eternidade para alcançar uma visão apropriada da morte e o que os espera além dela. Esses pródigos irão retornar algum dia, eles riem secamente, e o clã estará mais rico com suas experiências.

FORÇA E INFLUÊNCIA

Os refúgios dos Capadócius são seguros e escondidos, freqüentemente defendidos por carniçais peculiares e um ocasional corpo reanimado. Eles não sentem necessidade de qualquer tipo de força militar, e ficam quietos em seus cantos. A maior parte da sua influência na sociedade Cainita vem dos seus reservatórios de conhecimento, não importa quão antigo. É conhecida que qualquer coisa que um dia foi sabida por um clã é senso comum pelos Capadócius hoje, desde que tenha sido escrita. Poucos consideram que vale a pena o trabalho necessário para matar um Ladrão de Sepulturas, particularmente porque todo o conhecimento memorizado por eles seria perdido.

ORGANIZAÇÃO

A hierarquia dos Capadócius se sustenta no conhecimento. Quanto mais antigo o conhecimento que um Capadócio tem ao seu alcance, maior é o seu status entre seus pares. Isto raramente é usado, contudo. Apesar de indivíduos freqüentemente se encontrarem para compartilhar conhecimento, os únicos grandes encontros de clã acontecem durante o solstício de inverno, em um templo esquecido no alto das montanhas da Turquia. Nestes encontros, eles fazem quaisquer mudanças de política que achem apropriadas, e todos aqueles que não atenderam ao rito de solstício devem saber sobre as mudanças rapidamente e obedecê-las.

PRÁTICAS ATUAIS

Todos os neófitos Capadócius passam por um rito de iniciação na ocasião do seu Abraço. Os detalhes exatos variam de senhor para senhor, mas usualmente envolvem enterrar o iniciado vivo por um período extenso de tempo, como um tipo de "noite negra da alma" onde o iniciado olha na face da mortalidade. Aqueles que emergem com suas mentes deturpadas são considerados inaptos e misericordiosamente extintos.

Curiosamente, os Capadócius também estão envolvidos no avanço das ciências médicas. Eles freqüentemente conduzem autópsias e observam o trabalho dos mais talentosos médicos, para melhor entenderem como e porque o ciclo da vida termina. Para este fim, eles colocaram um número de herboristas e barbeiros sob sua proteção, observando tanto os sucessos quanto os fracassos dos curandeiros.

PREOCUPAÇÕES ATUAIS

A ascensão dos Tremere levou a algumas contendas no clã Capadócio. Alguns acreditam que o sucesso dos Usurpadores com sua Disciplina mágica, Taumaturgia, representa um novo avanço no aprendizado vampírico. Outros desaprovam o extermínio de Saulot, que era considerado um dos Cainitas mais iluminados. A seu modo tipicamente fragmentado, o clã ainda tem que concordar sobre o que fazer com os Tremere.

O recente Abraço de uma cabala de necromantes venezianos está avançando o conhecimento do clã sobre a morte, mas os neófitos ainda têm que compartilhar grandes descobertas. Eles têm feito algum progresso na direção de criar uma nova Disciplina, uma que permita contato com os mortos. Contudo, muitos tradicionalistas do clã desaprovam os emergentes e afirmam que nenhum bem virá dos métodos peculiarmente agressivos deles.

OS SEGUIDORES DE SET

Os Seguidores de Set são um clã espalhado aos quatro ventos. Eles não se congregam em grupos grandes, contudo seus dedos acariciam toda a Europa, e mais além até a África e Ásia. E apesar de toda a sua dispersão, eles são uma ameaça para qualquer Cainita descuidado.

A lealdade do clã Setita espelha a dos Assamitas e Brujah, mas de uma forma diferente. Eles se unem uns aos outros por razões religiosas; cada Seguidor de Set sabe que é um discípulo do Deus das Trevas, o senhor dentre os Antediluvianos. O clã é um culto, com todos os rituais e fanatismos que alguém poderia esperar, mas também é muito mais do que isso. Já que os Setitas seguem uma figura mítica ao invés de um líder visível e carismático, eles podem alcançar muito mais longe do que um mero culto.

Apesar de toda a sua influência, nenhum outro clã confia nos Seguidores de Set, uma atitude que os Serpentes devolvem totalmente. Eles consideram todos os outros clãs como desesperançosamente perdidos, nem mesmo dignos do título de "hereges". Eles têm um particular desprezo pela linhagem Baali, considerando-os fracas relíquias que aderem a uma filosofia miserável. Contudo, eles se recusam a entrar em guerra com qualquer uma das outras linhagens, preferindo ao invés disso gentilmente enlaçar quem eles puderem. Os répteis são pacientes e dispostos a esperar os séculos entre o agora e o eventual retorno de Set. Neste dia, eles prometem, seus inimigos serão arremessados no mundo inferior para sempre, e mesmo o odiado sol será apagado do céu. Não é nada menos que a vontade de Set.

FORÇA E INFLUÊNCIA

Os Seguidores de Set governam os mortais que caíram em vício e tentação. Mercadores avaros, falsos monges lascivos, Templários decaídos, e vassalos desesperados — todos podem ser encontrados entre os peões dos Setitas. Portanto, o clã tem uma surpreendente influência sobre os mortais. Seu senso inato de corrupção também lhes permite espreitar as fraquezas dos Cainitas, e mais de um ancião local terminou como servo de uma Setita.

No entanto, o clã tem pouca força militar. Os Setitas acumulam seu poder por métodos sutis, e o Seguidor de Set médio provavelmente perderia para o Brujah, Gangrel ou Assamita mediano em combate pessoal. Eles preferem deixar que carníçais poderosos lutem por eles, freqüentemente cavaleiros ou fortes trabalhadores braçais sob os Votos de Sangue.

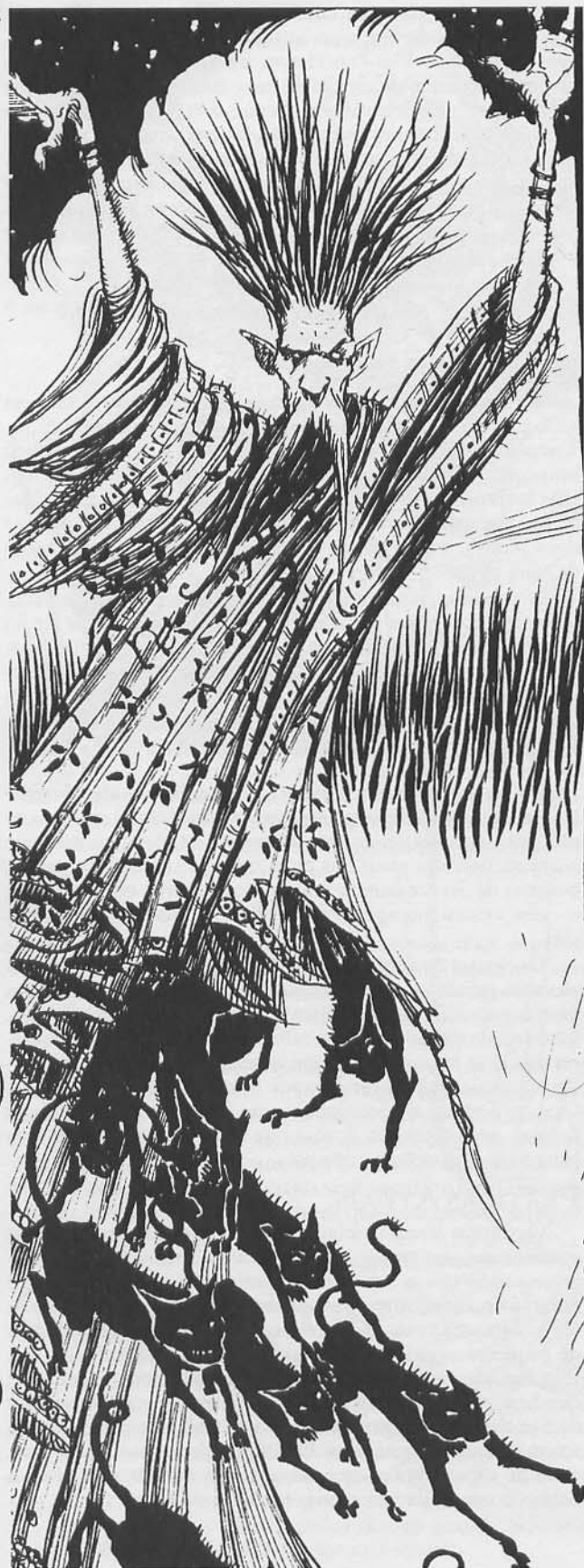
ORGANIZAÇÃO

Os Setitas tendem a preferir a companhia de seus discípulos e adoradores à de seus pares vampíricos. Eles se reúnem em pequenos templos ou grupos de tempos em tempos, mas não guardam nenhum amor uns pelos outros. Ainda assim, os Seguidores de Set confiam uns nos outros e apenas uns nos outros — eles evitam situações onde teriam de contar com outros clãs.

Os Setitas do Caminho de Tífon mantêm todas as posições elevadas no clã — nenhuma outra filosofia é permitida. Esses sacerdotes sombrios encorajam e auxiliam seus subordinados, fomentando vários pequenos cultos por toda a Europa. Os líderes do clã se reúnem de vez em quando, nas noites que precedem qualquer eclipse total do sol. Esses encontros ocorrem no Grande Templo de Set, atualmente situado em algum lugar debaixo de Alexandria. É aqui que os Setitas arquitetam seus planos de corrupção e conquista.

PRÁTICAS ATUAIS

Os Setitas tentam viciar mortais e vampiros em quaisquer prazeres que eles consigam. Eles apoiam totalmente a chantagem, a extorsão, o suborno, a prostituição e o assassinato, e particularmente gostam de aprisionar "homens santos" em seus anéis. Eles estão atualmente encorajando a florescente prática de pequenas organizações criminais, porém os resultados têm sido variados. Em cada grande cidade da Europa, é provável que haja pelo menos um Setita. Além disso, alguns Seguidores de Set têm provocado óbvios atos de crueldade para agitar os mortais contra os vampiros. Eles têm esperanças de criar uma onda de caça às bruxas que irá varrer seus rivais, deixando os Setitas como os incontestáveis senhores da noite.



VAMPIRO: A IDADE DAS TREVAS

PREOCUPAÇÕES ATUAIS

Alguns cultos Setitas têm sido expostos à atenção dos mortais, e o contra-ataque religioso na Europa Cristã tem sido preocupante. Sussurros sobre bruxas corrompidas têm viajado pelo continente, e diversos caçadores têm partido atrás das Serpentes. Apesar de fisicamente mais fortes que seus caçadores humanos, os Setitas estão preocupados que outros Cainitas possam seguir seus rastros.

Os Seguidores de Set consideraram as Cruzadas como uma excelente oportunidade e estão tentando fomentar outra. Até agora, eles parecem estar tendo algum sucesso. Eles também estão considerando terminar sua rivalidade com os Baali, de uma vez por todas, e estão buscando relações amigáveis com os Assamitas para esse fim.

GANGREL

Os Gangrel são individualistas, vagando por onde querem, e assim têm menos tradições antiquadas e protocolos cobertos com teias de aranha que os outros clãs. Entretanto, os costumes que eles realmente seguem são profundamente reverenciados, como eternos e invioláveis como a mudança das estações ou as migrações de pássaros e feras.

Outros clãs aprenderam pelo jeito mais difícil a não restringir a liberdade dos Gangrel ou atrapalhar suas viagens; até mesmo o mais territorialista dos Tzimisce geralmente deixa um Gangrel passar desde que algum tipo de reconhecimento de domínio seja dado. Por sua parte, os Gangrel são indiferentes às ações dos outros vampiros, exceto quando esses vampiros tentam usar os Gangrel como peões em seus esquemas. Um Gangrel que tenha sido ludibriado a tomar um curso de ação se torna selvagem como um leopardo ferido e irá fazer qualquer coisa para se vingar do trapaceiro. Essa pode ser a razão pela qual os Gangrel desgostam tanto dos Ravnos...

Alguns Gangrel preferem estabelecer territórios semi-permanentes, mas mesmo esses preferem permanecer nas profundezas das regiões selvagens, onde estão os poucos locais místicos da Europa que ainda restam. Fontes encantadas, vales mágicos e anéis de cogumelos freqüentemente têm guardiões Gangrel. Os Gangrel conhecem seus territórios intimamente e freqüentemente fazem amizade com as fadas, ninfas e monstros nativos da terra. Eles se ressentem de que os Lupinos sejam menos receptivos às suas aproximações.

FORÇA E INFLUÊNCIA

Os Gangrel sempre andaram à parte dos mortais, e conseqüentemente têm pouca influência sobre suas vidas. Os Gangrel vagam de vila para vila, raramente ficando em um lugar tempo o bastante para fazer amizade ou controlar alguém. De qualquer modo, a marca bestial dos Animais torna essa interação muito difícil. É dito que no norte correm bandos de saltadores noturnos liderados por Gangrel sedentos de sangue. Ocasionalmente, emergem histórias sobre Gangrel que "protegem" comunidades agrícolas isoladas ou vilarejos: algumas vezes altruisticamente, mas mais freqüentemente em troca de tributo, com uma selvagem punição aguardando aqueles que não pagam. Na maioria das vezes, contudo, os Gangrel têm impacto sobre a humanidade como predadores. Os Gangrel vêm os jogos de poder dos outros clãs como tolices. Por que manipular um duque ou prefeito para causar uma mudança política quando você pode simplesmente eviscerar o tolo e acabar com a interferência dele de uma vez por todas?

Os Gangrel são mais fortes nas áreas isoladas de habitações humanas: a Floresta Negra, a Península Escandinava, as Terras Altas da Escócia e lugares similares. Nesses locais, os Gangrel freqüentemente assumem um comportamento sinistro, tornando-se monstros da noite em uma desesperada tentativa de deter as incursões dos mortais nas áreas selvagens.

Outros vampiros tratam os Gangrel com cuidado, e por uma boa razão: os Animais são tão astutos e selvagens em combate quanto as feras que imitam. Os Gangrel são tão adeptos de uma carga frontal quando de um ataque súbito por debaixo da terra. Os Gangrel anciões são particularmente mortais, pois podem se transformar em lobos ou morcegos para atormentar suas presas, desaparecer numa nuvem de fumaça para retomar à batalha quando for de sua conveniência. Os Gangrel normalmente fazem pactos com fadas, feras mágicas e outros habitantes das áreas selvagens, e podem chamar esses aliados *in extremis*.

ORGANIZAÇÃO

Gangrel fazem o que querem e não permitem que nenhum ancião ou príncipe lhes diga o que fazer. Entretanto, os Gangrel têm alguma honra, e aqueles Gangrel que se mostraram violadores de votos ou covardes são freqüentemente eliminados do clã.

O status entre os Gangrel é relaxado e baseado principalmente na qualidade e quantidade de histórias envolvendo os feitos de um dado Gangrel. Um Gangrel premiado por proteger um local místico, matar um monstro do lago ou andar por um deserto sem deixar rastros receberá um espaço maior ao redor da fogueira do que um recém-chegado anônimo.

PREOCUPAÇÕES ATUAIS

Ao contrário de outros vampiros que se beneficiam com o avanço da civilização, os Gangrel sofrem com ele. Conforme as terras selvagens encolhem e os muros da cidade cercam mais terra, os Gangrel vêem seus territórios de caça diminuir e eles mesmos são jogados em conflitos territoriais com os Lupinos. O fato de que os lobisomens se recusam a ouvir as propostas dos Gangrel para uma aliança frustra os Animais ainda mais. Mais e mais Gangrel fogem da Europa para as áreas selvagens da Sibéria ou os territórios abaixo do Saara; os que ficam se tornam cada vez mais bestiais, atacando freneticamente em todas as direções, como ratos enjaulados.

Na Europa Oriental, a ascensão dos Tremere perturbou grandemente os Gangrel; o fato dos Usurpadores rotineiramente sugarem a essência mágica da terra para seus feitiços nefastos fisicamente enjoa o clã amante da natureza. Os Gangrel até se aliaram aos Tzimisce (pelos quais eles não têm nenhum amor) numa tentativa de abater os Tremere de uma vez por todas.

PRÁTICAS ATUAIS

Os Gangrel ocasionalmente se congregam em certos locais selvagens, para lá celebrarem a mudança das estações. Nestes encontros, os normalmente estóicos Animais abandonam todos os vestígios de decoro — saltando, correndo e uivando sob a lua e as estrelas. Os festivais geralmente culminam em uma caçada frenética e em uma bebedeira de sangue misturada com destilações de cogumelos alucinógenos e frutas narcotizantes. Desgraçado do desafortunado que perturbar tal encontro!

Os Gangrel também têm encontros mais serenos, onde histórias são trocadas. O lacônico Gangrel pode se tornar surpreendentemente tagarela quando apresentado a uma audiên-

cia, e toda forma de elaboração e embelezamento podem ser encontrados nas histórias contadas nesses encontros.

LASOMBRA

Onde quer que reinos se ergam e caiam, onde quer que tronos possam ser controlados das sombras, lá estão os Lasombra. Manipuladores sem comparação, os Magistrados escolhem os mais altos círculos sociais para freqüentar, totalmente convencidos de que sua nobreza inata lhes dá o direito de fazerem o que bem entenderem na sua busca de poder pessoal.

Os Lasombra manipularam mercadores fenícios e os demagogos rivais nas cidades-estado da Grécia antiga. Eles batalharam pelo controle das antigas cortes da Pérsia e do Egito, arquitetaram esquemas nos labirintos de Cnossos, e lutaram para controlar o comércio do vinho através de Marselha até os celtas do norte. Conforme o Império Romano crescia, o Senado era tanto campo de batalha quanto salão de jogos. Eles manipularam generais rivais e príncipes após a queda do Império, e agora encontraram novos peões para seus jogos de poder ao redor de todo o Mediterrâneo. Hoje, muitos se deliciam na intrincada política da Igreja.

Mas muitos Lasombra nunca lidaram com a política mortal. Eles acham que domar um animal selvagem ou manipular os feudos de um grupo de plebeus é tão desafiador e intrigante quanto os tabuleiros de xadrez da sociedade humana. Alguns se restringiram a ganhar poder dentro da sociedade vampírica, e outros até experimentaram com Infernalismo, tentaram dominar os Lupinos ou negociaram com as Fadas. Infelizmente, os outros seres do Mundo das Trevas Medieval mostraram-se bem resistentes a tais tentativas.

FORÇA E INFLUÊNCIA

Os Lasombra estão espalhados por todo o Mediterrâneo, particularmente desfrutando as políticas convolutas das cidades italianas em guerra. Príncipes Lasombra governam a maioria das grandes cidades da Itália e Sicília (Veneza, Roma, Pisa, Nápoles, Palermo), e a maioria dos anciões do clã pode ser encontrada nesta área. Membros mais jovens, ambiciosos para ganhar poder dos sufocantes anciões, têm se mudado para mais longe — para os crescentes portos da Espanha, para o Chipre e a Terra Santa, para o norte da França e através dos Alpes para a Alemanha.

Onde quer que os Lasombra se estabeleçam, eles rapidamente acumulam influência tanto no governo local quanto na Igreja. Eles usam essa influência, sua tipicamente considerável fortuna e Lacaio escolhidos a dedo para se defenderem de ataques físicos. É raro o Lasombra que pode ser encurralado em um canto, e mesmo lá eles podem ser perigosos. A fraqueza em suas defesas é a sua reputação — poucos Cainitas livremente ajudariam um dos manipuladores Magistrados sem uma forte coerção.

ORGANIZAÇÃO

Os Lasombra na verdade têm dois níveis de organização. Sua primeira, mais óbvia hierarquia segue o padrão da Igreja. Cada membro parece completamente subserviente a seus superiores. Contudo, a verdadeira estratificação está na influência política interpessoal, e é inteiramente possível para um mero "bispo" ganhar mais respeito e obediência do que um "pontífice" Lasombra. Apesar de cada Lasombra conhecer o seu lugar nesta teia invisível, todos estão constantemente tramando para melhorar suas posições.



VAMPIRO: A IDADE DAS TREVAS

Os anciões Lasombra controlam os mais jovens através de truques e trapanças, ameaças, chantagens, promessas e desinformação. Os neófitos mais talentosos algumas vezes conseguem uma influência recíproca sobre seus anciões da mesma maneira (Entretanto, alguns neófitos acreditam que têm influência, mas na verdade estão nas mãos do seu "aliado"...)

PRÁTICAS ATUAIS

Muitas das tradições Lasombra causariam arrepios em forasteiros. Os Lasombra, à sua própria maneira "nobre" de ser, gostam de muitos passatempos da corte. Caçadas são as favoritas; alguns caçam animais à noite, alguns caçam humanos, e alguns Magistrados temerários até mesmo tentam abater Lupinos. Alguns gostam de "xadrez humano", jogado em um tabuleiro de tamanho adequado para peças vivas. O que acontece a uma peça depois que ela é tomada depende inteiramente do humor do Lasombra.

Ainda mais perturbador (para os Cainitas) é a atitude Lasombra diante da Amarante. Se um Lasombra puder provar, em uma corte de seus anciões, que um ancião é incompetente e incapaz de governar, então ele recebe direito sobre o sangue dele. O acusado não precisa estar presente para tal audiência, ou mesmo estar ciente de que sua competência está sendo questionada. Se a corte encontrar falhas nos argumentos do acusador, ele pode ser dispensado sem uma palavra — ou a corte pode informar sua acusação para o ancião em questão. Tudo depende de como o jogo puder ser melhor jogado...

PREOCUPAÇÕES ATUAIS

Os jogos de poder dos Lasombra lhes renderam muitos inimigos. Sua interferência na corte do Papa em Roma chamou a atenção de alguns membros mortais da Igreja e está causando investigações. Algumas bruxas e magos atentos ficaram furiosos com as tentativas dos Lasombra de manipulá-los. Rumores de suas negociações com demônios causaram uma ampla preocupação e desconfiança entre os Cainitas — e atraiu a atenção dos Baali. Os Lasombra também estão recebendo uma atenção mista dos Malkavianos e Ravnos que eles acham bem perturbadora.

Os Brujah e os Ventrue são atualmente os clãs com mais ódio dos Lasombra, e os Lasombra perdem muito tempo se defendendo dos planos deles. E à medida que os Assamitas se estabelecem na Península Ibérica, os Lasombra têm agora uma nova ameaça perto de suas fortalezas castelanas...

MALKAVIANOS

A história do Clã de Malkav é praticamente não documentada por forasteiros e preservada apenas por uma estranha forma de "memória coletiva do clã". Contudo, muitos suspeitam que os loucos Cainitas estiveram envolvidos em numerosos estranhos acontecimentos nos últimos milênios. Eles parecem atraídos para as heresias e religiões estranhas, experimentos em controle social, misticismos tolos e magia.

Se eles tivessem sido manipuladores e autocratas, como os Lasombra e os Ventrue, teriam tentado controlar todas essas inovações, o que teria sido desastroso. Os Malkavianos preferem se agarrar nas bordas dos grupos mortais, absorvendo, distorcendo e exagerando as idéias e teorias mortais ou transplantando-as de uma cultura para outra. Algumas vezes, eles recebem o crédito por algumas das mais insanas práticas dos mortais; outras vezes reivindicam responsabilidade por algumas das coisas mais incongruentes. Por exemplo, um Malkaviano afirmou que o clã pregou uma de suas maiores peças mil e duzentos anos atrás —

um pequeno roubo de sepultura em Jerusalém. Bem, este mesmo Malkaviano também afirmou que tinha amizade com uma tribo inteira de Lupinos, e então ele foi proclamado como sendo ainda mais perturbado do que a maioria.

Religiões misteriosas, filósofos malucos e outras esquisitices abundavam no Império Romano, e os Malkavianos adoravam as decadentes cidades imperiais. A era atual tem sido menos frutífera, com a maioria dos mortais ocupada demais tentando sobreviver para se arriscar e tentar algo realmente novo. Como um clã, eles não parecem ter um propósito ou objetivos gerais nos tempos Medievais Sombrios. Seus colegas Cainitas esperam que seja esse o caso.

FORÇA E INFLUÊNCIA

Ninguém pode conceber a idéia dos Malkavianos tendo influência. Os outros clãs os desprezam ou desistem de algum dia conseguir manipulá-los e os deixam em paz. E é justamente assim que os Malkavianos preferem.

Os menos coerentes podem secretamente ser os mais habilidosos manipuladores. Muitos Malkavianos são bem antigos, e individualmente muito poderosos. Precisamente porque eles rejeitam a política e o conflito, esses anciões atingiram uma idade considerável e silenciosamente acumularam uma base de poder impressionante. Isso pode parecer um pálido consolo para os membros mais jovens do clã, mas os anciões são usualmente rápidos em ajudar qualquer membro jovem que esteja sendo perseguido por um forasteiro. Em tempos de crise, os Malkavianos de cada região inevitavelmente se unem. A mão invisível não é mais fraca do que aquela que veste uma manopla de ferro, é o que dizem...

ORGANIZAÇÃO

O clã não tem uma organização formal e nenhuma hierarquia aparente. Contudo, os membros mais jovens têm um grande respeito pelos seus anciões e esperam pela liderança se uma ameaça surgir.

O clã tem adotado diversos centros-chave, ao redor dos quais os membros se reúnem. Eles são lugares importantes por seus próprios méritos, e muitos Malkavianos aceitam a responsabilidade de protegê-los. Esses lugares de encontro incluem a subterrânea Biblioteca de Valentinus em Marselha (um repositório de vastas quantidades de profecia inspirada e discursos extravagantes e alucinados), a "Grande e Magnífica Corte de Cartago" (uma ruína escolhida aleatoriamente na costa do norte da África), a Igreja do Santo Herodes Sangrento na Palestina, e o Poço da Alegria (uma fonte de águas alucinógenas) no norte da Alemanha.

Forasteiros algumas vezes suspeitam que os Malkavianos de fato têm uma hierarquia secreta. Na verdade, a maior parte da sociedade Medieval Sombria é bem estratificada, e os Malkavianos não precisam ser uma exceção. Alguns Malkavianos encorajam essa crença, respondendo a títulos arcanos e surreais. Apenas os Loucos podem dizer se estes supostos títulos têm alguma importância para o resto do clã ou não.

PRÁTICAS ATUAIS

O Clã Malkaviano tem grande interesse no recente crescimento da Europa. A Igreja, a economia em expansão e as crescentes cidades têm criado mais eruditos e livros, mais pessoas privilegiadas com tempo nas mãos, mais espaço para crenças estranhas e movimentos populares se espalhando. O clã tende a se aproveitar de quaisquer oportunidades que encontra para encorajar o "pensamento liberal" e pregar peças em quem quer que seja.

Mas o clã como um todo não tem tradições duradouras, com algumas exceções. De muito em muito tempo, muitos Malkavianos por todo o continente subitamente deixam seus assuntos de lado e fazem uma grande peregrinação. O destino varia a cada vez, mas sempre parece ter um grande significado para os lunáticos. Uma vez lá, uma cena bizarra acontece. Algumas vezes é uma sátira de uma corte, outras vezes uma cerimônia pseudo-religiosa, e outras uma gigantesca pancadaria. Nenhum Cainita sabe porque eles o fazem, ou como todos eles sabem para onde ir. Além disso, alguns Malkavianos têm recentemente adotado a tendência de imitar figuras importantes de outros clãs. Essas personificações podem algumas vezes criar grandes confusões, à medida que a duplicata sai dando ordens contraditórias para os subordinados do alvo.

PREOCUPAÇÕES ATUAIS

Os Malkavianos abertamente demonstram pouca preocupação por qualquer coisa em particular, e este clã desbaratado aparentemente não tem nenhum propósito unificador. Conforme os Malkavianos se espalham, mexendo com religiões, governos, aprendizado e qualquer outra coisa que os atraia, outros Cainitas se confortam com o fato de que os loucos nunca irão agir em direção a um objetivo comum. Ou assim eles esperam.

NOSFERATU

Surpreendentemente, os Nosferatu têm um forte sentimento de unidade de clã. Talvez isso seja inevitável; afinal, quem senão um monstro pode tolerar a companhia de outros monstros? Por qualquer que seja a razão, os Nosferatu prontamente cooperam uns com os outros e têm um forte sentimento de *esprit de corps* — ou talvez apenas um ódio comum por seus irmãos mais belos...

Ao contrário da maioria dos outros clãs, que exaltam seus fundadores Antediluvianos como heróis míticos e a fonte de todas as coisas boas no paradigma vampírico, os Nosferatu temem e desprezam seu progenitor. Na verdade, os Nosferatu chegam ao ponto de falar de uma perseguição mística feita contra eles por seu torpe fundador. Os agentes desta perseguição, criaturas consideradas ainda mais monstruosas que os próprios Nosferatu, têm uma variedade de denominações: Nic-tuku, Nephilim e Echidnae, entre outros.

FORÇA E INFLUÊNCIA

Obviamente, os Nosferatu têm sérias desvantagens com relação a obter posições de influência no mundo mortal, não apenas sua deformidade os torna incapazes de comandar mortais diretamente, mas os Nosferatu têm dificuldades até mesmo em convencer um mortal a permanecer em sua presença tempo o bastante para ouvir uma proposta de vassalagem.

No entanto, existem mais carniciais Nosferatu do que se imaginaria. O Mundo das Trevas Medieval é um lugar duro, e muitas pessoas talentosas negociariam com o Diabo — ou um substituto similarmente grotesco — em troca de uma vantagem na vida. Até mesmo a sutil deformidade induzida pela ingestão de vitae Nosferatu significa pouco se o vigor físico adicionado permitir à pessoa cultivar safras adicionais ou sobreviver à epidemia do ano.

Os Nosferatu têm, por temperamento e planejamento, realizado incursões nos florescentes movimentos Maçônicos, e não poucas ordens Maçônicas têm Nosferatu nos escalões mais altos. Não apenas a estrutura sigilosa da Maçonaria permite a um Nosferatu esconder sua deformidade

mais facilmente (o Mestre Oculito na Máscara de Cera, etc), mas os movimentos Maçônicos também concedem aos Nosferatu o acesso a novas construções e técnicas de engenharia. Os maçons que, sob ordens de seus superiores, erguem uma construção com algum significado "oculto" podem de fato estar simplesmente erigindo uma estrutura para as especificações dos Nosferatu.

Os Nosferatu raramente recorrem à guerra aberta, mas são mestres em emboscadas; sua aptidão para a Ofuscação os torna formidáveis guerrilheiros. Eles são muito habilidosos em usar sua brutal horripilância para paralisar uma vítima de medo, e usando sua força sobre-humana despedaçar a citada vítima paralisada antes que ela se recupere. Os Nosferatu também usam coleções de gigantescos e grotescos animais carniçais como espíões e tropas de apoio.

ORGANIZAÇÃO

Os Nosferatu são freqüentemente solitários por força das circunstâncias; uma vila de 100 pessoas já tem dificuldades em esconder um monstro, que dirá uma dúzia deles. Ainda assim, se tiverem escolha, os Nosferatu preferem a companhia de seus próprios e repugnantes irmãos. Cidades maiores, especialmente aquelas que têm antigas catacumbas dos dias de Roma, podem abrigar ninhadas inteiras de Nosferatu.

As ninhadas de Nosferatu são surpreendentemente igualitárias. Os anciões são reverenciados (como exemplos da disciplina e astúcia necessárias para sobreviver a séculos de existência como monstros), mas espera-se que eles tratem os jovens com justiça. Ocasionalmente, emergem rumores de um tirano Nosferatu, um "rei-monstro" governando sua ninhada subterrânea com terror violência, mas esses rumores são poucos e muito espaçados.

Os Nosferatu também demonstram uma surpreendente unidade entre as ninhadas. Ninhadas em diferentes baronatos, ducados ou até mesmo países cooperam prontamente. Os Nosferatu têm largamente se divorciado das brigas triviais por status e prestígio que arruinam as empresas conjuntas dos outros clãs.

PREOCUPAÇÕES ATUAIS

O clã está atualmente preocupado com a mesma coisa com que sempre esteve: a sobrevivência.

Os Nosferatu apóiam fortemente a ascensão das cidades e vilas, particularmente aquelas erigidas sobre antigas cidades romanas (as ruínas e catacumbas que as acompanham proporcionam excelentes esconderijos). Os Nosferatu tendem a apoiar a ascensão da burguesia, vendo-os como mais merecedores e menos pretensiosos que as velhas dinastias feudais. Os conselheiros das cidades têm ocasionalmente sido capazes de espremer concessões ou até mesmo independência de seus senhores feudais, usando informações ilícitas clandestinamente dadas a eles por Nosferatu espíões.

PRÁTICAS ATUAIS

Na verdade, as coisas parecem estar melhorando para os Nosferatu — mas talvez isto seja porque o clã não tem como piorar. Conforme as pessoas se congregam em cidades e vilas, os Nosferatu encontram mais e mais lugares para se esconder durante o dia e caçar à noite. O número fenomenal de tavernas aglomeradas na maioria dos povoados significa que muitos dos ataques dos Nosferatu são desconsiderados como delírios induzidos pelo vinho.

Os Nosferatu freqüentemente se reúnem nos solstícios e equinócios para realizar vários rituais imitando (ou satirizando) os festivais humanos e vampíricos. Um desses festivais, a

VAMPIRO: A IDADE DAS TREVAS



Dança dos Mortos ou Dança Macabra, é realizado a cada 10 anos em um local secreto; este local muda a cada vez. Todos os membros do clã que consigam viajar em segurança atendem à convocação da Dança Macabra, que (em contraste com a maioria das coisas Nosferatu) é uma orgia de esplendor e espetáculo. Aqui, os Nosferatu celebram a sua própria monstruosidade, e as catacumbas se cobrem de vermelho com o sangue dos “convidados” humanos.

RAVNOS

Os Ravnos não estão presentes em toda a Europa em números significativos. Seu povo, os Ciganos, está atualmente se movendo lentamente para o ocidente, se espalhando através da Europa. Por enquanto, a maioria é encontrada ao redor das cidades do oriente, através das terras árabes e o norte da Índia e tão longe quanto a China. Existem poucos grupos de vampiros Ravnos ao redor do Mediterrâneo oriental. Eles têm um príncipe na cidade dos Cruzados do Acre, onde Cainitas sombrios (Setitas, Assamitas, Lasombra, *et al*) freqüentemente se encontram para comerciar mercadorias e informações, fazer planos e travar alianças, e eles têm uma comunidade no porto controlado pelos Setitas de Alexandria. Daqui, pequenos bandos de salafários visitam Constantinopla, Veneza e outros portos europeus para furtar ou extorquir dos Cainitas ou mortais.

Muitos Cainitas se ressentem do modo pouco cerimonioso com que os Ravnos trapaceiam, roubam ou enganam os outros clãs. Os Ravnos acreditam que eles têm um dever sagrado de impedir que os outros se tornem ligados demais às coisas voláteis (posses, crenças e na verdade quase qualquer coisa). Contudo, eles também percebem a diminuta visão que os forasteiros têm de suas atividades. Então por enquanto, os Ravnos são uma coleção maltrapilha de errantes e solitários, nada parecidos com os clãs hierárquicos da Europa. Não é do feitio deles tamanha empostação, dizem os Ravnos, então para eles só restam as estradas secundárias e os becos, de agora até a trombeta final.

FORÇA E INFLUÊNCIA

Os Ravnos têm pouquíssima força militar na Europa. Se ameaçado com violência, o típico Charlatão irá simplesmente rir e partir (rapidamente se necessário). Se um deles precisa causar danos a um inimigo, ele tentará ludibriar seu inimigo para que ele entre em um conflito mortal com outro Cainita (preferencialmente outro inimigo). Se tudo correr bem, os dois ficarão se engalfinhando tempo o suficiente para deixar que o Ravnos siga seu próprio caminho. Se não, o Ravnos tenta escapar da forma mais incólume possível.

Os Ravnos são mestres em contar histórias e servem como mensageiros quando poucos outros são capazes. Eles trazem notícias de lugares distantes, e se necessário estão dispostos a dar às notícias a forma que for mais vantajosa para eles. Um Ravnos esperto pode começar uma calúnia que parece perfeitamente verdadeira, enviá-la para todas as fontes confiáveis e observar a base de poder de seu inimigo desmoronar como argila velha. É claro que uma pessoa tem que ser muito boa nisso para que este tipo de estratégia funcione, mas os anciões Ravnos tiveram um bom tempo para aperfeiçoar suas mentirinhas.

ORGANIZAÇÃO

Os Ravnos deliberadamente se afastam da organização, pois isso iria exigir confiança demais e independência de menos. É geralmente reconhecido que o mais velho do clã está em algum lugar do Oriente e tem pouco interesse nos atos de suas crianças da noite. Contudo, sempre há algum respeito

(ainda que de má vontade) entre os Ravnos, e eles usualmente irão correr para defender um ao outro quando um forasteiro fizer ameaças. “Apenas eu posso insultar meu irmão”, assim eles diriam.

PRÁTICAS ATUAIS

Apesar dos forasteiros não verem nenhum método real nos hábitos dos Ravnos, os Charlatões estão na verdade cuidadosamente examinando a Europa. Esses anciões Ravnos que andam pelas terras da Europa são de certa forma batedores, tentando aferir a melhor época para que a maioria do seu clã (e seu povo mortal) volte.

O estilo de vida nômade é a mais importante faceta da não-vida Ravnos; se fossem acorrentados a um lugar por muito tempo, eles provavelmente ficariam malucos como os Malkavianos. Até um certo ponto, os Ravnos têm procurado fazer amizade com os Gangrel, a quem eles chamam de primos, para melhor sobreviverem nas longas e selvagens estradas. Os Gangrel não acolhem tais tentativas, e têm desprezo pelos trapaceiros Ravnos. Isto não detém os Ravnos, cujo senso de humor os mantém bem-dispostos mesmo quando confrontados com um Cainita rosnante e bestial acompanhado de sua manada.

PREOCUPAÇÕES ATUAIS

Muitos habitantes locais chamam os errantes Ravnos de *portadores de pragas e aves de mau agouro*. O forasteiro é sempre visto com desconfiança em tempos de guerra, e portanto os Ravnos se mantêm o mais distante que podem das batalhas e conflitos mesquinhos por toda a Europa. Eles evitam a guerra dos Tremere quando possível, mas não têm aversões a fazer negócios (ou trapaceas) com combatentes ou fornecedores de qualquer um dos lados. Os clãs preocupados com o “decoro cortês” correm com os Ravnos para fora dos seus domínios por quaisquer motivos que consigam encontrar.

Os vagões Ravnos têm sido ameaçados por ataques Lupinos em anos recentes. Conforme os excessos sangrentos de muitos vampiros incitam outras atividades sobrenaturais, os solitários Charlatões têm encontrado as longas estradas cada vez mais perigosas.

TOREADOR

Quando o Império Romano caiu seis séculos atrás, os Toreador estavam em terríveis dificuldades. Muitos anciões caíram em torpor, esperando acordar em outra época de devassidão e excessos. Alguns viajaram para o leste, procurando refúgio em Constantinopla ou se estabelecendo nas cidades do Oriente. Aqueles que ficaram, contudo, encontraram força na moderação e virtude no autocontrole. Conforme o tempo passou, eles se tornaram aptos a acalentar a arte uma vez mais nos mortais.

Assim como alguns Toreador se tornaram cada vez mais envolvidos com os árabes e mouros, outros encontraram a beleza na solene mas peculiarmente apaixonada arte e arquitetura da Europa Ocidental. Tem sido um processo lento acalentar a inexperiente criatividade artística dos cristãos, mas como as fundações para as grandes catedrais estão estabelecidas, os Toreador consideram que seu tempo foi bem gasto.

Muitos clãs estão surpresos com a mudança que sobreveio aos Toreador. Antes eles se juntavam às orgias de Nero e às perversões de Calígula, agora eles se mantêm em sóbrios mosteiros e frios castelos de pedra. Até mesmo a alcunha do clã mudou para refletir suas atitudes: antes eles eram ridicularizados como “Dionisíacos”, agora eles são chamados de “Artesãos”.

CAPÍTULO TRÊS: OS CLÁS

E então, enquanto alguns Toreador fazem jornadas perigosas ao norte em busca de skalds talentosos, e alguns vagam pelos salões Bizantinos, a maioria fica onde está quietamente encorajando a realização humana. Quando a humanidade estiver pronta para uma nova Era Dourada, os Toreador irão ensiná-los a antiga arte e a literatura. Até lá, *paciência* é a palavra da vez entre os Artesãos. O tempo dirá se eles conseguirão se ater a ela.

FORÇA E INFLUÊNCIA

Os Toreador não são um clã abertamente influente. Eles se abstêm das pequenas barganhas de príncipes mesquinhos e Cainitas peixeiros, preferindo seguir sua vocação. Entretanto, eles são um dos clãs mais perceptivos. Muitos anciões e príncipes que não gostam de confiar em videntes Malkavianos ou Capadócijs preferem manter em seu lugar um conselheiro Toreador. Constantinopla é um lugar que tem se beneficiado de uma constante presença dos Toreador.

A força militar dos Toreador não é esmagadoramente impressionante. Tirando de lado alguns poucos Lacaios ou mortais Dominados, eles têm poucas pessoas a quem recorrer para lutar por eles. Alguns Toreador são excelentes lutadores, mas não todos. Por esta razão, alguns tendem a manter uma leve aliança com os Brujah do local, que também vêm a necessidade de se preservar o conhecimento. Contudo, não são muitos os Toreador que são abertamente atacados. Por parecerem inofensivos, poucos vampiros efetivamente procuram a sua destruição. Por parecerem inúteis, eles não são alvos para serem controlados.

ORGANIZAÇÃO

Os Toreador não se envolvem pesadamente na política Cainita, e portanto sua organização é razoavelmente frouxa. Os senhores tendem a criar crianças da noite em quem possam confiar, conseqüentemente muitos Toreador estão livres para perseguir seus próprios objetivos (os quais muitas vezes coincidentemente vão de acordo com os dos seus anciões). Eles se reúnem na Ibéria, Alexandria, Constantinopla e até em Roma.

Alguns Toreador se reúnem em grupos similares às guildas de ofícios, trocando informações e percepções que tenham relação com suas áreas de interesse. Essas "guildas" são extremamente sigilosas, cheias de rituais e misticismo. Ocasionalmente, eles adotam um membro mortal em seu meio, mas apenas aqueles que consideram dignos de receber os segredos das eras passadas. Esses poucos sortudos freqüentemente voltam para seu trabalho inspirados, mas perturbados pelo que viram.

PRÁTICAS ATUAIS

Os Toreador estão atualmente trabalhando duro para preservar as artes e a cultura das terras onde se estabeleceram. A maioria dos Toreador europeus se infiltrou em assuntos da Igreja, percebendo que a maior parte da arte e escultura modernas serve a um propósito religioso. Alguns viajam para terras Orientais para trazer de volta avanços culturais, mas esta é uma prática tênue, particularmente considerando a hostilidade dos orientais criada pelas Cruzadas. Eles tendem a arranjar benfeitores e trabalho para os melhores artesãos, e a encorajar pessoas criativas a seguir suas visões. Alguns Toreador franceses supervisionam a construção de catedrais; tragicamente, eles nunca irão conhecer os prédios em sua glória total, com a luz do sol brilhando através do vidro pintado.

PREOCUPAÇÕES ATUAIS

Por mais desagradável que seja, os Toreador se encontram emaranhados em políticas mortais e presos em ferozes conflitos

com outros clãs. Eles estão entre os mais fortes defensores de Constantinopla e sua cultura, sonoramente argumentando que os Cainitas deveriam ter um papel ativo na defesa da cidade contra os "bárbaros" que lentamente roubam seus territórios. Eles também desaprovam as recentes incursões dos Lasombra na Igreja, acreditando que os Magistrados irão afastar mais e mais homens da Igreja da educação e da arte, enfatizando ao invés disso o controle, a intolerância e a política.

O clã também respeita a arte e as realizações muçulmanas e tenta persuadir os Brujah e os Lasombra a ajudarem a fortalecer os reinos muçulmanos na Península Ibérica. Infelizmente, rumores de bases Assamitas estão impedindo este pacto.

TREMERE

Os Tremere apenas recentemente apareceram entre os Cainitas. Foi somente em 1022 que os primeiros vampiros Tremere foram criados (ou melhor, se criaram) através da trapaça e da magia. Eles mataram um ancião Tzimisce e vivificaram dois aprendizes de magia quem haviam conseguido que fossem Abraçados. Os experimentos eventualmente criaram uma poção que permitiu que o *magus* Tremere convertesse ele mesmo e sete dos seus seguidores mais próximos em vampiros.

Uma vez descoberto o que sua nova imortalidade havia custado a eles, os novos Tremere procuraram recriar os poderes que tinham conhecido em vida. O resultado foi a disciplina mágica que eles chamaram de Taumaturgia. Contudo, Tremere não estava satisfeito. Ele estava consciente de que os vampiros novatos ainda estavam em grande perigo, e ele queria fortalecer seu lugar na hierarquia vampírica. Após longa pesquisa e busca, ele aprendeu como os outros clãs tinham ganhado sua permanência — através de um antigo fundador. Ele descobriu a localização do adormecido fundador dos Salubri, Saulot, e decidiu que o pacífico vampiro seria o melhor alvo para seus desígnios. Ele rastreou Saulot até seu lugar de descanso e o diablerizou. Todos os relatos dizem que Saulot morreu pacificamente e sem resistência, apesar de Tremere ter ficado aterrizado com a visão do terceiro olho se abrindo e os observando.

A guerra resultante tem durado por mais de dois séculos. Os Tzimisce e os Gangrel — os mais fortes clãs na Hungria — têm liderado a batalha contra os usurpadores, mas têm sido incapazes de derrotá-los. Os Tremere têm pedido a ajuda da Ordem de Hermes, um círculo de magos mortais dos quais ainda fazem parte, e têm tanto as feitiçarias quanto os exércitos mortais deles para protegê-los.

Durante este período, o poder dos Tremere tem se expandido. Agora perto da metade dos magos que eram leais a Tremere foram Abraçados, alguns poucos deles permanecendo em contato com seus colegas na Ordem de Hermes. Outros magos têm sido Abraçados, também, trazidos para o clã. Talvez o mais importante seja que os Tremere recentemente criaram novos soldados de campo — os monstruosos Gárgulas.

FORÇA E INFLUÊNCIA

As principais bases dos Tremere são grandes fortalezas nas montanhas da Transilvânia e Hungria, apesar de terem capelas fortificadas ("casas de guilda" mágicas) por toda a Europa. Recentemente, eles alcançaram uma grande vitória sobre os antigos Cainitas da Hungria, exterminando diversas famílias nobres das quais os Tzimisce dependiam e portanto cimentando seu poder dentro do país.

Seu velho elo com a Ordem de Hermes amplia o seu poder, pois eles algumas vezes podem envolver estes magos

em seus planos. Eles também retêm diversos dos seus contatos mortais e têm os recursos para empregar muitos mensageiros e espíões mortais.

ORGANIZAÇÃO

O Clã Tremere tem a mais rígida organização de todos os clãs. A guerra pela sobrevivência não pede nada menos do que a absoluta precisão, e conseqüentemente os neófitos são freqüentemente submetidos ao Voto de Sangue. O fundador agora dorme por anos e mostra pouco do seu velho entusiasmo quando acorda. A liderança do clã passou então para o profundamente dividido Conselho dos Sete, os sete magos que foram os primeiros a serem transformados em vampiros com o próprio Tremere. Recentemente, o Conselho dividiu o mundo conhecido entre si para evitar discussões fragmentadas.

O líder não-oficial do Conselho é Goratrix, o leal mas conspirador homem que em vida viabilizou o plano de Tremere de ganhar a imortalidade. O Conselho recentemente o mandou para supervisionar os negócios da Casa na Europa ocidental. O defensivo e humanitário Étrius permanece na base do clã de Ceoris na Hungria, coordenando a defesa das possessões do clã e tentando fazer a paz com os Tzimisce e Gangrel. Merlinda modera as disputas dentro do Conselho e governa as Ilhas Britânicas. Os membros restantes ainda estão estabelecendo sua autoridade e não contactam seus discípulos com freqüência. Os neófitos Tremere, sob a autoridade deles, podem nem ao menos saber os nomes dos Conselheiros, reportando-se aos tenentes por eles escolhidos.

O Conselho dos Sete se mantém em contatos mágicos regulares, mas todos os sete apenas se encontram a cada sete anos para discutir assuntos importantes. O próximo encontro está marcado para 1199.

PRÁTICAS ATUAIS

Os Tremere estão pesquisando tanto sobre o conhecimento oculto quanto possível, como eles sempre fizeram, para melhor sobreviver à atual guerra e conseguir um lugar entre os outros clãs. Para este fim, eles tentam se comunicar com aqueles Cainitas que não são imediatamente hostis (o que são poucos). Eles também perseguem as lendas dos Lupinos, mas não tão agressivamente.

Alguns membros conhecem um ritual que permite a comunicação com seus senhores apesar das grandes distâncias. Isto, somado ao seu acesso a diversos mensageiros mortais, permite que o clã colete informações e coordene seus planos de forma bem melhor do que qualquer outro clã.

Finalmente, os Tremere estão encorajando a difusão de suas aberrantes criações, os Gárgulas. Esses vampiros brutais

foram desenvolvidos de "material" Gangrel e Tzimisce mas agora são capazes de criar sua própria prole.

PREOCUPAÇÕES ATUAIS

A maior parte dos anciões do clã está preocupada com a batalha contra os Gangrel e os Tzimisce. Esses clãs mais antigos têm recentemente lançado um contra-ataque contra os Tremere húngaros, lançando neófitos, carniçais e peões mortais em uma tentativa final de coibir as expansões dos Usurpadores. A violência não tem sido óbvia para os mortais — apenas alguns assassinatos, pilhagens de salteadores e conflitos de nobres — mas as baixas entre os Cainitas têm sido altas. Os vampiros que tinham conseguido permanecer neutros antes estão

sendo forçados a optar por um lado ou fugir da Hungria. Contudo, os Tremere têm sido capazes de repelir os piores ataques, particularmente com a ajuda dos Gárgulas.

No momento, os Tremere estão fazendo tentativas para estender seus poderes além de suas capelas isoladas e se estabelecer em vilas e cidades. Muitos membros jovens têm recebido ordens para construírem refúgios ou estabelecer pequenas capelas nas cidades da Europa ocidental, onde seus inimigos Tzimisce e Gangrel são mais fracos.

Os Tremere também estão preocupados com sua reputação na Ordem de Hermes. A Ordem até agora não tem ciência de que os líderes Tremere se tornaram vampiros. Conforme os Sete procuraram estender sua influência, contudo, eles abraçaram um número crescente de magos, e a Ordem está perto de perceber que tipo de criaturas se esconde em suas fileiras. Os Tremere temem que eles em breve tenham de se separar da Ordem ou fazer uma tentativa para controlá-la.

TZIMISCE

O clã Tzimisce é um clã venerável, mergulhado em tradição e conhecimento. O clã tem se agarrado por longo tempo às suas raízes bálticas e até recentemente era considerado incontestável. Isto, é claro, torna as atuais noites de desordem ainda mais intoleráveis.

Por muito tempo os Tzimisce têm estado entre os mais cultos e eruditos Cainitas. Por milênios, outros vampiros têm feito a perigosa jornada até os Cárpatos em busca da sabedoria Tzimisce (o fato de que muitos desses vampiros não voltam detém poucos deles). Até a ascensão dos Tremere, os Tzimisce eram os mestres feiticeiros entre os vampiros, praticando um bizarro amálgama de rituais alquímicos, feitiços eslavos e demonologia. Na verdade, erudição e habilidade feiticeira só ficavam em segundo lugar em relação à terra possuída para determinar o status de um dado Demônio.

O conhecimento Tzimisce raramente se justapõe com preocupações humanas, e apenas intermitentemente com as vampíricas. O clã tem o seu próprio projeto, um pouco preocupado com os mesquinhos atos dos outros. Enquanto outros vampiros se vêem como amaldiçoados, os Tzimisce se vêem como mestres de seus destinos, subservientes a nenhum Deus ou Diabo. De todos os clãs, os Tzimisce têm uma filosofia que é muito similar ao que será chamado um dia de pensamento humanista.

Não que o clã seja de alguma forma humanístico, humanitário ou mesmo humano. Na verdade, os Tzimisce têm um frio desprezo pelas criaturas inferiores que lhes garantem comida e exércitos, e mesmo os outros vampiros são na melhor das hipóteses seres de segunda classe. Os Tzimisce acreditam que com suficiente maestria da sua Disciplina de Vicissitude, eles podem literalmente se esculpir à imagem de Deus — ou até mesmo numa forma superior.

Este contínuo refinamento da Vicissitude tem colhido muitas recompensas práticas. Nenhum clã é tão habilidoso no uso e criação de carniçais. Os Tzimisce, através do livre uso de sua aptidão para esculpir a carne, são demoniacamente habilidosos na arte da guerra. Apesar de outros vampiros poderem ser pessoalmente mais formidáveis em batalha, ninguém é tão aterrorizante. Um ataque Tzimisce típico tem a forma de uma horda de pesadelo de monstros-carniçais distorcidos. Essas cargas são ainda mais assustadoras quando lideradas pelos próprios Tzimisce, freqüentemente em uma gigantesca, quase invulnerável forma de Zulo. Mais ainda, as histórias do que os Tzimisce fazem com seus inimigos fre-

CAPÍTULO TRÊS: OS CLÃS

qüentemente levam os inimigos a fugir ao invés de arriscarem a captura. Existem razões pelas quais os Balcãs deram origem a tantas histórias de terror.

Os Tzimisce têm usado seu poder para esculpir servos-carniçais de acordo com suas especificações, criando legiões de lacaios assustadores. Monstruosos cães-infernais com mandíbulas de tubarão criados pelos Tzimisce, alguns tão grandes quanto pôneis, espreitam os domínios do clã. Esquadrões de carniçais que foram humanos, seus próprios ossos e tecidos distorcidos como armas de guerra, descem sobre as vilas à noite para coletar o tributo Tzimisce. Os piores são os *vozh*, ou carniçais de guerra: horrores elefantinos criados pela fusão de uma dúzia ou mais de carniçais (humanos ou animais) em um monstro com múltiplos membros.

FORÇA E INFLUÊNCIA

O clã Tzimisce apesar de suas presentes dificuldades, se agarra tenazmente à sua terra natal na Europa Oriental onde têm assombrado desde suas primeiras noites. Os Tzimisce mantêm fortalezas e controlam marionetes na Hungria, Polônia, Bulgária, Valáquia, Bavária, Áustria, Sérvia e Rússia de Kiev. Os Tzimisce são particularmente fortes na Lituânia pagã, onde certos anciões poderosos ainda mantêm a adoração dos antigos deuses eslavos. Aqui, o clã luta contra os Cavaleiros Teutônicos, que começaram a descobrir evidências das práticas do clã (e de seus servidores).

Os Tzimisce mantêm seu poder temporal através de seus lacaios: carniçais com poderes sobrenaturais hereditários. Através de casamento, intimidação e violência aberta, linhagens de lacaios têm criado a maioria das famílias nobres da Europa Oriental (e muitas Bizantinas). O clã também se infiltrou na Igreja Ortodoxa, contudo nem de longe na extensão em que seus irmãos Lasombra o fizeram na Igreja Católica Romana.

ORGANIZAÇÃO

Voivodes governam "famílias" de crianças da noite; essas crias devem se submeter ao Voto de Sangue, ligando-se aos seus senhores. Porém, as crianças da noite são raramente ligadas umas às outras; séculos de disputas brutais pela preferência dos *voivodes*, em uma grotesca paródia da interação familiar, permanecem como a norma entre a prole Tzimisce. Ocasionalmente, um *voivode* irá conceder a uma criança preferida algum nível de responsabilidade — supervisão de carniçais, interação com os servos, manutenção do castelo ancestral — mas isto é incomum.

O clã era muito mais unificado nas noites antigas, mas complacência e decadência se estabeleceram. A fragmentada geografia política dos Balcãs guarda um mudo testemunho da desarmonia rasgando o clã. Cada *voivode* avança em seus próprios objetivos com pouca preocupação com o bem-estar do clã como um todo. Apesar de tal auto-centrismo ser ubíquo à raça Cainita, a arrogância e o territorialismo Tzimisce asseguram que dois *voivodes* em conflito têm menos probabilidade de chegar a um acordo (ou serem forçados a um acordo) do que, por exemplo, dois anciões Ventrue.

Conforme mais e mais *voivodes* caem diante da pira, estaca ou feitiço, números crescentes de crianças da noite despossuídas correm pelo mundo. Essas crianças estabelecem domínios sem direitos para tal e da melhor forma que podem ou simplesmente caminham para os reinos desconhecidos além do Danúbio. Algumas poucas dessas crianças da noite, tomando posse dos artefatos de seus senhores e despojos Tremere, conseguiram sucesso por conta própria no Ocidente.

PREOCUPAÇÕES ATUAIS

Obviamente, a guerra com os Tremere eclipsa o atual pensamento Tzimisce. De seus castelos nas alturas, os Demônios cospem sua fúria contra os feiticeiros Tremere e lançam legiões de crianças da noite e carniçais contra suas capelas. Desafortunadamente, com a ascensão das criaturas servas dos próprios Tremere, essas táticas têm se mostrado cada vez menos efetivas. A luta interna do clã apenas piora este problema.

Como se isto não fosse o bastante, muitas possessões Tzimisce estão ruindo por dentro. Os súditos humanos dos Demônios, cansados após séculos de abuso, têm dado as boas vindas aos invasores; até mesmo os alemães, eles imaginam, devem ser melhores mestres que o rapinante *voivodes* na montanha acima da vila. Esta atitude choca os Tzimisce, que freqüentemente vêem seus súditos como extensões não pensantes da terra ancestral. Muitos jovens Tzimisce, furiosos com a "traição" dos seus súditos, têm começado a adotar uma postura ativamente hostil em relação à humanidade.

PRÁTICAS ATUAIS

A guerra com os Tremere não apenas rompeu o tradicional estilo de não-vida dos Tzimisce, mas também deixou claro que os anciões Tzimisce estão desconectados com as necessidades de sua progênie. Em um esforço para manter sua identidade e propósito, muitos jovens Tzimisce têm se congregado entre si. Esses Tzimisce celebram os antigos rituais da terra (a Noite de Kupala, os equinócios, etc.) com grandes festividades comuais (um observador externo poderia chamá-las de massacres). Nestas festas, os Tzimisce reafirmam sua lealdade um ao outro diante da adversidade, efetivamente bebendo o sangue um do outro. Alguns Tzimisce sussurram que aqueles que têm participado destes festivais de beber-sangue por anos ou décadas se tornam menos submissos à vontade de seus *voivodes*.

VENTRUE

Desde os dias do Império Romano, os Ventrue têm vivido escondidos dentro dos castelos dos grandes nobres, guiando estes magnatas e compartilhando de seus luxos. Mesmo quando os bárbaros devastaram suas terras, poucos Ventrue tiveram que viver entre as pessoas comuns ou beber alguma coisa que não fosse o sangue mais nobre. Se uma família era destruída por um invasor, os Ventrue podiam facilmente adotar outro magnata.

Conforme a economia da Europa se desenvolveu e o comércio se tornou mais lucrativo, os Ventrue começaram a adotar famílias mercantes também. E conforme os francos e depois os normandos começaram a conquistar terras fora da França, os Ventrue freqüentemente seguiram os vitoriosos mortais, para a Alemanha, para o norte da Inglaterra e Irlanda, norte da Itália e Sicília, Chipre e a Terra Santa.

Agora, velhos fantasmas estão voltando para assombrar os Ventrue. Poucos neófitos têm aprendido sobre a guerra de muito tempo atrás com os Brujah, ou a cidade que caiu sob as espadas romanas. Tudo o que eles sabem é que os Brujah os detestam por alguma antiga bobagem e procuram bloquear todos os seus objetivos. Os Assamitas estão emergindo do Oriente, e os Lasombra estão desafiando sua autoridade; considerando tudo, os Ventrue tem tempos difíceis diante de si.

FORÇA E INFLUÊNCIA

Os Ventrue são os Cainitas dominantes na França e Inglaterra e têm influência em diversos outros países. Seu centro de

poder é Paris, e eles mantêm um forte controle sobre as feiras e mercados das regiões em volta. Muitos Ventrue desenvolveram uma ligação sentimental com as famílias nobres da França. A Universidade de Paris, o esplendor da corte real francesa e o sucesso dos mercadores locais são todos fontes do grande orgulho dos Ventrue.

A maior parte da pujança dos Ventrue vem de seus recursos mortais. Através da Presença e Dominação, eles controlam alguns dos mais poderosos nobres e mercadores da Europa. Alguns comandam exércitos particulares, outros tentam controlar governos locais, mas em sua maior parte, eles estão satisfeitos com pequenas mudanças. É apenas quando a autoridade de um Ventrue é desafiada que ele se torna verdadeiramente agressivo, e então aí de quem o ofendeu...

ORGANIZAÇÃO

Os Ventrue se organizam de acordo com os padrões de corte, tanto no nível local quanto ao longo do clã. O Ventrue mais antigo de cada região é aceito como o monarca da região. Os monarcas recebem visitantes e suplicantes, e espera-se que os Ventrue locais atendam às suas proclamações. Os cainitas de outros clãs são aceitos na estrutura da corte se desejarem fazer súplicas apropriadas.

A Grande Corte é colocada acima de todas as outras cortes. Os Ventrue se reúnem lá pela oportunidade de fechar negócios, realizar acordos e fazer planos para os anos vindouros. É também um local para que o Ventrue presidindo possa elogiar ou criticar jovens Cainitas, que podem em consequência ganhar ou perder muito prestígio.

Muitos Ventrue consideram a Grande Corte como uma excelente oportunidade para ostentar riqueza e influência; eles geralmente a frequentam com uma procissão de lacaios e carniçais luxuosamente vestidos. Outros competem para trazer as mais atraentes, sofisticadas e bem-nascidas acompanhantes. A Grande Corte é atualmente situada em Paris, onde o venerável príncipe de quarta-geração Alexander preside como rei. A rainha é Saviarre, uma anciã de grande beleza que na prática é quem exerce a maior parte do governo do clã. Muitos príncipes menores e anciões mandam embaixadores à Grande Corte para pedir ajuda, levar belos presentes e anunciar seus triunfos.

PRÁTICAS ATUAIS

Os Ventrue, fortes tanto entre os mercadores quanto as classes nobres, se apegam às indumentárias da nobreza da qual eles se alimentaram por tanto tempo. Muitos mantêm trajes suntuosos para vestir na corte, freqüentemente tendo um traje novo a cada visita. Os Ventrue gostam de todos os tipos de práticas de corte, e os príncipes Ventrue têm sido conhecidos

por "armar cavaleiros" entre os súditos particularmente leais, numa cerimônia que freqüentemente envolve o Voto de Sangue. Um Ventrue geralmente será bem generoso ao conceder privilégios, até mesmo a membros de outros clãs.

Para demonstrarem sua riqueza e influência, os Ventrue mais velhos freqüentemente se tornam patronos de jovens membros do clã, apoiando-os e encorajando-os. Eles também dão presentes suntuosos uns aos outros e estão sempre prontos para oferecer assistência. Isto é em parte uma questão de orgulho (demonstrar seu poder superior e generosidade), mas também pragmaticamente reforça o poder do clã.

PREOCUPAÇÕES ATUAIS

Os Ventrue continuam a se engajar em vários jogos de poder, tentando ganhar alguma medida de controle sobre a sociedade Cainita. Eles são freqüentemente bloqueados nisso, particularmente pelos Lasombra, seus maiores rivais. Além disso, outros clãs teimosamente resistem a qualquer tipo de supervisão Ventrue, especialmente os Brujah, que roubaram deles a influência que tinham na Espanha.

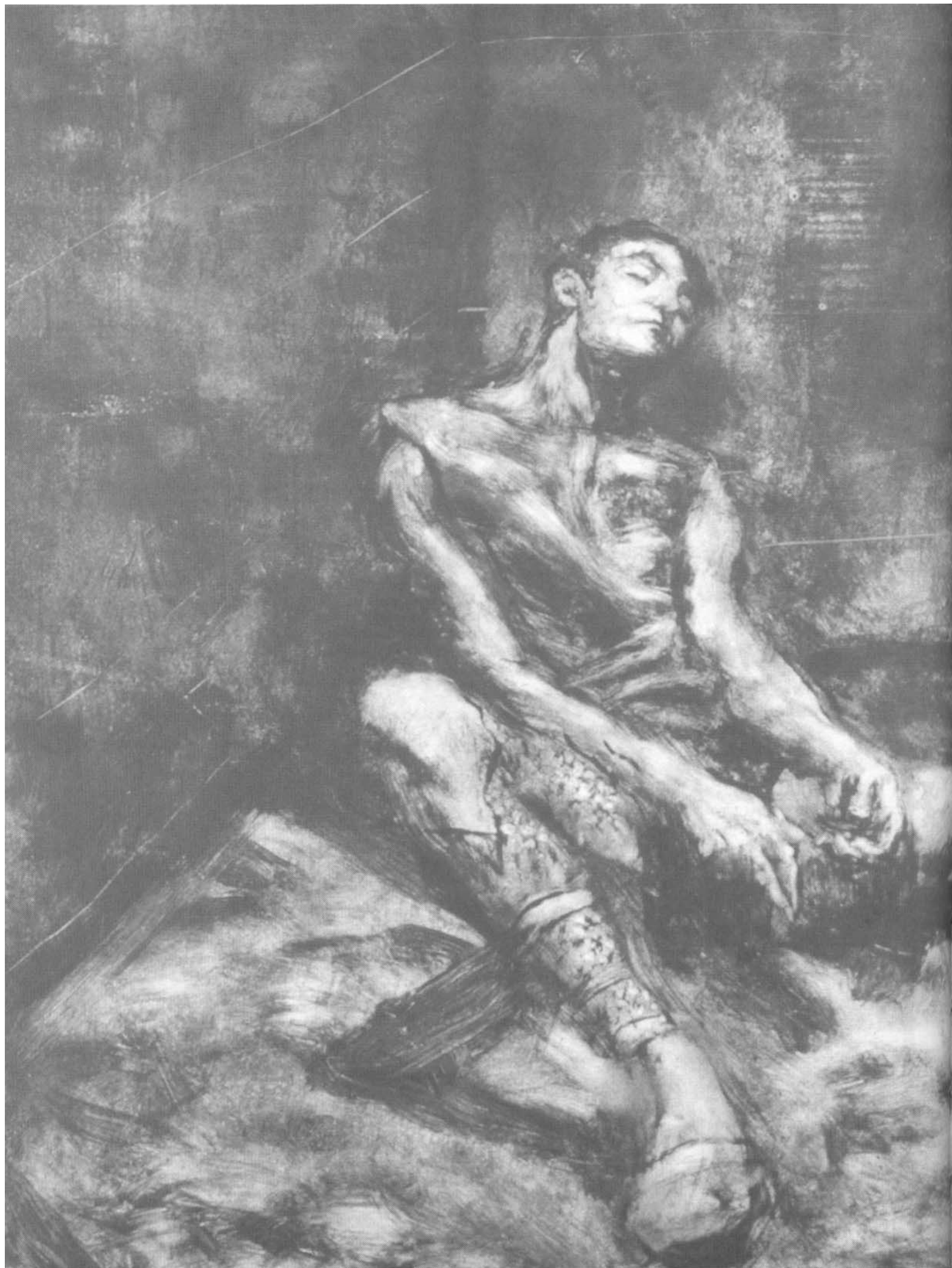
Contudo, os Ventrue têm muito a receber. Sua influência está crescendo na França e na Inglaterra, e a recente ameaça dos Tremere parece estar galvanizando muitos clãs em um tipo de entendimento. Com sorte, o conflito irá forjar uma nova unidade na sociedade vampírica, e os Ventrue serão aqueles que irão liderar os Cainitas no novo século.

CAITIFF

Existem poucos Caitiff na Europa, ou na verdade em qualquer outro lugar. O sangue de Caim ainda corre forte nas veias de seus descendentes, e as afinidades e falhas dos clã ainda são muito pronunciadas. Contudo, os príncipes são tremendamente incapazes de impedir que os Cainitas criem neófitos. Consequentemente, algumas linhagens se diluíram até a 13ª geração e além. Muitos dos mais descuidados e prolíficos senhores fizeram poucos esforços para educar ou tomar conta de suas criações, e alguns desses neófitos permanecem para sempre ignorantes de seus clãs.

Em muitas ocasiões, os anciões tentam trazer esses neófitos para o grupo (eles se tornam peões muito úteis, afinal de contas), mas algumas vezes lhes falta o poder para compelir a obediência. Muitos clãs simplesmente não têm a inclinação para forçar seus membros Caitiff a se reunirem a eles.

Nesses casos, onde é permitido ao vampiro permanecer à parte do seu clã, suas crianças da noite e as crianças de suas crianças podem nunca ter um sentimento de pertencer a algum clã, nem nenhum elo direto com o clã de sua precursora, e assim se tornam verdadeiramente Caitiff.





LIVRO DOIS: A QUEDA

As corujas me chamam, por detrás dessas paredes desgastadas. Posso me mover, mas só um pouco. Posso me arrastar por sobre a poeira até a boca da cabana, e talvez até mais além. Mas não posso correr. Estou fraco e cansado demais para fazê-lo.

Numa taverna de beira de estrada, eu pensei em passar uma noite agradável com uma bebida e uma mulher barata. Fui bem recebido quando entrei, com a mão na espada como se preferisse lutar a beber. Um grupo de desconhecidos, não muito distantes do fogo, pediram que me juntasse a eles, e riram comigo, enquanto enchiam minha caneca. Eu saí com eles alegremente, segurando a mão gélida de uma de suas mulheres.

Eles me jogaram contra a parede do beco. Tomaram-me a espada, quebrando-a em dez pedaços. Eles riram quando meus músculos anestesiados pelo álcool me jogaram desastradamente sobre eles, e então arrancaram minha carne, expondo minhas veias. Eu tentei gritar. Eu deveria ter morrido, mas enquanto os demônios se embrenhavam novamente nas sombras, as mãos de um deles me levantaram. Eu vi a misericórdia na face de um monstro, e Deus me livre, eu me alegro com isso.

Ela me escondeu numa cabana a milhas de distância da cidade. Estou fraco demais para partir — meu desamparo se reflete em seus olhos quando ela vem me ver. Ela me toca como alguém faria com uma criança tola, e me diz coisas sombrias sobre mim. Por vezes ela me traz uma lebre, ou algumas perdizes. O bastante para me manter vivo, apesar de não sentir fome. Mas ó Deus, a minha sede, a minha sede...

Meu sangue escorre em minhas lágrimas, pingando sobre a poeira.





Capítulo Quatro: Personagens

Conhece-te a ti mesmo.

— Inscrição no Oráculo de Delfos

Antes de começar a jogar *Vampiro: A Idade das Trevas*, você precisa criar um personagem. Entretanto, *Vampiro: A Idade das Trevas* não é como um faz-de-conta; você não inventa simplesmente um personagem à medida que prossegue (embora o Narrador se depare regularmente com este desafio). Há uma certa quantidade de trabalho envolvida; o conceito de um personagem nasce naturalmente, mas as suas características são construídas. Construir um personagem marcante e ao mesmo tempo genuíno é um esforço criativo.

Este capítulo explica como criar um personagem único, começando com conceitos gerais e traduzindo-os em números que possam ser utilizados no jogo. Este processo é muito simples; os jogadores podem compreendê-lo facilmente por si mesmos. O Narrador deve ter uma boa compreensão sobre o processo para que possa responder corretamente às perguntas dos jogadores.

CAPÍTULO QUATRO: O PERSONAGENS



VAMPIRO: A IDADE DAS TREVAS

Os números na planilha de personagens podem não parecer muito inspiradores. É difícil imaginar um romancista descrevendo um personagem dizendo, "Ela tem um Carisma de 4." Contudo, esses níveis simplificam a descrição dos pontos fortes e fracos de um personagem. Mais importante, esses números permitem que o fator aleatório criado pelos dados possa ser aplicado em conjunto com as Características do personagem. Um vampiro forte tem uma chance maior de mover uma pedra grande do que um vampiro fraco.

A criação dos personagens normalmente 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 mental? E depois escolhe os níveis específicos das suas Características — quão fortes são seu Carisma, Manipulação e Aparência? Não use este processo para criar o "melhor" personagem possível; isso acaba com o propósito de criar um indivíduo genuinamente interessante. A função desses números é aprimorar a interpretação, e não abrir caminho para uma Galeria da Fama mítica de personagens.

Comece decidindo que tipo de personagem você quer. Você irá representar uma criança mendicante e miserável ou um nobre rico e instruído? Você é um pagão dos vales remotos da Escócia, ou ingressou num monastério para se aproximar de Deus? Os antecedentes e a personalidade de seu personagem são ingredientes essenciais para a sua persona. Uma vez que tenha formulado seus conceitos básicos, os detalhes dos Atributos e da escolha das Características de uma variedade de listas, você decide quem é o seu personagem. No final do processo você receberá pontos extras chamados de "pontos de bônus," podendo utilizá-los para acrescentar pontos a qualquer Característica, portanto não se aflija com todas as suas escolhas.

- A maioria das Características é avaliada numericamente de 1 a 5. Este sistema é semelhante ao sistema de estrelas para avaliar filmes, restaurantes e hotéis. Um ponto numa Característica indica uma habilidade fraca ou de um principiante. Dois pontos indicam uma Característica média, enquanto que um nível de 5 indica que você está entre os melhores do mundo. As Características se baseiam nos limites normais do ser humano.

- Você precisa considerar o quão bem o seu personagem irá interagir com o grupo. O mundo das Trevas Medieval é perigoso o suficiente da maneira que está; um grupo que passa por conflitos internos terá muito mais dificuldade em sobreviver. Se o seu personagem não se encaixa e como resultado acaba estragando a história, praticamente ninguém irá apreciar o jogo. O Narrador pode até pedir que você crie um novo personagem.

O PAPEL DO NARRADOR

Na condição de Narrador, você precisa orientar os jogadores durante o processo de geração de personagens. Depois que os jogadores chegarem para a sessão de jogo, apresente-os à premissa básica do jogo e descreva o sistema de regras. O seu objetivo principal deve ser facilitar ao máximo a criação dos personagens.

Distribua as planilhas de personagens e conceda aos jogadores um minuto para que eles a examinem e façam perguntas. Em seguida percorra o processo de criação de personagens passo a passo, preenchendo todos os detalhes das suas Características.

Às vezes, aconselha-se gastar uma sessão de jogo inteira criando personagens. Isto garantirá que os jogadores não se sintam pressionados, ficando à vontade para fazer personagens completos, e não marionetes da espessura de uma folha de papel. Na verdade, você pode encorajar seus jogadores a chegarem à sessão de geração de personagens com os conceitos dos mesmos razoavelmente desenvolvidos.

Depois que houver terminado com os detalhes práticos, você pode gastar o resto da sessão conduzindo prelúdios para os personagens. Um prelúdio é uma forma de narrativa abreviada na qual você conta a história da vida mortal do personagem e o seu Abraço. Um Prelúdio é a introdução dos jogadores e de seus personagens na crônica, portanto torne-o memorável. Os prelúdios são descritos no final deste capítulo.

PASSO UM:

CONCEITO DO PERSONAGEM

Você começa formulando um conceito básico para o seu personagem. Este conceito só precisa ser uma idéia geral sobre como ele será, alguma coisa única e interessante que seja agradável de ser interpretada a longo prazo. Por exemplo, para descrever o conceito do seu personagem, você poderia dizer, "Eu sou um sacerdote rural que se esforça para seguir suas crenças. Eu faço parte do jogo do vampirismo para sobreviver, mas estou constantemente procurando alguma maneira de evitar a maldição."

CONCEITO

Muitos Membros consideram difícil abandonar seu modo de vida enquanto humanos e agarram-se tenazmente aos símbolos de sua vida anterior. 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.

Um conceito de personagem como gladiador pode indicar um Abraço que ocorreu há centenas de anos, enquanto outros, como cavaleiros ou damas de companhia, indicam que o personagem é um produto da era atual. 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 estava em torpor, dormindo o longo sono dos Amaldiçoados. A tabela na página 102 lista alguns conceitos possíveis; sintá-se à vontade para inventar os seus próprios.

O CLÁ

O passo seguinte, e possivelmente o elemento mais importante na concepção do personagem, é a escolha do seu clá. O clá descreve a linhagem essencial do personagem — você sempre é do mesmo clá que o seu senhor. Há 13 clás à disposição; também existem diversas linhagens menores, mas elas não têm o mesmo efeito dramático no Mundo das Trevas Medieval.

Um jogador não precisa necessariamente escolher um clá, pois alguns vampiros jovens possuem o sangue tão diluído que não guardam as características de nenhum clá específico. Esses vampiros sem clá, conhecidos como Caitiff, são foragidos muito raros entre os Cainitas — aceitos por ninguém, desprezados por todos. Se você quiser interpretar um personagem assim, simplesmente anote "Caitiff" no clá do personagem.

NATUREZA E COMPORTAMENTO

A esta altura, se você desejar, pode 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 da sua verdadeira personalidade, mas não necessariamente o único arquétipo que pode ser aplicado. O arquétipo que você escolher para a Natureza do seu personagem descreve os sentimentos e as crenças mais arraigadas que ele possui sobre si mesmo e o mundo; este oferece também a forma

básica pela qual o personagem pode readquirir pontos de Força de Vontade. Escolher uma Natureza o ajudará a descrever quem é realmente o seu personagem, 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 e situações diferentes. O Comportamento não exerce efeito prático sobre as regras.

CAMINHOS

Os Cainitas da Idade das Trevas compartilham visões diferentes sobre a moralidade. Você escolhe o Caminho (essencialmente uma filosofia e código de comportamento vampírico) baseado naquilo que acredita ser a moralidade do seu personagem. Cada Caminho determina a ética que você deve seguir para não ser consumido pela Besta. Ele também determina com que Virtudes você começa.

Lembre-se que o Caminho do seu personagem irá influenciar praticamente todos os aspectos da sua existência vampírica. Embora alguns Caminhos sejam muito próximos da moralidade humana comum à época, outros pregam valores mais precisamente desumanos como sendo sagrados. Tenha em mente o clá, a Natureza e o Comportamento do seu personagem. É muito improvável que ele escolha levemente um código de ética, especialmente com tantas coisas em jogo.

PASSO DOIS:

ESCOLHENDO OS ATRIBUTOS

Os Atributos de um personagem definem sua formação intrínseca. Quão rápidos são seus reflexos? Quão atraente ele é? Quanto tempo leva para que entenda idéias novas?

Em primeiro lugar você deve priorizar as três categorias de Atributos — Físico, Mental e Social. Encolha em qual dessas categorias o seu personagem é bom (primário), em qual ele é médio (secundário) e em qual ele é fraco (terciário). O seu personagem é mais físico do que social — ou ele é mais musculoso do que gregário?

- **Atributos Físicos** — Os Atributos Físicos descrevem o quão forte, ágil e musculoso é o seu personagem. São os Atributos primários para um personagem criado para a ação, definindo aos pontos fortes e fracos do corpo. A Força mede o poder para erguer objetos e a quantidade de dano que um personagem pode infligir num combate corpo-a-corpo normal. A Destreza avalia a velocidade e agilidade do vampiro. O Vigor mede a constituição e resistência de um personagem.

- **Atributos Sociais** — Os Atributos Sociais do seu personagem medem sua habilidade de se relacionar, motivar e manipular os outros. O Carisma indica seu magnetismo pessoal e seu charme. A Manipulação mede a habilidade de um personagem de fazer ou deixar de fazer parte de algo através da sua lábia. A Aparência descreve o aspecto do personagem e como ele se porta.

- **Atributos Mentais** — Estas Características representam a capacidade mental do seu personagem, incluindo coisas como memória, percepção e a capacidade de aprender e pensar rapidamente. A Percepção descreve o talento de observação do personagem. A Inteligência representa o potencial de memorizar, racionalizar e aprender. O Raciocínio mede o tempo de reação do personagem e sua habilidade de pensar rapidamente.

O conceito do seu personagem pode ajudá-lo a sugerir prioridades para os seus Atributos, até mesmo algumas ligeiramente estranhas. Escolha o que melhor se encaixar no conceito que você tem em mente. Por enquanto, seu personagem deve estar bem genérico — pinte um quadro amplo e abrangente ao invés de se concentrar nos pequenos detalhes.

Todos os personagens começam com um ponto em cada Atributo. Sua escolha de prioridades determina quantos pontos terá para gastar em cada categoria. Você pode dividir sete pontos entre os Atributos primários do seu personagem, cinco pontos nos seus Atributos secundários, e três entre seus Atributos terciários. Deste modo, você pode optar por acrescentar sete pontos aos Atributos Físicos do seu vampiro e cinco para seus Atributos Mentais, o que deixa três pontos para seus Atributos Sociais. Divida esses pontos entre os Atributos individuais da maneira que achar mais adequada — você pode, por exemplo, 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 o outro.

Você pode aumentar estes níveis mais tarde, portanto não se preocupe muito com suas escolhas agora. Deixe a sua intuição guiá-lo.

Nota: O espaço após cada Atributo (ou Habilidade) é para que você preencha com uma especialização, uma subdivisão da Característica em que o personagem alcançou a excelência. As especializações são explicadas a fundo na página 117; por enquanto, concentre-se em escolher seus níveis.

PASSO TRÊS:

ESCOLHENDO HABILIDADES

As Habilidades delineiam o que o personagem conhece, ao invés daquilo que ele é; elas descrevem as coisas que ele aprendeu, ao contrário daquilo que ele pode fazer naturalmente. A cada Habilidade que seu personagem possui é atribuído um nível numérico representando a aptidão do mesmo naquela área em particular. O número é usado para determinar quantos dados você joga quando seu personagem tenta usar uma Habilidade.

As Habilidades são divididas em três categorias diferentes: Talentos, Perícias e Conhecimentos. Cada tipo 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; na maioria das vezes eles costumam ser adquiridos mediante experiência direta.

- As Perícias são Habilidades aprendidas mediante algum tipo de treinamento. Esta categoria inclui qualquer Habilidade que precise ser adquirida passo a passo através da prática em si, mas pode ser ensinada ou estudada (ao contrário dos Talentos).

- Os Conhecimentos incluem todas as Habilidades que requerem a aplicação rigorosa da mente. Estas Habilidades geralmente são aprendidas através de estudo, livros e professores, mas ocasionalmente podem ser aprendidas com a experiência.

Você precisa priorizar estas Habilidades da mesma forma que fez com os seus 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).

Você possui 13 pontos para gastar na categoria primária do seu 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 Habilidade (mais adiante, porém, pode usar os seus pontos de bônus para obter até cinco pontos numa Habilidade).

PASSO QUATRO:

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 utilizando seus pontos de bônus.

DISCIPLINAS

Depois dos personagens se tornarem vampiros, eles aprendem várias Disciplinas, que são a base para os poderes lendários dos vampiros. Você possui apenas quatro pontos para gastar e pode escolher apenas Disciplinas nas quais o clã do personagem seja especialmente eficiente (Disciplinas do Clã). Veja o capítulo dos Clãs para descobrir quais são as Disciplinas do Clã do seu personagem. Se você for um Caitiff, e não possui nenhum clã, poderá gastar seus quatro pontos em quaisquer Disciplinas que quiser.

É aconselhável que os jogadores sejam cautelosos ao escolherem as Disciplinas, pois são poderes essenciais a um personagem vampiro. Quatro pontos não é muita coisa, mas os personagens devem começar fracos, e as Disciplinas podem ser elevadas (ou novas podem ser acrescentadas) durante a crônica.

ANTECEDENTES

Todo personagem possui também cinco pontos para distribuir entre as diversas Características de Antecedentes. Em algumas crônicas, a sua escolha poderá ficar restrita a apenas alguns Antecedentes; o Narrador informará sobre as novas regras. As suas Características de Antecedentes devem se enquadrar no esquema geral do conceito escolhido originalmente.

VIRTUDES

As virtudes são fundamentais para um personagem de **Vampiro: A Idade das Trevas**, pois elas descrevem as forças e fraquezas morais que exercem um papel essencial no mito do vampiro. Cada uma das três virtudes é testada em circunstâncias diferentes para determinar as reações emocionais do personagem (nos momentos em que sua natureza vampírica possa sobrepular seus ensinamentos humanos). Duas das Virtudes são de natureza dupla, o que pode parecer um pouco complicado à primeira vista. Simplificando: dependendo do Caminho de um vampiro, ele irá testar Consciência ou Convicção para ver se perde terreno ao longo do seu Caminho após praticar um ato desumano. Do mesmo modo, ele deve testar Autocontrole ou Instinto para ver se consegue resistir a uma onda de frenesi. A Coragem é essencial para todos os vampiros (e portanto não possui equivalente); ela determina se um personagem pode evitar o pânico à visão de chamas ou do sol.

Cada personagem começa automaticamente com um ponto em cada uma das três Virtudes (que variam de acordo com o Caminho), e você pode, em seguida, atribuir sete pontos adicionais onde julgar adequado. As virtudes constituem um fator essencial para determinar os níveis de Caminho e Força de Vontade do seu personagem, de modo que você precisará ser cuidadosos com suas escolhas. Lembre-se, você pode usar pontos de bônus para aumentar os níveis do seu personagem.

PASSO CINCO:

TOQUES FINAIS

Neste passo você ganha 15 pontos de bônus, permitindo que você adicione mais pontos a qualquer uma das Características na planilha de personagem. No entanto, antes que você gaste esses pontos, você precisa marcar os valores básicos para a Força de Vontade, nível de Caminho 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 deverá 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 Dominação e empregar a Disciplina da Taumaturgia.

NÍVEL DE CAMINHO

O nível de Caminho inicial do seu personagem é igual aos seus níveis de Consciência/Convicção + Autocontrole/Instinto, variando de 1 a 10. Porém, costuma ser uma boa idéia adquirir um nível de Caminho alto gastando pontos de bônus. O nível de Caminho é essencial para determinar até onde o seu personagem degenerou para a bestialidade. Um personagem sem nível de Caminho sucumbiu completamente à Besta e não pode mais ser usado como personagem pelo jogador.

PONTOS DE SANGUE

O toque final na criação de um personagem é a determinação da quantidade inicial de Pontos de Sangue que ele possui no começo do jogo. Esses pontos indicam quanta "energia" o personagem possui — o sangue é a força vital de um vampiro. Simplesmente jogue um dado de dez faces para determinar o número de Pontos de Sangue que se 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 quaisquer 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 Antecedente custa apenas um pontos de bônus. Os custos estão relacionados na tabela da página 103. Você pode comprar qualquer Disciplina (até mesmo aquelas que não estão descritas como Disciplinas do Clã). Você não pode elevar uma Característica até seis pontos durante a criação do personagem.

CENTELHA DE VIDA

Os detalhes a seguir ajudarão você a fazer do seu personagem uma pessoa completa e única. Você não precisa necessariamente colocar essas coisas por escrito, mas deve certamente pensar sobre elas — não apenas agora, mas durante toda a carreira do seu personagem.

APARÊNCIA

A aparência de seu personagem evidencia suas Características para os demais. Você deve transformar o conceito e as Características

relevantes do seu personagem em aspectos da sua aparência. Por exemplo, um Autocontrole alto pode revelar-se através de uma expressão tranquila. Ao invés de dizer, "Ela tem uma Aparência de 4," descreva o que os outros irão ver quando olharem para ela: "Ela tem aproximadamente um metro e sessenta e cinco centímetros, com uma silhueta esbelta e constituição delicada. Seus longos cabelos negros vertem pelas suas costas como água, emoldurando seus zigomas elevados e contrastando com sua pele, pálida como porcelana. Seus olhos verdes são como jóias, brilhando com inteligência e interesse, e ela sempre parece estar sorrindo, talvez de alguma piada particular."

ESPECIALIZAÇÕES

Uma especialização pode ser concedida a cada Característica com um nível de 4 ou mais. Embora a maioria dos jogadores selecione especializações para suas Características durante o jogo, você pode escolhê-las imediatamente. Uma especialização descreve uma área em que seu personagem é particularmente bom para uma dada Habilidade. Simplesmente anote a especialização apropriada no espaço após a Característica; sugestões para cada Característica são feitas mais tarde neste capítulo.

EQUIPAMENTO

Se há quaisquer posses ou equipamentos que você deseje que o seu personagem possua, você deve planejar os detalhes agora. De outra forma, você terá que adquirir o equipamento durante o jogo. Isso leva tempo e não se é automaticamente bem sucedido. Praticamente qualquer tipo de equipamento mundano que se encaixe no seu conceito pode ser obtido, desde que seu personagem tenha pontos suficientes no Antecedente Recursos.

PECULIARIDADES

Concedendo peculiaridades, detalhes pessoais interessantes ou anedotas ao seu personagem, você pode acrescentar bastante profundidade e interesse. Escreva algumas frases ilustrando as coisas estranhas e interessantes que definem seu personagem. Uma peculiaridade pode ser um senso de humor mórbido, um carinho por animais ou uma tentativa desastrada de imitar a etiqueta da corte. Uma coisa importante que deve ser considerada neste momento é a nacionalidade do seu personagem, particularmente como esta se relaciona com o cenário da crônica. Como um boiardo russo reagiria quando uma garçoneite inglesa de uma taverna, cujo topo dos seios está quase todo à mostra, inclina-se para perguntar o que ele deseja beber? Tais anedotas podem ser ótimas para ajudar a definir personalidades e fornecer coisas com as quais o Narrador possa brincar.

MOTIVAÇÕES

O que impede o seu personagem? O que faz com que ele ria, chore ou fique bravo? O que ele quer da vida (e da vida como morto-vivo)? O que lhe dá esperanças? No que ele acredita? Uma vez que saiba essas coisas sobre seu personagem, você pode se aprofundar ainda mais na sua pele e neste novo papel.

IDENTIDADE MORTAL

Uma última coisa que você deve considerar sobre seu personagem é a sua identidade na sociedade normal, caso tenha alguma. Uma vida dupla pode ser extremamente difícil de ser mantida, particularmente para os Cainitas noturnos. Mas se você puder administrá-la, as recompensas são evidentes. Que trilha você segue agora, e como fará para continuar a segui-la?

PROCESSO DE CRIAÇÃO DE PERSONAGENS

- **PASSO UM: CONCEITO DO PERSONAGEM**
— Escolha Conceito, Clã, Natureza, Comportamento e Caminho
- **PASSO DOIS: ESCOLHA ATRIBUTOS**
— Priorize as três categorias: Físico, Social e Mental (7/5/3)
— Escolha Atributos Físicos: Força, Vigor, Destreza
— Escolha Atributos Sociais: Carisma, Manipulação, Aparência
— Escolha Atributos Mentais: Percepção, Inteligência, Raciocínio
- **PASSO TRÊS: ESCOLHA HABILIDADES (veja as opções na planilha de personagem)**
— Priorize as três categorias: Talentos, Perícias, Conhecimentos
— Escolha Talentos, Perícias, Conhecimentos (13/9/5)
— Nenhuma Habilidade maior que 3 neste estágio
- **PASSO QUATRO: ESCOLHA VANTAGENS (veja Opções, abaixo)**
— Escolha Disciplinas (4), Antecedentes (5), Virtudes (7)
- **PASSO CINCO: TOQUES FINAIS**
— Anote nível de Caminho, Força de Vontade, Pontos de Sangue
— Gaste Pontos de Bônus (15)

ARQUÉTIPOS

(NATUREZA E COMPORTAMENTO)

(veja página 109)

Autocrata: A estabilidade requer ordem. Estabeleça-a.

Bárbaro: A civilização é uma piada; a honra é tudo.

Celebrante: Algo enche-o de felicidade, e você não consegue esconder esse prazer.

Comediante: Há dor demais no mundo para se agüentar sem risos. Você faz da tristeza uma piada.

Criança: Você é jovem, ou pelo menos aparenta ser.

Defensor: Os fracos precisam ser protegidos do mal pelos fortes.

Fanático: Sua causa é tudo para você.

Galante: A elegância é tudo que importa; o romance é seu ideal, e a vontade de Deus (ou do Diabo) o seu prazer.

Inovador: Sempre há uma maneira melhor de se fazer algo. Sua tarefa é criá-la.

Juiz: Você procura a justiça para todos.

Malandro: Para o inferno com as regras, para o inferno com todo mundo! A vida (ou a vida após a morte) é sua para ser desfrutada.

Monstro: Deus exigiu que você representasse a besta; quem é você para discutir?

Penitente: Seus pecados só podem ser perdoados depois que você demonstrar seu verdadeiro valor.

Rebelde: Você está cansado de receber ordens! Esconda bem os seus sentimentos e trabalhe para que surjam tempos de mudança.

Samaritano: O sofrimento está em todo lugar; você precisa amenizá-lo com amor.

Sobrevivente: Não importa quais sejam as tempestades que passem, você sempre prevalecerá.

Solitário: Você nunca se encaixou e nunca o fará.

Tirano: A única maneira de fazer as coisas é fazê-las da sua maneira! Todas os outros caminhos são tolice.

CAMINHOS

(veja página 113)

- **Caminho da Besta:** Alimente a Besta, deste modo ela não quebrará suas correntes.
- **Caminho do Cavaleiro:** Trate os iguais com honra e os melhores com respeito.
- **Caminho do Diabo:** Ao sermos criados já somos malignos e devemos cumprir nosso papel.
- **Caminho da Humanidade:** A luta para manter a humanidade.
- **Caminho do Paradoxo:** A existência é uma mentira; mude a realidade para melhor.
- **Caminho do Paraíso:** Deus nos fez vampiros para exteriorizar sua ira.
- **Caminho do Sangue:** O sangue vampírico concede o poder para a vingança.
- **Caminho do Tifon:** O pecado e a corrupção são a chave da compreensão

OS CLÁS

(Descrições completas podem ser encontradas no Capítulo Três: Os Clás)

- **Assamitas:** Os “sarracenos” misteriosos da Idade Média aperfeiçoaram a arte da morte silenciosa.
- **Brujah:** Filósofos, eruditos e atléticos, os “fanáticos” rebeldes perseguem seu sonho de uma sociedade perfeita.
- **Capadócijs:** Perseguindo a sabedoria do além túmulo, os “ladrões de selputura” convocam os espíritos dos mortos em busca da iluminação.
- **Gangrel:** Nômades e rústicos, os “animais” estão mais próximos das feras da floresta do que qualquer um dos seus parentes Cainitas.
- **Lasombra:** Mestres das trevas e das sombras, os “magistrados” buscam o controle tanto na sociedade mortal quanto na vampírica.
- **Malkavianos:** Amaldiçoados com a insanidade, os “loucos” gostam de um conhecimento surrealista e perturbador.
- **Nosferatu:** Mais hediondos do que se pode descrever, os “leprosos” proscritos são espíões e informantes sem igual.
- **Ravnos:** Vagabundos e vendedores errantes, os “charlatães” praticam alegremente as artes da farsa e do roubo.
- **Os Seguidores de Set:** Originalmente vindas do Egito, as “serpentes” espalham a corrupção e o vício pelo seu caminho.
- **Toreador:** Amantes da arte e da beleza, os “artesãos” satisfazem livremente sua preferência pelo estético.
- **Tremere:** Um clã recente e retraído, os feiticeiros “usurpadores” estão lutando para se estabelecerem.
- **Tzimisce:** Terríveis manipuladores da carne eslavos, os “demônios” governam impiedosamente seus súditos mortais.
- **Ventrue:** Altivos e dominadores, os “patrícios” consideram que é seu dever liderar a sociedade vampírica.
- **Caitiff:** Estes Cainitas raros e desafortunados sem nenhum clã são rejeitados e desonrados.

VAMPIRO: A IDADE DASTREVAS

ANTECEDENTES

(Descrições completas podem ser encontradas na pág. 128)

- **Aliados:** Confederados humanos, normalmente família e amigos.
- **Contatos:** O número de fontes de informação possuídas pelo personagem.
- **Geração:** O quão longe de Caim está o personagem.
- **Influência:** O poder político do personagem dentro da sociedade mortal.
- **Lacaio:** Seguidores, guardas e servos.
- **Mentor:** O patrono Cainita que aconselha e apóia o personagem.
- **Rebanho:** As fontes de sangue às quais o personagem tem acesso livre e seguro.
- **Recursos:** Riqueza, bens e renda constante.
- **Status:** A posição do personagem na sociedade dos mortos-vivos.

DISCIPLINAS

(Veja também o Capítulo Cinco)

- **Animalismo:** Afinidade e controle sobrenatural sobre os animais.
- **Auspícios:** Percepção, consciência e premonição extrasensorial.
- **Demência:** A habilidade de transmitir a loucura para a vítima.
- **Dominação:** Controle da mente praticado através de um olhar penetrante.
- **Fortitude:** Resistência anormal, até mesmo a ponto de resistir ao fogo e à luz do sol.
- **Metamorfose:** Mudanças de forma — desde o crescimento de garras até a fusão com a terra.
- **Mortis:** O poder sobrenatural para controlar o processo da morte.
- **Ofuscação:** A habilidade de permanecer obscuro e invisível, até mesmo em multidões.
- **Potência:** A Disciplina do vigor e da força física.
- **Presença:** A habilidade de atrair, influenciar e controlar multidões.
- **Quietus:** A arte Assamita da morte silenciosa.
- **Quimerismo:** A habilidade de criar ilusões e alucinações.
- **Rapidez:** Velocidade e reflexos sobrenaturais.
- **Taumaturgia:** O estudo e prática da feitiçaria.
- **Tenebrosidade:** O controle anormal sobre as sombras.
- **Vicissitude:** A arte Tzimisce de moldar a carne.

PONTOS DE BÔNUS

Característica	Custo
Atributos	5 por ponto
Habilidades	2 por ponto
Antecedentes	1 por ponto
Força de Vontade	1 por ponto
Disciplinas	7 por ponto
Virtudes	2 por ponto
Caminhos	1 por ponto

EXEMPLO DE CONCEITOS

- **Artesão:** ferreiro, alfaiate/costureira, escultor, armeiro
- **Artista:** pintor, músico, tecelão, mestre-de-armas
- **Camponês:** criado, fazendeiro, pastor, cavaleiro, garota de taverna, servo
- **Cavaleiro:** escudeiro, cavaleiro errante, cortesão, cavaleiro pobre
- **Clérigo:** monge, sacerdote, bispo, freira, leigo, criado, estudante, místico
- **Despossuído:** refugiado, judeu, mouro, estrangeiro, celta, nobre deserdado, escravo
- **Errante:** vagabundo, ladrão, bardo, exilado, vivandeira
- **Erudito:** estudante, escrivão, médico, alquimista, sábio, teólogo
- **Estrangeiro:** bárbaro, oriental, viajante, muçulmano, espião, escravo, nômade
- **Herege:** pagão, cristão não ortodoxo, infernalista, bruxa, ocultista, feitiçeiro
- **Jovem:** fugido, criança, aprendiz, herdeiro, escudeiro, moleque
- **Lacaio:** caçador, patrulheiro, senescal, bardo, xerife, torturador, dama de companhia, mordomo, diplomata
- **Mendigo:** aleijado, escravo fugitivo, devedor, delinqüente mutilado, veterano
- **Mercador:** bardo, estalajadeiro, vendedor ambulante, treinador de animais
- **Nobre:** barão (baronesa), herdeiro real, cruzado, bastardo, libertino
- **Ordinário:** bêbado, prostituta, agiota, jogador viajante, briguento, clérigo excomungado
- **Peregrino:** cruzado, penitente, monge louco, palmeirim
- **Soldado:** homem de armas, mercenário, veterano de guerra, guarda, assassino

PONTOS DE EXPERIÊNCIA

Característica	Custo
Habilidade Nova	3
Trilha Taumatúrgica Nova	7
Disciplina Nova	10
Força de Vontade	nível atual
Caminho	nível atual x 2
Habilidade	nível atual x 2
Atributo	nível atual x 4
Trilha Taumatúrgica (primária)	nível atual x 4
Trilha Taumatúrgica (secundária)	nível atual x 5
Disciplina do Clã	nível atual x 5
Outra Disciplina	nível atual x 7



EXEMPLO DE CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

Justin está começando na nova crônica de Ethan para **Vampiro: A Idade das Trevas**. Ele consulta o esquema de criação de personagens, faz uma cópia da planilha e senta-se para criar seu personagem.

PASSO UM: CONCEITO

Justin folheia o capítulo de Clãs, pensando sobre os diversos papéis sociais da época. O clã Malkaviano chama sua atenção no mesmo instante em que a palavra "fanático" surge em sua mente. Deve ser o destino, e ele medita sobre isso. Ele concebe a idéia de um peregrino louco, que declara guerra aos "impuros." O clã Malkaviano parece ter sido feito de encomenda para o conceito. Justin decide que o personagem será francês e escolhe o nome Anatole.

Em seguida, Justin reflete sobre a Natureza e Comportamento. Ele aprecia a idéia de Anatole falando diversas vezes sobre como ele é indigno, portanto Justin decide-se pelo Comportamento de Penitente. Entretanto, sob a fachada de autocomiseração, Anatole é um guerreiro determinado em sua causa. Ele é impelido principalmente por um desejo de proteger seu "rebanho," portanto Justin escolhe a Natureza de Defensor.

Finalmente, Justin precisa escolher um Caminho que represente precisamente o código de ética de Anatole em face da Besta. Embora seja atraído pelo Caminho da Humanidade, Justin finalmente decide que o Caminho do Paraíso se ajusta melhor a Anatole.

PASSO DOIS: ATRIBUTOS

Em seguida, Justin precisa priorizar os Atributos de Anatole. Como Justin vê Anatole como um bom lutador, ele provavelmente derramará sangue para defender seu rebanho, e decide que os Atributos Físicos serão

primários para Anatole. (Ao mesmo tempo vem à sua mente a idéia de que Anatole costumava ser um guarda.) Como Anatole é razoavelmente atento e perceptivo, Justin faz com que Mental seja sua categoria secundária, deixando Social como a terciária.

Justin coloca três dos sete pontos primários em Destreza, apreciando a imagem de um peregrino esfarrapado com velocidade surpreendente. Então, ele adiciona mais três pontos ao Vigor de Anatole, e coloca seu último ponto em Força. Anatole agora tem Força 2, Destreza 4 e Vigor 4.

Dois dos cinco pontos secundários de Anatole vão para Raciocínio; ele pode ser louco, mas não é um idiota. Mais dois vão para Percepção, e Justin adiciona o último ponto à Inteligência. Anatole terá que contar com suas reações iniciais; ele é apenas mediano em situações que requerem um julgamento mais demorado.

Finalmente, Justin tem apenas três pontos para dividir entre os Atributos Sociais de Anatole. Ele coloca dois em Carisma e um em Aparência; Anatole pode ser inspirador quando precisar. Isto significa que a Manipulação de Anatole é 1, mas isso faz sentido para Justin. Afinal, ele nunca teve a intenção de que Anatole fosse incrivelmente sutil.

PASSO TRÊS: HABILIDADES

O próximo passo é priorizar e escolher Habilidades. Em primeiro lugar Justin olha a planilha de personagem, marcando as Habilidades que parecem ser mais apropriadas. A maioria parece se enquadrar em Talentos, portanto Justin dá importância primária a esta categoria. Então, ele determina Perícias como secundário e Conhecimentos como terciário.

Justin tem 13 pontos para dividir entre os Talentos de Anatole. Ele imediatamente coloca dois pontos em Esquiva e três em Prontidão, refletindo a velocidade e reações de Anatole. Para refletir a habilidade do fanático maluco em lidar com as pessoas, ele designa três

pontos para Intimidação e um para Empatia. Mais dois pontos vão para Liderança; Justin quer que Anatole seja capaz de influenciar as pessoas. Ele coloca os últimos dois pontos em Briga; Anatole participou de uma briga ou duas quando era um guarda.

Perícias, a categoria secundária de Anatole, possui nove pontos. Justin coloca três em Furtividade, querendo que o Malkaviano seja excelente ao se esconder. Mais dois vão para Armas Brancas, bem apropriado para um guarda. Finalmente, Justin deduz que Anatole tem um antecedente bem rústico. Ele coloca um ponto cada em Empatia com Animais, Arqueirismo, Cavalgar e Sobrevivência.

Agora, Justin possui cinco pontos para seus Conhecimentos terciários. Ele decide que Anatole é razoavelmente letrado e coloca um ponto cada em Instrução e Lingüística. Mais dois pontos são divididos entre Investigação e Direito, refletindo o passado de Anatole como um guarda. O último ponto vai para Ocultismo, conhecimento suficiente para preocupar um vampiro supersticioso sem revelar quaisquer segredos reais. Mesmo assim, isso tornará as coisas interessantes...

PASSO QUATRO: VANTAGENS

Agora, Justin chega ao aspecto vampírico. Em primeiro lugar, ele escolhe as Disciplinas de Anatole — os poderes dos mortos-vivos. Justin possui quatro pontos para gastar e precisa escolher entre as Disciplinas do Clã. No caso dos Malkavianos, elas são Auspícios, Demência e Ofuscação. Justin realmente gosta da essência furtiva da

Ofuscação, e coloca dois pontos nessa Disciplina. Os dois pontos restantes vão para Auspícios; a habilidade de Anatole de olhar para o interior da alma das pessoas serve muito bem ao conceito de um sentinela religioso.

Como loucos raramente têm muita influência sobre os mortais, Justin opta por colocar os pontos de Antecedentes de Anatole em Características vampíricas. Dois vão para Geração. Anatole é agora de 10ª geração, e conseqüentemente poderoso. Justin coloca mais dois pontos em Rebanho, representando um pequeno rebanho que segue o Malkaviano dinâmico. O ponto restante vai para Status: os outros Cainitas da cidade reconhecem que Anatole tem algum potencial, ou talvez eles apenas respeitem o seu senhor.

Finalmente, Justin precisa atribuir seus sete pontos de Virtude. Como Anatole segue o Caminho do Paraíso, ele começa com as Virtudes Consciência, Autocontrole e Coragem. Três pontos vão para Coragem: Anatole é dedicado demais para fugir do perigo. Outros três pontos vão para Consciência, tornando Anatole razoavelmente caridoso. O último ponto vai para Autocontrole. Anatole tem uma certa dificuldade de controlar seu temperamento, mas Justin gosta das oportunidades de interpretação que isso irá acarretar.

PASSO CINCO: TOQUES FINAIS

A maioria do trabalho já foi feita; tudo o que resta é o acabamento. Justin anota a Força de Vontade, nível de Caminho e Pontos de Sangue iniciais de Anatole. Sua Força de Vontade é igual ao nível de sua Coragem, neste caso 4. O Nível do seu Caminho é igual à sua Consciência + Autocontrole — aqui, 4 + 2, ou 6. Finalmente, seus Pontos de Sangue iniciais são determinados por uma jogada de dado. Felizmente, Justin obtém um 9. Anatole não vai precisar começar a sua primeira história com fome. Justin consulta a tabela de Geração (página 137) e observa que um Cainita de 10ª geração pode ter no máximo 13 Pontos de Sangue.

Em seguida, Justin tem 15 pontos de bônus para gastar. Para tornar Anatole um pouco mais veloz, ele gasta sete para adquirir um ponto de Rapidez. Ele também quer que Anatole seja distinto e impressionante,

portanto ele utiliza mais cinco na compra de um ponto extra de Carisma, aumentando o mesmo para 4. Ele tem três pontos sobrando, dois dos quais ele coloca em Coragem, aumentando-a para 5 (e sua Força de Vontade para 5 também, por conseqüente). Ele gasta o último ponto de bônus comprando mais um ponto de Força de Vontade.

Finalmente, Justin precisa encolher uma Perturbação (a fraqueza dos Malkavianos). Ele decide que Anatole sofre aleatoriamente de alucinações de tempos em tempos, vislumbrando ameaças como seres ou bestas fantásticas. Ethan, como Narrador, aprova isso com entusiasmo, vendo diversas sessões de interpretação interessantes pela frente.

Justin tem todas as regras para a personalidade de Anatole no lugar, mas ainda quer preencher alguns detalhes para dar realmente vida ao fanático. Embora esses detalhes possam mudar durante o prelúdio, eles fornecem a ele e a Ethan uma boa base para começar.

Anatole costumava ser um guarda, mas foi expulso do emprego quando demonstrou os primeiros sinais de loucura. Ele foi Abraçado logo depois, empurrado além dos seus limites, recebeu uma educação rápida sobre a sociedade vampírica e foi abandonado (por algum motivo ulterior). Seu refúgio é uma pequena cripta nos limites da sua cidade natal. Ele estabeleceu um pequeno rebanho de seguidores nas favelas da cidade; ele se alimenta deles e de qualquer “servo do Demônio” que encontrar. Devido ao seu Caminho, ele só pode beber do seu rebanho se eles permitirem. Para Anatole, o Caminho do Paraíso era uma extensão das suas crenças mortais, não dos ensinamentos do seu senhor.

Ele ainda carrega uma espada e roubou uma cota de malha, ambas ocultas por sob suas roupas esfarrapadas. Nenhuma delas está em estado excelente, mas ainda são muito úteis. Anatole não é feio, mas está sempre sujo e se veste como um indigente. Apesar disso tudo, ele possui uma voz marcante e um olhar penetrante; aqueles que ouvem seus sermões improvisados freqüentemente se lembram de suas palavras.

Anatole se preocupa principalmente em melhorar e proteger o bem-estar de seus amigos e vizinhos. Com este objetivo, ele já matou um assassino nas favelas, e provavelmente matará outra vez. Ele não confia em outros vampiros, a não ser que suas “almas pareçam ser puras” (ele os examina com Auspícios). Justin deixa que Ethan idealize o senhor de Anatole. Um Malkaviano pode ter diversas razões para criar uma progênie...

É isso aí. Justin poderia escolher especializações para as Características de Anatole com quatro pontos (Destreza, Vigor e Carisma), mas optou por esperar até que tenha terminado seu prelúdio. Anatole está mais do que pronto para dar os primeiros passos no Mundo das Trevas.

O PRELÚDIO

Um Prelúdio é uma maneira de criar biografias de personagens antes que a crônica realmente comece. O propósito de um prelúdio é dar a cada personagem um passado, de modo que se possa delinear o seu futuro. Isso é, de fato, uma forma de narrativa individual, em que a vida do personagem é contada.

Um prelúdio é muito semelhante a uma interpretação normal, com a exceção de que muitos anos são condensados numa séria de decisões seguidas. A biografia pessoal que um jogador cria no prelúdio será relevante ao longo da crônica, e você pode muito bem consultá-la freqüentemente.

TÉCNICAS

Cada jogador passa sozinho pelo prelúdio. Ele é individual a não ser que dois ou mais personagens sejam amigos ou tenham passado muito tempo juntos antes do Abraço. Enquanto o Narrador gasta algum tempo com cada jogador separadamente, o resto do grupo pode

VAMPIRO

A IDADE DAS TREVAS

Nome: Anatóle
 Jogador: Justin
 Crônicas:

Natureza: Defensor
 Comportamento: Penitente
 Clã: Malkavian

Geração: 1^o
 Refúgio: Pequena Cripta
 Conceito: Fanático Louco

Atributos

Físicos		Sociais		Mentais	
Força	●●●●●●	Carisma	●●●●●●	Percepção	●●●●●●
Destreza	●●●●●●	Manipulação	●●●●●●	Inteligência	●●●●●●
Vigor	●●●●●●	Aparência	●●●●●●	Raciocínio	●●●●●●

Habilidades

Talentos		Perícias		Conhecimentos	
Representação	●●●●●●	Empatia c/ Animais	●●●●●●	Instrução	●●●●●●
Prontidão	●●●●●●	Arqueirismo	●●●●●●	Sabedoria Popular	●●●●●●
Esportes	●●●●●●	Artesanato	●●●●●●	Investigação	●●●●●●
Briga	●●●●●●	Etiqueta	●●●●●●	Direito	●●●●●●
Esquiva	●●●●●●	Herborismo	●●●●●●	Lingüística	●●●●●●
Empatia	●●●●●●	Armas Brancas	●●●●●●	Medicina	●●●●●●
Intimidação	●●●●●●	Música	●●●●●●	Ocultismo	●●●●●●
Crime	●●●●●●	Cavalgar	●●●●●●	Política	●●●●●●
Liderança	●●●●●●	Furtividade	●●●●●●	Ciência	●●●●●●
Lábia	●●●●●●	Sobrevivência	●●●●●●	Senescalia	●●●●●●

Vantagens

Disciplinas		Antecedentes		Virtudes	
Auspícios	●●●●●●	Geração	●●●●●●	Consciência/Convicção	●●●●●●
Rapidez	●●●●●●	Rebanho	●●●●●●	Autocontrole/Instinto	●●●●●●
Ofuscação	●●●●●●	Status	●●●●●●	Coragem	●●●●●●
	●●●●●●		●●●●●●		
	●●●●●●		●●●●●●		

Outras Características

_____	●●●●●●
_____	●●●●●●
_____	●●●●●●
_____	●●●●●●
_____	●●●●●●

Caminho do Paraíso

●●●●●●●●●●

Força de

Vontade

●●●●●●●●●●

□□□□□□□□□□

Pontos de Sangue

□□□□□□□□□□

□■●●●●●●●●●●

Vitalidade

Escoriado	□
Machucado	-1 □
Ferido	-1 □
Ferido gravemente	-2 □
Espancado	-2 □
Aleijado	-5 □
Incapacitado	□

Experiência

Arma	Dificuldade	Dano

Atributos: 7/5/3 Habilidades: 13/9/5 Disciplinas: 4 Antecedentes: 5

Virtudes: 7 Pontos de Bônus: 15 (7/5/2/1)



ir se entrosando e começando a ficar ansiosos pelo que os aguarda. A expectativa faz com que a história floresça.

Durante o prelúdio, o Narrador deve guiar o jogador muito mais do que o normal. Dê-lhe muitas decisões para tomar, mas apresse tudo e não lhe conceda muito tempo para pensar. Você precisa passar por tudo rapidamente, a não ser que esteja disposto e tenha oportunidade para gastar mais tempo (o que pode permitir a criação de personagens muito detalhados). Os Personagens dificilmente entram em combate durante um prelúdio. Se isso ocorrer, simplesmente descreva o resultado de qualquer briga; você não pode deixar que o personagem morra antes mesmo do jogo começar!

Durante o prelúdio, o jogador deve ter uma chance de interagir tanto com o cenário quanto com as regras. Talvez ele descubra que algumas de suas escolhas para Características não estavam exatamente corretas após jogar de fato com o personagem. Um Narrador pode permitir algumas mudanças pequenas, desde que não sejam destinadas a elevar o personagem ao status de super-herói.

Existem diversas maneiras de se progredir ao longo da vida de um personagem; qualquer maneira que ajude a moldar um personagem completo está excelente. Durante o prelúdio, você deve explicar todos os antecedentes do personagem. O jogador deve entender completamente os detalhes das suas Características de Antecedentes.

Você deve representar uma ou mais cenas típicas da vida do personagem para dar tanto ao jogador quanto ao Narrador uma sensação de como o personagem vivia. Um jogador pode gostar muito mais do seu papel como vampiro após lidar com a vida enfadonha da existência anterior do personagem. Lembre-se de que é o mundano que abre precedentes para o magnífico.

Um prelúdio pode prosseguir com algo deste tipo: “Você está saindo da igreja no domingo de manhã. De repente, uma mão segura a sua roupa. Um leproso agachado ao lado da porta estende uma mão enrugada e pede uma esmola. Ele tosse muito. O que você faz?”

A resposta poderia ajudar a determinar se o personagem valoriza a caridade mais do que sua própria saúde. À medida que o Narrador descreve os fatos, o personagem pode interromper com suas próprias idéias e detalhes. Vocês estão contando uma história juntos, e devem agir como parceiros. Você também deve incluir detalhes que levem o jogador a sentir as emoções do personagem — “Seu filho mais velho vem enfraquecendo lentamente a meses.” Se agora o personagem só age à noite, ele não pode mais visitar livremente sua família. Seu filho pode se recuperar, ou pode morrer... O personagem estará lá?

PERGUNTAS E RESPOSTAS

Descritas abaixo estão algumas das perguntas que devem ser respondidas até o final do prelúdio. Se não houver tempo para um prelúdio completo, você deve pelo menos fazer um esforço para responder a essas questões. Muitas vezes escrever as respostas irá ajudá-lo, mesmo que você já tenha passado pelo prelúdio completo.

Junto com cada pergunta, listamos coisas que o jogador deve perguntar a si mesmo, assim como algumas dicas de como montar o prelúdio, relacionando-o à pergunta.

• QUAL É A SUA IDADE?

Mais especificamente, quando você nasceu e quando foi Abraçado? Quão velho você aparenta ser? Um bom livro de história pode fazer maravilhas quando se trata de fornecer datas apropriadas e interessantes para a vida do seu personagem.



VAMPIRO: A IDADE DAS TREVAS

• **COMO ERA A SUA VIDA MORTAL?**

Pense sobre sua infância e como você passou por ela. Você poderia ter permanecido inocente, ou foi forçado a crescer mais cedo do que o normal? Quem eram seus pais, e como você se encaixa na sua classe social? Você permaneceu em um lugar por toda a sua vida, ou viajou? Você é um patriota ou um apático? Embora os humanos na Idade das Trevas tenham poucas oportunidades para mudar seu destino, as complicações da vida humana merecem consideração. São raros os vampiros que esquecem ou ignoram tudo que ocorreu antes do seu Abraço.

• **QUANDO VOCÊ ENCONTROU UM VAMPIRO PELA PRIMEIRA VEZ?**

Quando a superstição tornou-se realidade para você? O seu senhor foi o primeiro vampiro que conheceu, ou havia outro? Você esperava o Abraço? (Em caso afirmativo, você deve explicar o porquê.) Vampiros normalmente gastam um tempo considerável observando suas vítimas antes de atacar. O suspense da caçada, a tensão de ser observado — estas cenas devem evocar um grande temor no personagem (e, esperançosamente, no jogador).

• **QUEM ERA SEU SENHOR?**

O seu senhor, normalmente o primeiro vampiro que chegou a conhecer, influencia profundamente seu modo de ver os vampiros. Como era seu relacionamento com ele? Você partiu sob um clima bom ou ruim? Ele sofria preconceitos? Ele descrevia certos clãs de acordo com suas crenças pessoais? Ele o abandonou, ou você foi libertado quando ele sentiu que você estava pronto? Interpretar uma cena ou duas com o senhor do personagem é uma maneira excelente de estabelecer o sentimento de como os vampiros se relacionam uns com os outros.

• **COMO VOCÊ SE SENTE QUANTO AOS MORTAIS?**

Alguns Cainitas consideram-se superiores aos mortais, referindo-se aos poderes dos mortos-vivos como prova disso. Você ainda se considera uma pessoa, do mesmo modo que a pessoa que já fora um dia? Pouquíssimos vampiros da época se vêem dessa maneira. Você protege seus antigos companheiros, ou sua intenção é usar seus novos poderes para vingar-se deles? Você os vê apenas como uma fonte de alimento, ou você ama uma mortal? Embora não sejam individualmente tão poderosos como os Cainitas, os humanos ainda são uma das principais forças que moldam o Mundo das Trevas. Como você interage com eles diz muito sobre você mesmo.

• **QUAL O CONCEITO QUE VOCÊ COMEÇOU A TER DE SI MESMO?**

Você acredita que é amaldiçoado, ou acha que o vampirismo é um aperfeiçoamento? Qual foi a sua escolha para enfrentar a Besta? Você acredita nos mitos da sociedade vampírica, ou você tem suas próprias teorias? Obviamente, nenhum Cainita pode negar sua natureza por muito tempo. Até o mais louco dos Malkavianos tem uma certa noção de que alguma coisa mudou. Sua forma de ver a si mesmo é essencial para compreender seu personagem e como você se relaciona com outros vampiros.

• **COMO VOCÊ CONHECEU O RESTO DO SEU GRUPO?**

Vocês foram unidos pela sorte ou de propósito? Como você se relaciona com os outros? Vocês possuem inimigos, aliados ou objetivos em comum? Há quanto tempo estão juntos na cidade? Se vocês

não confiarem uns nos outros, as histórias estão condenadas ao fracasso. Durante o prelúdio, vocês devem imaginar como cada um de vocês conheceu o outro. Cada encontro deve ser de certa forma único, para consolidar melhor as suas relações interpessoais antes que uma certa animosidade comece a se formar.

• ONDE É O SEU TERRITÓRIO?

Quais são seus territórios de alimentação, e com que frequência você os visita? Como é uma caçada típica para você? Onde é o seu refúgio durante o dia? Você precisa detalhar que tipo de existência vampírica você traçou para si mesmo. Um território bem concebido tem diversas vantagens, incluindo dificuldades possivelmente menores para as jogadas de caçada. Se você tiver um território particularmente bem organizado, poderá se alimentar sem ter que interpretar ou fazer jogadas. Seu território é um dos seus recursos mais importantes — reflita um pouco sobre ele.

• O QUE O MOTIVA?

Você possui alguns inimigos notáveis? Quais são seus objetivos? Como você pretende passar por sua longa existência? Nenhuma pessoa de verdade vive sem motivações. Seus objetivos, esperanças e medos são essenciais para seu personagem. Ao delimitar suas ambições e prioridades, você entenderá melhor quem você é exatamente. Consulte sua Natureza, Comportamento e Caminho para obter idéias, mas sinta-se à vontade para criar motivações apropriadas que transcendam essas orientações.

CARACTERÍSTICAS

Em **Vampiro: A Idade das Trevas**, as características são a base de um personagem — elas descrevem, evocam e delineiam quem e o quê o seu personagem é na realidade. Elas permitem que você detalhe os pontos fortes e fracos do seu personagem, tornam possível a tradução do seu personagem para a realidade do jogo usando dados e, o mais importante, ajudam-no a evidenciar e compreender seu personagem.

As Características de um personagem descrevem apenas os parâmetros gerais de suas habilidades. A essência do personagem é criada através de interpretação e imaginação. Características em **Vampiro: A Idade das Trevas** são intencionalmente vagas — pelo menos a parte numérica — para que você não se concentre demais na planilha de personagem. Aquilo que é apenas estabelecido rudemente durante a criação do personagem tomará forma durante o jogo.

NATUREZA E COMPORTAMENTO

Se a Covardia emprestar-me seu coração

E eu seguir o seu comando

Nunca atingirei aquilo que procuro.

Certamente, estou assaz envergonhado

Por até mesmo ter pensado em deter-me —

Meu coração está enegrecido de tristeza.

— Chrétien De Troyes, *Lancelot*

Costumamos pensar que “falsidade” é uma inovação estritamente moderna. Os tempos antigos, alguns afirmam, eram mais honestos. Tudo era muito claro, certo?

Errado. Antes de mais nada, as intrigas da corte exigiam mais subterfúgio do que nós, pessoas modernas, poderíamos aprender; e até o camponês comum tinha que ser cuidadoso com o que dizia e a quem dizia. Afinal de contas, na Idade Média sua vida poderia depender de

quão bem você conseguiria enganar alguém — punições pesadas aguardavam aqueles que pareciam estar muito inclinados aos sentimentos “errados.”

Em termos de jogo, os arquétipos de personalidade refletem os subterfúgios diários utilizados pelas pessoas. A Natureza de um personagem representa sua personalidade interior — seu “verdadeiro eu.” Seu Comportamento, por outro lado, reflete os aspectos que as outras pessoas vêem — sua “face pública.” Obviamente, ambas as Características podem ser iguais, mas a maioria das pessoas age de modo diferente em público do que em particular. As Características de uma pessoa honesta serão as mesmas — ou pelo menos semelhantes — enquanto uma pessoa inescrupulosa pode ter um Comportamento radicalmente diferente, ou possivelmente até mais do que um.

Os Vampiros (e outros personagens) também recuperam sua Força de Vontade através de ações que se ajustem à sua Natureza. Se um Ventrue Samaritano derrama seu sangue para proteger alguém do seu círculo de amigos (especialmente se o companheiro vem de um clã diferente), ele recupera um ou dois pontos de Força de Vontade que tenha gasto durante a história. Obviamente, isso só acontece se o personagem realizar um ato realmente notável durante a história — você não pode simplesmente dizer, “eu dou um centavo para o mendigo na rua,” e conseguir recuperar sua Força de Vontade. Entretanto, ao agir de acordo com nossos códigos morais, reafirmamos a nós mesmos. Portanto, um personagem de jogo recupera sua Força de Vontade do mesmo modo.

Se um personagem fizer algo realmente apropriado, seu jogador pode pedir ao Narrador para recuperar Força de Vontade através dessa ação. Dependendo do que aconteceu, o Narrador pode conceder a este personagem três pontos (por algo realmente significativo ou penoso), dois pontos (por uma tarefa importante ou um sacrifício), um (por um pequeno feito) ou até mesmo nenhum (por uma ação insignificante ou que o jogador realizou apenas para readquirir Força de Vontade).

É importante lembrar que a Natureza e o Comportamento não são “classes de personagens” rígidas; na verdade, eles funcionam como dicas de interpretação, oferecendo-lhe algumas orientações sobre como o seu personagem pode agir sob determinadas circunstâncias. Os arquétipos também podem ajudar os Narradores a ter uma idéia sobre o seu personagem ou podem influenciar a opinião de um personagem não jogador sobre ele. A reação de um duque quanto a uma dama de Comportamento Rebelde será, digamos, um pouco mais ríspida do que se a mesma dama parecesse mais com uma Samaritana.

Os arquétipos abaixo são apenas sugestões; se você quiser incrementar esta lista ou incorporar arquétipos de outros jogos de Narrativa, sinta-se à vontade.

AUTOCRATA

O caos é um anátema para você; você despreza a desordem e procura tomar o controle e organizar as coisas. Você gosta de estar no comando, vive para organizar e normalmente se esforça para que tudo corra tranqüilamente. Talvez você tenha sido uma dama ou um cavaleiro, um teólogo ou um xerife. Talvez você apenas tenha sido um camponês particularmente organizado. Neste caso, confie no seu próprio julgamento e sinta-se propenso a pensar em termos de branco e preto: “Isso não irá funcionar,” “Ou você está comigo ou está contra mim,” “Existem duas maneiras de fazer isso — a minha maneira e a maneira errada.” A tradição também é importante — afinal de contas, a melhor maneira de fazer as coisas é de um modo que já tenha sido provado.

— Recupere Força de Vontade quando liderar um grupo e realizar alguma tarefa significativa.

CAPÍTULO QUATRO: PERSONAGENS

BÁRBARO

A civilização é para os fracos. As intrigas são para os covardes. Você sabe que a única coisa que importa é a força, a honra e a bravura pessoal, e você vive sua vida de acordo com um código rígido. Ninguém ganha seu respeito a não ser que seja poderoso o suficiente para se dar bem numa competição franca. Os fracos servem apenas para servir aos fortes.

Isso não significa que você respeite apenas a violência física; você pode ser muito inteligente, caridoso e piedoso. Entretanto, você não consegue tolerar os fracos ou covardes que se escondem atrás de palavras bonitas ou do corpo de outros. Um título não significa nada a não ser que tenha sido obtido através de valor ou sabedoria pessoal, e um juramento não significa nada a não ser que a pessoa que o tenha feito esteja disposta a morrer para mantê-lo. Quanto às armadilhas da civilização, você as considera uma perda de tempo. Afinal de contas, a dimensão de um homem (ou de uma mulher) é sua resistência às dificuldades e sua honra em face das adversidades.

— Recupere Força de Vontade sempre que você ou seu código de honra triunfem claramente sobre algum situação ou oponente evidentemente “civilizados.”

SAMARITANO

Nós somos realmente os guardiões de nossos irmãos. Não importa que tipo de besta você tenha se tornado, a ordem de “amem uns aos outros como eu amei vocês” entoada nos seus ouvidos. Isso não significa que você não pode matar — Deus mata livremente, e freqüentemente ordena que façamos o mesmo — mas caso veja alguém passando por necessidade, você considera que fazer o possível para ajudá-lo é uma ordem sagrada.

As necessidades de um Samaritano não estão ligadas apenas à religião. Afinal de contas, cuidar do próximo é apenas bom senso num mundo árduo. Mesmo que você tenha se voltado contra os costumes da Igreja (ou, para começar, não era cristão), você fará todo o possível para aliviar o sofrimento de outrem. Ocasionalmente, algumas pessoas irão se aproveitar de você, mas este é o preço por ajudar os outros. Talvez essa seja, para você, a única maneira de reparar seus pecados.

— Sempre que você ajudar outra pessoa em necessidade ou sacrificar algo para o bem-estar de outrem, você pode recuperar Força de Vontade. Esta ajuda pode ser tão simples quanto uma batida nas costas no momento certo, ou tão drástica quando uma intervenção no último minuto frente a uma multidão segurando tochas.

CELEBRANTE

Você desfruta de uma alegria que os outros só podem imaginar. Talvez seja uma devoção religiosa ou uma *joie de vivre* que poucos podem igualar. Talvez você aprecie a emoção da batalha, ou se delicie com os trabalhos de alguns dos mestres antigos de alguma grande arte. Seja qual for a sua paixão, você ganha força quando enfrentar adversidades desde que ela esteja ao seu alcance. Sempre que surgir uma oportunidade para exaltar ou satisfazer sua paixão escolhida, você irá agarrá-la com alegria. Isso pode irritar algumas pessoas, mas você sabe que é apenas uma questão de tempo antes que eles descubram sua alegria também.

— Recupere Força de Vontade sempre que você celebrar sua paixão escolhida ou converter outro personagem para que pense da mesma forma que você. Da mesma forma, você sofre muito (ou até mesmo perde um ponto de Força de Vontade se o acontecimento for traumático o suficiente) se sua paixão for negada ou perdida de forma grave.

CRIANÇA

Você é jovem, seja de idade ou de espírito, e os outros sentem-se compelidos a cuidar de você. Isso pode ser tanto ruim quanto bom; a maioria das pessoas adora o entusiasmo da juventude, mas isso freqüentemente o deixa aberto à exploração ou ao sofrimento. Você é meigo e brincalhão, mas costuma se meter em confusões. A juventude, alguns dizem, carece de sabedoria, assim como você.

Vale a pena lembrar que a maioria chega cedo na Idade Média; espera-se que garotos e garotas tão jovens quanto oito ou 10 anos comecem vidas produtivas treinados para o comércio ou a luta. Raramente as crianças gozam da condescendência a que nós, pessoas modernas, estamos acostumados — o carinho é um luxo do qual poucos podem desfrutar. Uma criança teimosa será censurada, e um adulto patético será humilhado. Um jovem ou um tolo terão temporariamente mais folga do que um adulto teria, mas se você não puder eventualmente crescer e ter responsabilidades, enfrentará uma vida difícil.

— Recupere Força de Vontade sempre que alguém cuidar de você, ou quando obtiver um grande sucesso apesar dos seus modos infantis.

DEFENSOR

Nem todo mundo pode ser um guerreiro. No entanto, você pode; e qualquer que seja o seu campo de batalha — guerras, lei, medicina, religião ou qualquer outra coisa — você concentra seus esforços para defender aqueles que merecem uma chance para lutar. Talvez você seja (ou tenha sido) o guardião de uma estrada em Damasco, o vigia de uma cidade ou um curandeiro. Talvez você tenha obtido o título que detém (ou deteve) ao proteger seus vassalos, por não favorecer um lordes; ou ofereceu seu braço direito à vontade de Deus. Seja qual for a sua história, seu propósito na vida é defender algum patrono. Alguns protegem os fracos, outros protegem o trono.

— Recupere Força de Vontade sempre que defender com sucesso seu protetorado ou patrono contra uma ameaça hostil.

FANÁTICO

Você é consumido por uma causa; ela é a força primordial na sua vida, para o bem ou para o mal. Cada gota de sangue e paixão que você possui estão direcionadas para sua causa. Na realidade, você pode sentir-se extremamente culpado por gastar seu tempo em qualquer outra coisa. Nada pode ficar no seu caminho — isto é, nada que você não consiga superar. Você e aqueles ao seu redor podem sofrer, mas sua causa é tudo — e o fim justifica os meios.

A dedicação o diferencia do Celebrante; afinal, eles são leais apenas ao seu prazer. Você pode desprezar sua causa, ou temê-la, mas ainda assim fará tudo que estiver ao alcance. Quem disse que a vida era apenas diversão e jogos? Antes que a crônica comece, assegure-se de que descreveu a causa do seu personagem e definiu como ela pode afetar seu comportamento.

— Recupere Força de Vontade sempre que realizar um ato que promova a sua causa, ou quando você se sacrificar de algum modo por sua causa.

GALANTE

A vida não é nada sem estilo. Deixe que os outros afundem na lama da miséria — sua existência será algo elegante, lembrada por poetas e aclamada pelas histórias de sua vivacidade requintada.

O romance é seu pão de cada dia; você é o trovador, o menestrel, a dama de companhia ou o ladrão de estradas arrojado. A realidade pode não viver à altura de suas expectativas, mas você se esforça para satisfazer seus ideais com o maior prazer. Os outros podem não apreciar seu jeito irresponsável — você pode abandonar corações partidos ao amanhecer e parecer mais frívolo do que gostaria — mas você não pode

VAMPIRO: A IDADE DASTREVAS

ser perturbado pelos infortúnios dos outros. Se eles não podem encarar os riscos que acompanham uma vida bem vivida, para o inferno com eles. Quando você encontrar o Diabo (e os outros dizem que você irá), você o fará com estilo e apertará a sua mão.

— Recupere Força de Vontade quando obtiver alguma grande vitória — uma sedução, um agradecimento, uma batalha bem sucedida — com estilo e elegância, ou quando ouvir suas façanhas recontadas com todo o talento que lhe é devido.

INOVADOR

Sempre há métodos melhores para se alcançar um objetivo; você encontrará esses métodos. Inventores, comerciantes, filósofos e estrategistas são exemplos da sua espécie. Você é o criador de novos caminhos; o visionário; o crítico que nunca está satisfeito, até mesmo com aquilo que parece ser a perfeição. Para você, a tradição é um armadilha que prende a imaginação. Sempre que fizer algo, esforce-se para melhorar aquilo que foi feito anteriormente.

— Recupere Força de Vontade sempre que sua busca por criar alguma maneira nova de fazer algo for bem sucedida. Avanços dramáticos dão mais confiança (e portanto mais Força de Vontade) do que melhorias simples.

COMEDIANTE

O mundo é um lugar doloroso, mas não deixa de ter um lado mais leve. As pessoas ficam doidas se não tiverem algo de que possam rir. Você é esse algo — o bobo, palhaço ou comediante, sempre procurando animar qualquer situação. Você odeia a tristeza e a dor, e tenta constantemente fazer com que as pessoas esqueçam o lado sombrio da vida. A maioria o considera um idiota por causa disso, mas você sabe que o seu modo de ser é o melhor. Às vezes, você faz praticamente qualquer coisa para esquecer que a dor existe — como um dos Amaldiçoados, sempre há diversas coisas para deixá-lo infeliz. Seu tipo de humor em particular pode variar da sátira espirituosa à comédia vulgar, mas é melhor do que ficar se lastimando por aí, não é? Por outro lado, às vezes você irrita as outras pessoas mas, de qualquer forma, as risadas normalmente o fazem se sentir melhor... mesmo que apenas por um momento.

— Recupere Força de Vontade quando puder elevar os espíritos daqueles ao seu redor através do humor, especialmente quando você puder escapar das suas próprias dores durante o processo.

JUIZ

Você sempre procura melhorar as coisas agindo como um facilitador, moderador, árbitro, conciliador ou pacificador. Você se orgulha de ser racional, de seu bom senso e de sua capacidade dedutiva quando confrontado com os fatos. A verdade é seu ideal, mas você compreende como é difícil ser justo. Você respeita a justiça, pois através dela a verdade reinará.

Para você, as pessoas são recursos, embora difíceis. Você odeia desavenças e discussões, e se afasta assustado do dogmatismo. Justiça, sabedoria e lógica são suas qualidades, e os outros respeitam sua opinião. Alguns Juízes são bons líderes, embora uma falta de visão possa ocasionalmente fazê-los manter o status quo ao invés de buscar um caminho melhor.

— Recupere Força de Vontade sempre que for capaz de desembaraçar a verdade de um teia de mentiras, ou puder convencer indivíduos antagônicos a concordarem com seu julgamento.

SOLITÁRIO

Você está sempre só, mesmo no meio de uma multidão. Você é um peregrino, um caçador, um lobo solitário; talvez você viaje de





VAMPIRO: A IDADE DAS TREVAS

cidade em cidade como um guerreiro de aluguel ou jogador viajante, ou talvez se esconda até que os eventos exteriores tornem-se importantes demais para serem ignorados.

A solidão não é seu destino, é seu prazer. Embora os outros possam considerá-lo solitário, desamparado ou distante, você simplesmente 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 muito de você, as pessoas gostam demais de você ou você simplesmente vive perdido em seus próprios pensamentos. Suas razões são assunto pessoal.

— Quando você consegue realizar alguma tarefa significativa sozinho ou sem a ajuda dos outros, mas que ajude o grupo de alguma forma, readquira Força de Vontade com base no significado da realização.

MONSTRO

Para cada luz, deve haver trevas. Você é a sombra, escolhida por Deus para ser a besta que instiga o mal. Seu Abraço cortou quaisquer conexões que você tinha com sua humanidade (ou pelo menos você acredita nisso), portanto porque tentar agir como um humano? No futuro, você poderia ser chamado de Sabá, mas agora você simplesmente é aquilo que se tornou — um demônio da noite.

As trevas vêm de diversas maneiras. Sua maldade pode ser tão sutil quanto uma intriga malévola ou tão poderosa quanto o martelo de Golias. Sempre que seus instintos bondosos — e eles realmente ainda existem — vierem à tona, lute contra eles ou os outros irão explorar sua fraqueza. A certeza do fogo do inferno no final da sua vida o conduz a acessos de terror ocasionais, mas na visão dos seus companheiros, você é o monstro que destrói, o tentador que trai, o servo do Diabo e, portanto, o agente da vontade de Deus.

— Feitos malignos recuperam sua Força de Vontade, desde que para você eles se encaixem nos planos de Deus. Se você se considera um Tentador, recuperará Força de Vontade se seduzir uma pessoa fraca para o caminho da maldade. Você é um destruidor de sonhos? Então recupere Força de Vontade quando desafiar a fé de outra pessoa. Escolha um destino, então aja de acordo com este papel.

PENITENTE

Você sabe que pecou; todo clérigo o acusa, e todo sonho revela a profundidade da depravação que sente por dentro. Não importa quão inofensivas ou inocentes sejam suas ações, você sabe que o Homem é um insulto a Deus, e os Cainitas são ainda mais. Sabendo disso, você tenta remediar seus pecados sempre que puder.

Um vampiro com esta Natureza é um caso muito interessante; ele conhece o seu papel no destino, mas se arrepende de suas ações, especialmente as escolhas que fez para si. Predestinação e vontade própria são tópicos polêmicos para serem discutidos nessa área; por um lado, a humanidade é vista como sendo intrinsecamente pecaminosa e impura, condenada sem a graça de Deus. Por outro lado, Deus disse que basearia seu julgamento final nas escolhas feitas pelas pessoas durante suas vidas. Como um Penitente, você sabe que ambos os lados são verdadeiros, e decide remediar sua condição de morto-vivo através de caridade, autopunição ou até mesmo auxiliando a Igreja.

— Recupere Força de Vontade sempre que tiver remediado seus pecados mais recentes. No entanto, qualquer ato que você realize deve se equivaler à magnitude do crime — quanto pior o pecado, maior deve ser compensação. Naturalmente, como um vampiro, você terá diversas oportunidades para pecar outra vez, e esta é uma fonte constante de tormento para você.

REBELDE

A ordem estabelecida é uma mentira. Os moldes estão corrompidos, a Igreja é corrupta e os senhores engordam com o trabalho do povo. Talvez seu filho único tenha sido morto por um nobre bêbado, ou talvez sua mulher tenha sido estuprada por algum laçao do príncipe. Talvez você esteja apenas cansado de ficar na fila ou dar tudo que você possui para aqueles que não o merecem. Neste caso, você odeia a autoridade e fará todo o possível para prejudicá-la.

Esta é uma Natureza perigosa de se possuir; até mesmo os grupos mais liberais têm dificuldades para lidar com o não conformismo. Todavia, você compreende o ódio que guia o Rebelde. Suas ações podem ser sutis e seus sentimentos podem ser guardados em silêncio, mas seu ódio contra a ordem estabelecida guia seus sentimentos e suas ações.

— Recupere Força de Vontade sempre que você causar dano à ordem que despreza. Esta “ordem” pode ser a Igreja, um lord local, os moldes atuais ou a sociedade Cainita.

MALANDRO

Você é tudo o que importa. Todo homem precisa garantir a própria subsistência, e se suas ações estiverem no caminho dos outros, bem, que pena! Se eles fossem mais fortes, talvez pudessem aproveitar sua (morte)vida tanto quanto você. Você não é um valentão, lembre-se disso — apenas egocêntrico e agressivamente egoísta. Você não precisa ser o dominador; você só fica furioso se for o dominado!

Os Malandros se orgulham de serem capazes de sustentar a si mesmos. Você pode ser um ladrão, um cavaleiro errante, um vagabundo ou uma prostituta. De qualquer forma, outros o desprezam pela sua recusa em viver pelas regras. Contudo, no final você mantém seus próprios interesses como prioridade. Nunca deixe que outra pessoa o lidere.

— Recupere Força de Vontade sempre que seu egoísmo levá-lo a algum tipo de lucro, especialmente se você puder obtê-lo sem se expor ao perigo ou seguir as ordens de alguém.

SOBREVIVENTE

Não importa como, você sempre consegue sobreviver. Você pode resistir, recuperar-se, atravessar e sobreviver a quase qualquer tipo de circunstância. Não importa se você viaje em grupo ou ande sozinho, preservar a si mesmo é sua principal motivação. Quando as coisas ficam difíceis, você toca em frente. Nunca se entrega, e nunca desiste — jamais. Nada o irrita mais do que uma pessoa que não se esforça para melhorar as coisas, ou que se rende frente ao destino ou contratemplos. É sua maneira de se preservar. Não importa quais sejam as probabilidades, você sempre sai de pé, se não sair ganhando. Quantos guerreiros podem dizer o mesmo?

— Recupere Força de Vontade sempre que sobreviver a uma situação difícil através de sua própria esperteza e perseverança ou seja bem sucedido em ensinar outra pessoa a fazer o mesmo.

TIRANO

Ninguém pode fazer nada certo exceto você. Sempre que você deixa alguma coisa aos cuidados de outra pessoa, ela estraga tudo. Portanto, você precisa vigiar aqueles de quem você gosta, e cuidar pessoalmente dos problemas sempre que possível. Você pode ser sido um estalajadeiro antes do seu Abraço, ou um cavaleiro cujos escudeiros simplesmente não conseguiram atingir seu ideal de nobreza. Talvez você vigie seus carniçais do mesmo modo que comandava os servos de sua casa. Não importa o que faça, certifique-se de que ninguém irá atrapalhá-lo. As pessoas podem não gostar disso, mas pelo menos as coisas serão feitas corretamente, dessa vez.

— Sua liderança recupera sua Força de Vontade sempre que for bem sucedido através da obstinação, eficácia e atenção aos detalhes.

CAMINHOS

A trilha fácil, suave e inclinada... não é a trilha da virtude verdadeira. Ela demanda um caminho árduo e espinhoso.

— Michel de Montaigne, *Essays*

A Besta é um mestre cruel. Não importa quão compassivo e virtuoso seja o mortal, o Abraço enche sua própria essência com impulsos e instintos além de qualquer coisa que um humano sinta. Conseqüentemente, os filhos de Caim precisam contar com uma forma de disciplina, um código que permita que eles mantenham a besta sob controle. Os Caminhos representam trilhas de moral que mantêm o controle do Cainita sobre si mesmo. Alguns, como o Caminho da Humanidade, são reflexos claros da natureza mortal de um vampiro. Outros, como o Caminho do Sangue dos Assamitas, são códigos de moralidade desenvolvidos há muito tempo por anciões com uma ideologia determinada. Independente da origem, um Caminho é a única conexão que um vampiro possui com sua natureza sensível. Se ele hesitar ao longo da trilha, poderá cair completamente nas garras da Besta.

Muitos vampiros nem chegam a se ver num “Caminho” ou trilha para algum tipo de iluminação. Suas éticas só podem ser classificadas por coincidência sob um dos oito Caminhos reconhecidos. Esses oito são detalhados abaixo. Há quase certeza que existem mais, mas esses são os que a maioria dos Cainitas Europeus adota. Recomendamos que os jogadores escolham um dos oito ao invés de inventar os seus próprios, pelo menos por enquanto. Esses são os caminhos que se mostraram mais eficazes para evitar a queda à monstruosidade. Obviamente, os Narradores devem se sentir à vontade para permitir novos Caminhos que preencham um buraco apropriado em suas crônicas. Apenas certifique-se de que o novo Caminho seja rígido o suficiente para manter a Besta presa. Uma crônica em que os jogadores nunca devam se preocupar em fazer jogadas de Virtude será mais monótona do que outra em que a degeneração ainda seja uma possibilidade muito real.

CAMINHO DA BESTA

Também chamado de Via Bestiae, o Caminho da Besta é mais uma trilha instintiva do que qualquer outra coisa. Aqueles que a seguem comportam-se como animais, entretanto, sem se exceder. Como disse o antigo Gangrel Kilok, “um cão com uma coleira longa será menos propenso a arrebatá-la.” Alguns integrantes do Clã Gangrel ensinam este Caminho para suas crias, assim como minorias de outros clãs, mas a maioria dos Cainitas nesta trilha o adotam sem serem instigados.

O grande perigo enfrentado pelos que seguem o Caminho da Besta é o ambiente selvagem. Os Lupinos caçam qualquer filho de Caim que venha das cidades, e poucos vampiros podem iludir ou lutar contra uma matilha de lobisomens. Os Cainitas do Caminho da Besta, compelidos a evitar as cidades, correm constantemente o perigo de encontrarem Lupinos ou algo pior.

O vampiro neste Caminho precisa ser astuto e instintivo. Ele precisa agir sem hesitação, mas sem ameaçar sua vida e seu território com insensatez. Ele nunca mata por diversão ou tortura seus inimigos desnecessariamente, mas irá rasgar a garganta de qualquer um que ameace sua vida. Ele evita um contato demasiado com a cidade ou com as coisas dos humanos. Ele controla seus frenesis e enfrenta seus medos graças ao seu desejo de sobreviver. Ao tornar-se um animal, ele evita sua transformação num monstro.

Curiosamente, os Cainitas da Via Bestiae podem ser muito educados e civilizados se realmente houver necessidade. Entretanto,

a maioria deles prefere seu código simples à manipulação “civilizada” dos seus companheiros mortos-vivos.

O Caminho da Besta pratica as Virtudes da Convicção e do Instinto.

CAMINHO DO SANGUE

Os misteriosos Assamitas do Oriente seguem seu próprio código moral, que vem sendo passado adiante desde o fundador do clã. Este código, traduzido para o latim, é a Via Sanguinius, ou Caminho do Sangue. Se os vampiros do Ocidente soubessem os segredos deste Caminho muito bem guardado, certamente entrariam em guerra com os Assamitas com o objetivo de destruir todos eles.

O Caminho do Sangue só é ensinado àqueles Assamitas que são considerados extremamente leais ao seu clã e seus companheiros. Ele ensina que os filhos de Khayyin (Caim) são corruptos, todos eles, exceto os descendentes de Haqim (que os ocidentais chamam de Assam). Haqim orientou sua progênie a entrar em guerra com os Cainitas, para lutar contra sua corrupção. Portanto, os verdadeiros Assamitas são aqueles que matam outros vampiros para se alimentarem do seu sangue. Seguindo os ensinamentos do Caminho do Sangue, eles podem alcançar a iluminação.

Os Assamitas no Caminho do Sangue (e não se permite que nenhum outro clã aprenda este Caminho) possuem um código rígido. Eles precisam seguir os ensinamentos de Haqim e procurar todo conhecimento que possa auxiliá-los em sua batalha. Eles precisam obter o máximo de sangue vampírico possível, para fortalecer o seu clã. Eles também precisam se manter longe da laia de Khayyin, a não ser que suas obrigações exijam, e manter seus espíritos purificados da corrupção dos Cainitas. Finalmente, os vampiros da Via Sanguinius acreditam piamente na honra e no autocontrole. Eles precisam resistir à Besta a todo custo, e portar-se justa e honrosamente com os mortais.

Recentemente, muitos Assamitas foram enfurecidos pelos exércitos marchando para Jerusalém. Conseqüentemente, mais e mais “Saracenos” têm sido colocados no Caminho do Sangue logo após seu Abraço. Eles guerreiros sagrados acreditam que seus inimigos ancestrais estão finalmente se revelando. Agora, a verdadeira guerra começa.

Os Assamitas não devem evitar um derramamento de sangue se este se tornar necessário, mas precisam manter sua honra o tempo todo. Desta forma, o Caminho do Sangue prega as Virtudes da Convicção e do Autocontrole.

CAMINHO DO CAVALEIRO

Embora ainda demore até que a época dos cavaleiros alcance o seu auge na sociedade mortal, os Cainitas deste período praticam seu próprio código de cavalaria similar. O Caminho do Cavaleiro é mais formal do que a maioria das outras Vias, com os mesmos princípios sendo verdadeiros e passados de senhor para cria ou de príncipe para vassalo, independentemente da área geográfica.

Os seguidores desse Caminho acreditam estar mais próximos de Caim e portanto precisam seguir padrões mais rígidos do que aqueles ao seu redor. O Abraço traz consigo muito poder, mas do mesmo modo traz grandes responsabilidades, que são delineadas neste código de conduta. Eles esperam que seu exemplo encoraje o comportamento correto dos outros Cainitas, elevando deste modo tudo aos olhos de Deus e Caim.

Os valores da Via Equitum são muito parecidos com aqueles praticados em épocas ulteriores. A honra e a nobreza do personagem estão acima de tudo, e o Cainita sem nenhum dos dois é sem dúvida um pobre coitado. Uma pessoa deve respeitar seus senhores e superiores, e o dever é um assunto sério para eles. O prazer e os próprios

desejos são secundários. Caso eles entrem em conflito com a Via, não há discussão — a Via vem primeiro. Os juramentos não são feitos para serem quebrados; qualquer juramento deve ser mantido, e ai do vampiro que não o fizer. Aqueles que são mais fracos ou incapazes de se protegerem devem ser ajudados quando preciso. Os mortais são vistos como bestas nobres, como cervos na floresta. Sendo assim, devem ser tratados com justiça, auxiliados se passarem por necessidade, mas no final das contas ainda são seres inferiores. Uma pessoa não se sente compelida a tratar um cão de caça com honra, e o mesmo acontece com os mortais.

O Caminho do Cavaleiro prega as Virtudes da Consciência e do Autocontrole.

CAMINHO DO DIABO

Muitos Cainitas acreditam que o Abraço os amaldiçoa irremediavelmente. Alguns deles chegam até a dizer que foram transformados em servos do Demônio (ou seja lá qual for o poder maligno principal em que acreditam). É lógico concluir, continuam eles, que se tornaram vampiros para semear o mal pela Terra. Se deixarem de se comportar como demônios, sem dúvida acabarão sendo punidos por negligenciarem suas obrigações. Estes Cainitas desprezados seguem a Via Diabolis — o Caminho do Diabo.

A própria natureza da forma vampírica pode ser vista como uma prova de que os Cainitas foram criados para fazer o mal. Afinal de contas, não há nada intrinsecamente virtuoso em fazer de suas presas pessoas inocentes. Portanto, o mal deve ser inato aos mortos-vivos, aos quais são negados os frutos do Céu. Curiosamente, os seguidores do Caminho do Diabo freqüentemente não desprezam realmente o que é bom e sagrado. Eles simplesmente acreditam que, como vampiros, precisam se empenhar ao máximo para se oporem às forças da virtude.

Obviamente, aqueles que seguem o Caminho do Diabo têm dificuldades para lidar com os vampiros de outros Caminhos. Qualquer vampiro que pregue uma filosofia diferente da deles certamente está enganado ou mentindo. De qualquer forma, os filhos do Demônio não podem confiar nos outros Cainitas. E, obviamente, nenhum vampiro de outro Caminho em sã consciência iria retribuir a confiança. A Via Diabolis é um caminho solitário. Felizmente (ou talvez não), outros seguem-no junto com você...

Aqueles na Via Diabolis tentam tornar suas vidas as mais prazerosas possíveis às custas daqueles que se opõem a eles. Eles se abstém de características como piedade e cavalheirismo, considerando-as opostas ao seu papel. Eles matam quando necessário ou “apropriado,” e criam novos vampiros sempre que quiserem. (Afinal, eles precisam ampliar o mal no mundo. Obrigação é obrigação.) Eles confiam apenas naqueles vampiros que concordam abertamente com sua filosofia. Acima de tudo, eles evitam se associar com sacerdotes ou algo equivalente, seus inimigos eternos.

Aviso: os personagens de jogadores neste Caminho são muito destrutivos para a crônica devido à sua própria natureza. O jogador que deseje interpretar um vampiro neste Caminho precisa discuti-lo com o Narrador e o resto do grupo. Se todos concordarem, a interpretação que se terá como resultado poderá ser muito intensa; apenas tenha em mente a sensibilidade dos seus amigos.

Cainitas no Caminho do Diabo idealizam a insensibilidade e o exagero. Eles praticam as Virtudes da Convicção e do Instinto.

CAMINHO DO PARAÍSO

Lutando para se ajustar à sua condição como mortos-vivos, perguntando-se por que Deus daria origem a criaturas como eles, alguns vampiros chegam a uma entre duas conclusões. Ou eles devem

a sua existência ao Demônio e devem servi-lo, ou fazem parte dos planos de Deus e precisam servir a Ele.

Muitos desses últimos, procurando algum bom propósito para seus poderes bestiais, seguem a Via Caeli. Eles acreditam que a intenção de Deus é que os vampiros sejam seus anjos vingadores. Pecadores, assassinos, bruxas infames e bestas desumanas: todos precisam estar prontos para morrer nas mãos dos filhos de Caim.

Curiosamente, nem todos acreditam na mitologia vampírica de Caim e seus descendentes. Muitos nesse caminho nem chegam a ser cristãos. O único requisito é fé em algum tipo de propósito ou plano para o universo, um propósito que inclui seres sobrenaturais destinados a destruir os corruptos e sádicos. Sabe-se que cristãos, judeus, pagãos e até mesmo muçulmanos têm compartilhado o Caminho do Paraíso. Infelizmente, eles nem sempre se aceitam uns aos outros...

Os Cainitas da Via Caeli matam sem o menor sentimento de ironia ou preocupação. Os assassinos são presas comuns, e realmente chegam a matar pessoas cujos pecados são bem insignificantes (roubo, heresia, luxúria), mas estão convencidos de que têm razão para isso. Deus os incumbiu com a tarefa de destruir os pecadores e criminosos por quaisquer meios que sejam necessários. Eles são amaldiçoados pelas suas ações — mas elas são para o bem do povo. Eles vêem a si mesmos como os mártires derradeiros, escolhidos para sacrificarem não apenas seus corpos, mas também suas almas para proteger os puros.

Esses vampiros punem os pecadores e criminosos, especialmente aqueles que enganam a justiça mortal. Eles sabem que os inocentes devem ser protegidos de pecadores e criminosos, daqueles que possam tentá-los ao pecado e de si mesmos se necessário. Todo pecador deve ter a oportunidade de corrigir seu modo de ser, mas se recusar, deve morrer. Eles só se alimentam de pessoas devotas e honestas se estas permitirem. Há comida suficiente para que evitem se alimentar daqueles amados por Deus. Eles detestam principalmente os Setitas e os Baali, e farão praticamente qualquer coisa para levar um desses monstros à Morte Final.

Aqueles no Caminho do Paraíso sustentam as Virtudes da Consciência e Autocontrole.

CAMINHO DA HUMANIDADE

Este Caminho tem sido tanto ensinado pelos anciões quanto escolhido instintivamente pelos recém Abraçados. Aqueles que seguem a Via Humanitatis, não importa se a chamem assim ou não, tentam apegar-se ao seu caráter mortal. Estes Cainitas ainda vêem a si mesmos como pessoas, e não monstros estranhos. Eles reconhecem que também podem sucumbir à Besta, mas lutarão contra ela utilizando as éticas de suas vidas humanas.

O Caminho da Humanidade pressupõe um certo grau de moralidade. Sua essência não é agir como um “humano,” uma vez que um assassino é um “humano.” Ao invés disso, ele reconhece que as pessoas têm um certo potencial para a bondade e a caridade, e encoraja este comportamento. Os Cainitas que estejam bem avançados na Via Humanitatis costumam ser imparciais, piedosos e justos. Entretanto, existem aqueles neste Caminho que se tornaram guerreiros impetuosos entre os filhos de Caim. O equilíbrio entre necessidade e virtude é uma trilha difícil de ser seguida.

A Via Humanitatis não possui um código de ética formal. De modo geral, seus seguidores precisam evitar a crueldade e a perversão. Eles não devem matar a não ser que seja absolutamente necessário, e precisam respeitar os direitos dos outros. Eles devem se preocupar com o bem-estar dos mortais, assim como o da sua própria raça. A melhor frase para resumi-lo é uma abraçada por muitas religiões e filosofias: trate seu semelhante como você gostaria que ele o tratasse.

Este Caminho está aberto para certas interpretações; afinal de contas, os valores das pessoas comuns eram diferentes na Idade das Trevas. Os Narradores e jogadores freqüentemente refletem sobre sua própria moralidade pela maneira que interpretam este Caminho. Não há problema algum nisso; permite-se assim que você explore seus próprios valores num ambiente inofensivo.

O Caminho da Humanidade, baseado como é na caridade e moderação, encoraja as Virtudes da Consciência e Autocontrole.

CAMINHO DO PARADOXO

Poucos entendem realmente os jogos dos Ravnos, os charlatães e trapaceiros entre os vampiros. A Via Paradocis — o Caminho do Paradoxo — não é ensinado para outros vampiros. No entanto, aqueles que conhecem seus segredos percebem que a vida realmente não passa de um sonho, e que as criaturas vivas são meros fantasmas.

O Caminho do Paradoxo ensina que toda existência é fluida e maleável. Nada é permanente ou real, mas sim composto de quantidades variáveis de substância etérea. Os Ravnos referem-se a esta substância como “weig.” No seu estado natural, o weig flui aleatoriamente de ser para ser, objeto para objeto, criando e destruindo sem se preocupar. Um dado objeto pode estar cheio de weig num momento e praticamente vazio no outro; assim é a mudança, assim é a existência.

De acordo com os Ravnos, os Antediluvianos são seres que ficaram momentaneamente cheios de grandes quantidades de weig e nunca o liberaram. Eles lutam para esculpir a realidade de uma determinada forma que possa permitir que retenham seu novo poder. Para auxiliá-los neste objetivo, eles passaram adiante pequenas quantidades do seu weig, moldando-o à sua própria imagem. Assim foram criados os outros vampiros.

Obviamente, os Antediluvianos planejam reabsorver seu weig no momento adequado. Nesta noite — a noite da Gehenna, ou o Fluxo — os 12 Antediluvianos, agindo em conjunto e devorando o poder de suas crianças, planejam moldar o universo permanentemente para o seu ideal, um reino-mausoléu estagnado e cinzento. Apenas as crianças do 13º ser weig, os Ravnos, conhecem este plano. O fundador do clã Ravnos decidiu lutar contra os recém-criados Antediluvianos dentro das suas próprias regras, criando um clã para auxiliá-lo. Aqueles que seguem o Caminho do Paradoxo acreditam que seu fundador existiu apenas para atralhar seus irmãos.

Os Ravnos que seguem este Caminho lutam para desembaraçar a realidade dos Antediluvianos. Para consegui-lo, aprenderam a utilizar seu weig interior para a produção de efeitos que alterem a realidade. Estes efeitos são meras ilusões de níveis pequenos de poder, mas à medida que os Ravnos se tornam mais poderosos, os efeitos gradualmente aumentam em intensidade. Eles também tentam alterar a percepção da realidade dos outros ativamente, normalmente através da trapaça e do roubo.

Finalmente, o weig precisa ser liberado no vórtice. Ravnos que estejam adiantados no Caminho procuram fazê-lo ativamente. Eles procuram itens que retenham weig — itens “mágicos,” fetiches Lupinos e coisas parecidas — e as destróem. Os mais poderosos nesta Via procuram vampiros com grandes quantidades de weig — de geração baixa — e fazem o mesmo.

Aqueles que seguem a Via Paradocis compreendem que a realidade é aquilo que se faz dela. Eles procuram melhorar aquilo que está ao seu redor, percebendo que apenas o caos e a mudança são verdadeiramente naturais. Quanto mais a realidade puder ser alterada entre os dias de hoje e a noite em que a realidade será remodelada, mais confusos ficarão os Antediluvianos e maior será a probabilidade de que o universo melhore.



Portanto, eles procuram enganar, confundir e humilhar outros Cainitas, particularmente os mais estimados pelos Antediluvianos. Isso desconcerta os antigos e, no ínterim, é muito divertido.

Os vampiros do Paradoxo buscam a Convicção e o Autocontrole.

CAMINHO DE TIFON

Os Seguidores de Set pregam um código moral que tem sido passado de senhor para criança desde os tempos do grande Set em pessoa. Embora alguns Setitas escolham filosofias diferentes, os mais sinistros são aqueles que seguem o sombrio Caminho de Tifon. Para os que estão nessa Via, corrupção, dor, mentiras e pecado são coisas que devem ser estimadas e espalhadas ao longo da sua existência. A miséria não é meio para um fim, é um fim em si mesmo.

No que concerne aos seguidores de Tifon, todos estão enganados. Eles rejeitam o ideal de autocontrole como um meio de se livrar dos horrores do mundo. Ao invés disso, os Tifonitas fazem o oposto: um aprofundamento completo nas fraquezas de si mesmo e uma aceitação ativa da miséria do mundo. Apenas dessa maneira o mal pode ser compreendido, e apenas através da compreensão ele pode ser verdadeiramente repellido ou assimilado. A felicidade verdadeira — efêmera como é — só pode ser obtida ao se sucumbir aos desejos carnis. É melhor que se entenda e se aceite onde se está antes que se tente mudar para uma pós-vida vagamente concebida.

O Caminho de Tifon é na verdade mais uma religião do que uma filosofia. Há rumores de que seus praticantes venerem diversas entidades — talvez personificações de diversos pecados, talvez outra coisa — através da libação de sangue ou sacrifícios. Os Tifonistas acreditam que através dessa veneração a compreensão mística possa ser obtida.

Os seguidores deste Caminho buscam continuamente semear guerra, praga, pobreza, imundice, estagnação e medo pelo mundo.

VAMPIRO: A IDADE DAS TREVAS

Através da criação e estudo deste tipo de fenômeno, os Tifonistas esperam descobrir a verdade sobre, e por trás da sua existência terrena. No mundo das Trevas Medieval, é óbvio que estão realmente fazendo um trabalho muito bom.

Os seguidores desta Trilha praticam suas teorias nos outros. À medida que avançam na compreensão mística, eles começam a praticá-las em si mesmos; auto-flagelação, mutilação de si mesmo e outros tormentos masoquistas são comuns entre os iluminados. Apenas através da mortificação completa a carne podem transcender suas limitações terrenas, e é realmente difícil mortificar a pele de um morto.

Há rumores de que os Setitas que progredem para os níveis mais elevados (baixos?) da Trilha de Tifon tornam-se marcados demais pelos vícios externos e internos para continuar no mundo mortal. Eles se divorciam de qualquer conexão com o mundo natural, tornando-se personificações quase orgânicas da corrupção. Essas massas fétidas e inchadas são guardadas nas profundezas dos templos Setitas mais secretos, onde apodrecem perpetuamente e gritam blasfêmias nas trevas.

Os que seguem a Via Typhonis rejeitam os ideais de pureza e aperfeiçoamento espiritual pregado pelos mortais. Apenas através da corrupção — sucumbindo a tudo que é considerado impuro, vil e fraco — pode-se encontrar a iluminação verdadeira. Na fraqueza reside a maior de todas as forças. Eles se recusam a lutar contra a decadência inevitável. Eles precisam forçar os outros a verem-se como são, e aceitarem aquilo que vêem. Sempre que possível eles realizam experimentos em mortais para desenvolver as artes da depravação e deformidade. Finalmente, eles tentam afastar o maior número de pessoas possíveis da redenção, mentindo e destruindo para evitar que os outros progredam.

O Caminho da Serpente preza a miséria e o exagero; portanto, os Tifonistas atem-se às Virtudes da Convicção e Instinto.

ATRIBUTOS ESPECIALIZAÇÕES

Para cada Atributo ou Habilidade com um nível de 4 ou mais, um jogador pode escolher uma especialização. Uma especialização é uma aptidão adicional — um personagem pode ser capaz de apreciar músicas e tocar melodias bem, mas o seu forte em particular é tocar o alaúde.

Uma especialização permite que o personagem jogue outra vez todos os “10s” obtidos em ações envolvidas diretamente com esta especialização. O jogador mantém os sucessos indicados pelo “10,” mas pode tentar subsequentemente outro sucesso, jogando um dado adicional para cada “10” obtido.

ATRIBUTOS FÍSICOS

Essas características descrevem o quão forte, hábil e resoluto é um personagem; são 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 de erguer, carregar objetos e também de 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 dano. A Força também é usada quando se deseja realizar algum tipo de pulo ou salto.

Especializações: Pegada Firme, Ombros Largos, Bíceps Protuberantes, Robustez, Punhos de Aço

- 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.
- Descomunal: Você pode erguer 400 kg.

DESTREZA

Esta característica é uma medida do seu estado físico geral — velocidade, rapidez e agilidade. Ela indica a capacidade de 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: Reflexos Felinos, Velocidade, Equilíbrio, Mão Leve

- Fraco: Você é estabonado e deve evitar ferramentas afiadas.
- Médio: Você pode remendar suas próprias botas.
- Bom: Você possui um excelente potencial atlético a ser desenvolvido.
- Excepcional: Você pode fazer malabarismos com cinco facas.
- Extraordinário: Você pode fazer malabarismos com cinco facas de olhos vendados.
- Descomunal: Suas mãos são como serpentes dando o bote.

VIGOR

O Vigor é a medida de saúde geral e resistência à dor. Ele 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: Incansável, Resistência, Robustez, Determinação, Inflexibilidade

- Fraco: Você possui uma constituição frágil, beirando o doentio.
- Médio: Você é moderadamente saudável.
- Bom: Você está em boa forma e provavelmente é um trabalhador vigoroso.
- Excepcional: Você poderia lutar por horas.
- Extraordinário: Você poderia atravessar o Canal da Mancha a nado.
- Descomunal: Sua resistência se equipara à de um animal selvagem.

ATRIBUTOS 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 intenções 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 reflete mais uma personalidade carismática do que a habilidade de 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: Charme, Eloquência, Sociabilidade, Encantamento, Liderança, Inspiração.

- 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.
- Descomunal: Pessoas completamente estranhas poderiam viver e morrer por você.

MANIPULAÇÃO

Esta Característica mede a sua aptidão em tirar proveito das outras pessoas, como quando deseja levar outras pessoas a fazerem 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 pessoa 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

- Fraco: Você se expressa com o mínimo possível de palavras.
- Médio: Os outros podem acreditar em você.
- Bom: Você poderia obter um bom preço da maioria dos mercadores.
- Excepcional: Seus talentos pertencem à corte do rei.
- Extraordinário: Você seria um poder excelente por trás do trono.
- Descomunal: Sua língua afiada rivaliza com a do próprio Diabo.

APARÊNCIA

Esta Característica descreve a sua Aparência em termos de beleza 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 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 outras pessoas são altamente afetadas pela aparência que elas possuem, não importa o quanto sejamos compreensivos.

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. Portanto, isso 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 podem ser aplicados, tornando quase impossível para uma pessoa feia conseguir qualquer coisa além de um sucesso mínimo).

Especializações: Comportamento Audaz, Fascínio, Aparência Estonteante, Sexy

- 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 o tratam bem.
- Excepcional: Sua beleza o destaca das outras pessoas ao seu redor e impõe respeito aos demais.
- Extraordinário: As primeiras reações podem ser de assombro, inveja intensa ou prestabilidade absoluta.
- Descomunal: Uma beleza como a sua não pode ser de origem natural.

ATRIBUTOS 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 do 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 determinar 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 está alerta para emboscadas, as entrelinhas do discurso de um nobre e as sutilezas da cor numa pintura.

Especializações: Introspeção, Atenção, Paranoia, Visão Aguçada.

- 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 num palheiro.
- Descomunal: Você percebe coisas invisíveis ao olho humano.

INTELIGÊNCIA

Sua Inteligência representa tanto sua memória, quanto sua habilidade para aprender e pensar. Ela é importante para Habilidades que requeiram esforço mental mais complexo. 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.

Ob senso, a astúcia e a sabedoria não são componentes deste Atributo; estas são as 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 são tons de cinza.

Por outro lado, personagens com nível de Inteligência alta 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 são o campo do Raciocínio).

Especializações: Discernimento, Criatividade, Memória Aguçada, Conhecimento, Pensamento Claro.

- Fraco: Incivilizado.
- Médio: Você pode aprender as manhas de uma profissão.
- Bom: Você poderia adquirir uma competência moderada em diversas áreas.
- Excepcional: Você poderia dominar um campo do conhecimento e ser o pioneiro no seu desenvolvimento.
- Extraordinário: Seu raciocínio e idéias estão muito além da sua época.
- Descomunal: Os pormenores do seu processo reflexivo não poderiam nem mesmo ser explicados a pessoas inferiores.

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 de quão rápido (e não de quão corretamente) você pensa. O Raciocínio representa a perspicácia, esprezeza e capacidade de compreender problemas em seus termos mais básicos.

Os indivíduos com nível baixo de Raciocínio são ocasionalmente incapazes de tomar atitudes apropriadas quando surpreendidos. 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 de natureza humana (ou vampírica). 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: Inteligência, Perspicácia, Prática, Nervos em Combate

- Fraco: Você nunca desconfia dos seus superiores.
- Médio: Você sabe quando desistir de um jogo de dados viciados.
- Bom: Você consegue reagir rapidamente a acidentes ou emboscadas.
- Excepcional: Você seria um excelente general... ou fora-da-lei.
- Extraordinário: Reinard, a Raposa.
- Descomunal: Sua velocidade de reação beira a intuição.

HABILIDADES

TALENTOS

Os Talentos descrevem todas as Habilidades não treinadas e intuitivas. Os Talentos nunca podem ser treinados ou estudados, mas podem ser aprendidos apenas através da experiência direta — normalmente durante uma história. Se o seu personagem fizer uma ação usando um Talento que não possui, não há efeitos sobre o teste. Jogue um número de dados igual ao Atributo básico. Talentos são Habilidades tão naturais e intuitivas que assume-se que todos tenham alguma capacidade para cada um deles.

REPRESENTAÇÃO

Você é um especialista em fingir emoções, crenças ou um determinado estado de espírito. Caso fosse necessário, você seria capaz de interpretar o papel de alguém bem diferente de você. Entretanto, simplesmente porque possui esta Habilidade, não significa que tenha de usá-la de forma antiética. Muitos líderes honrados usam-na para emprestar força e profundidade aos seus discursos. Você é capaz de fingir lágrimas, raiva, amizade e virtude.

- Amador: Novato talentoso, você é capaz de fingir doença.
- Experiente: Você já participou de uma ou duas peças teatrais sobre a paixão de Cristo.
- Competente: Você poderia conseguir um emprego numa companhia teatral ambulante.
- Especialista: Você pode representar um papel por dias a fio.
- Mestre: Você pode se tornar outra pessoa sempre que estiver com vontade
- Lenda: Eles seriam enganados mesmo que pudessem ler sua mente.

Possuído por: Jogadores Viajantes, Cortesãos, Jogadores, Charlatões, Espiões

Especializações: Fingir, Inspirar, Fingir Emoções, Inspirar Fé Religiosa, Mímica

PRONTIDÃO

Com o passar dos anos você adquiriu experiência em perceber tudo que acontece à sua volta, mesmo se não estiver se concentrando ativamente no que o cerca. Este Talento não representa a habilidade de vasculhar uma área específica, mas sim de manter-se alerta durante longos períodos de tempo. A Prontidão simplesmente indica o quanto você está do mundo que o cerca. Ela descreve quanta atenção você presta às coisas, além do roncar de sua barriga ou das dúvidas da 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 o que acontece à sua volta.
- Lenda: Você percebe quando uma mosca entra ou sai do quarto.

VAMPIRO: A IDADE DAS TREVAS

Possuído por: Sentinelas, Caçadores, Ladrões, Mensageiros, Vagabundos

Especializações: Armadilhas, Emboscadas, Florestas, Multidões, Ruídos, Paranóia

ESPORTES

Esta Habilidade descreve o seu estado atlético geral e perícia em jogos físicos. Ela determina sua habilidade para pular um buraco, nadar durante uma tempestade, pular uma cerca ou escalar uma árvore. O Talento Esportes diz respeito 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 (lutar, por exemplo, estaria sob Briga).

- Amador: Servo
- Experiente: Escudeiro
- Competente: Cavaleiro Treinado
- Especialista: Malabarista ou acrobata habilidoso
- Mestre: Modelo entre os mortais
- Lenda: Você poderia ter vencido um antigo deus do Olimpo em qualquer modalidade

Possuído por: Artistas, Escudeiros, Bárbaros, Jovens, Guerreiros de Elite

Especializações: Natação, Malabarismo, Acrobacia, Dança, Lançar Objetos

BRIGA

Você sabe como lutar desarmado. Esta Habilidade inclui manobras como socar, chutar, estrangular, arremessar e morder. A Briga pode se tornar muito violenta, mas geralmente não é uma forma letal de combate.

- Amador: Você sabe o que faz, mas não tem muita experiência.
- Experiente: Você sabe onde acertar as pessoas e fazer doer.
- Competente: Ninguém o incomoda mais na sua vila.
- Especialista: Você pode tirar a espada de um ladrão sem dificuldades.
- Mestre: Você pode lutar contra ursos até derrubá-los.
- Lenda: Você dominou as técnicas desconhecidas dos maiores lutadores da sua época.

Possuído por: Soldados, Capangas, Bandidos, Camponeses
Especializações: Chaves de Braço, Boxe, Luta livre, Agarrar, Jogar, Exibição

ESQUIVA

A forma mais eficiente de vencer uma luta é não ser atingido. Dominar o Talento da Esquiva é uma escolha muito sábia. Os seus níveis nesta área descrevem a capacidade de evitar tanto ataques de luta corporal quanto disparos de projéteis, o que inclui jogar-se atrás de anteparos ou se desviar de socos.

- Amador: Você se joga ao chão se alguém grita "cuidado!"
- Experiente: Você pode sair de uma luta sem muitos arranhões.

- Competente: Você pode antecipar de onde virá o próximo golpe com a espada.
- Especialista: É preciso ter sorte para tocar em você.
- Mestre: Você é capaz de se esquivar de flechas.
- Lenda: Você passa intocado através das grandes batalhas.

Possuído por: Criminosos, Guias, Infantaria, Lutadores Cautelosos, Treinadores de Animais

Especializações: Saltar, Esquivar-se, Abaixar, 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 alheios, freqüentemente sente as mesmas emoções que aqueles à sua volta.

- Amador: Viúvas fofoqueiras acham que podem confiar em você.
- 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.
- Lenda: Você capta estados emocionais complicadas através de um olhar rápido.

Possuído por: Fofoqueiros, Mercadores Habilidadeosos, Pais, Videntes

Especializações: Emoções, Verdades, Problemas de Família, Personalidades, Emoções Verdadeiras

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: Vira-latas atravessam a rua para evitá-lo.
- Experiente: De vez em quando você consegue intimidar alguém só olhando ameaçadoramente para ele.
- Competente: O seu olhar é perturbador.
- Especialista: Você consegue dominar estrangeiros na sua terra de origem.
- Mestre: Você pode fazer animais ferozes fugirem com o rabo entre as pernas.
- Lenda: Os demônios em pessoa tremem à sua presença.

Possuído por: Bandidos, Caçadores de bruxas, Soberanos, Torturadores, Cavaleiros

Especializações: Olhar, Insinuações Sutis, Violência Evidente, Ameaças, Política

CRIME

Na verdade, este Talento cobre uma grande variedade de atividades criminosas, incluindo tanto o conhecimento dos aspectos físicos de perfícias quanto a habilidade de encontrar e lidar com grupos criminosos. Dito isso, não há realmente um submundo organizado na Europa medieval. A maioria dos criminosos age sozinho ou com pequenos grupos de amigos. As cidades são simplesmente pequenas demais e os meios de comunicação muito ruins para sustentar grandes sindicatos de criminosos. Apenas nas maiores cidades — Veneza, Gênova, Paris, Londres — pode-se encontrar grupos grandes.

Entretanto, este Talento ainda pode ser muito útil, tanto para lidar com estes grupos dispersos quanto para cometer pequenos crimes. Antes de tudo, o Crime permite que você se misture com o ambiente local sem chamar a atenção. Fofocas, roubo e gírias da rua também são auxiliadas por este Talento. Finalmente, pessoas habilidosas no Crime podem realizar pequenos atos criminosos envolvendo a destreza manual (colocar drogas em bebidas ou cortar bolsas, entre outros).

Por exemplo, as fechaduras da Idade Média podem ser abertas com Destreza + Crime (dificuldade geralmente de 8); trocar um selo de cera de um documento para outro requer uma jogada de Inteligência + Crime (dificuldade 8).

- Amador: Você pode passar por uma porta simples trancada.
- Experiente: Você pode reconhecer um batedor de carteiras descuidado.
- Competente: Você poderia viver de roubos.
- Especialista: Você pode ser um ladrão, falsificador ou espião excelente.
- Mestre: Você poderia roubar as jóias da cora de um reino.
- Lenda: Você pode pegar emprestado os dentes caninos do rei.

Possuído por: Ladrões, Mendigos, Vagabundos, Jogadores Viajantes

Especializações: Bater Carteiras, Espalhar Boatos, Segurança, Gírias, Abrir Fechaduras

LIDERANÇA

Você consegue fazer as pessoas seguirem os seus comandos e obedecerem às suas ordens mediante exemplo e exercício de autoridade. Liderar não é apenas conhecer as técnicas para se 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 organizar um mutirão.
- Experiente: A sua voz é dominante e você consegue exigir que se faça silêncio.
- Competente: Você pode unir seus vizinhos quando surgir a necessidade.
- Especialista: Você atrai seguidores sem tentar.
- Mestre: Você poderia ser o próximo Carlos Magno.
- Lenda: Eles costumam venerá-lo ao invés de segui-lo.

Possuído por: Nobres, Oficiais Militares, Condestáveis, Eclesiásticos

Especializações: Comando, Oratória, Inspirador, Amigável, Nobre, Militar.



VAMPIRO: A IDADE DASTREVAS

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 você o melhor dos oradores, ou o melhor dos espíões.

- Amador: Você sabe alguma coisa de diplomacia.
- Experiente: Você poderia enganar o coletor de impostos.
- Competente: Você poderia cortejar duas mulheres ao mesmo tempo.
- Especialista: Você poderia vender suor de porco como perfume.
- Mestre: Você poderia, com o tempo, convencer seu arquiinimigo a confiar em você.
- Lenda: Eles nunca saberão realmente porque o reino caiu.

Possuído por: Cortesãos, Charlatães, Galanteadores, Menestréis, Jogadores Viajantes, Espíões

Especializações: Descobrir Fraquezas, Seduzir, Omissão Seletiva, Engabelar, Lisonjear, Mudar de Assunto.

OUTROS TALENTOS

Procura, Astúcia, Intriga, Expressão, 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 afincio 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 prever 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. É válido lembrar que muitos animais ficam inquietos perto de vampiros, e a Empatia com Animais é imprescindível para qualquer Cainita que planeje montar a cavalo.

- Amador: Você pode conquistar o carinho de um animal domesticado.
- Experiente: Você pode ensinar um cachorro a vir quando você o chama.
- Competente: Você poderia treinar um cão de caça.
- Especialista: Você poderia ser o falcoeiro do rei.
- Mestre: Você poderia domesticar um animal selvagem.
- Lenda: Você e as criaturas de Deus são um só.

Possuído por: Donos de Canis, Falcoeiros, Cavaleiros, Senhores de Terras, Escudeiros, Eremitas

Especializações: Cachorros, Répteis, Cavalos, Ursos, Animais de Fazenda

ARQUEIRISMO

Você pode utilizar arcos e bestas. Você também pode colocar a corda num arco, além de cuidar e fazer pequenos reparos em arcos, bestas, flechas e virotes.

- Amador: Seu pai lhe ensinou como fazê-lo.
- Experiente: Você pratica regularmente no campo da vila.
- Competente: Você poderia conseguir emprego como um guarda florestal.
- Especialista: Você pode conseguir um dinheiro extra nas competições de arco em feiras e torneios locais.
- Mestre: Robin Hood ou Guilherme Tell
- Lenda: Você poderia atravessar o olho do seu inimigo com uma flecha numa noite de lua nova.

Possuído por: Guardas Florestais, Ladrões, Competidores, Milícias, Bandidos

Especializações: Alvo, Florestas, Caçada, Alvo Móvel, Tiro Rápido

ARTESANATO

Perfícias artesanais são simplesmente as perfícias profissionais possuídas pela maioria das pessoas, que utilizam-nas para sobreviverem. Lembre-se de que praticamente todo mundo nesta época trabalhava com as mãos. Alguns podem até realizar dois tipos de Artesanato (por exemplo, um fazendeiro que também trabalha como carpinteiro), mas a maioria especializa-se em uma.

Estas Perfícias freqüentemente incluem várias habilidades triviais. Portanto, a Agricultura não cobre apenas semear e colher; ela inclui os cuidados com ovelhas e animais domésticos, reparos de prédios e conduzir carroças. A Ourivesaria permite que um personagem avalie gemas e metais para que possa especular quão antiga é uma jóia, etc.

Exemplos de Perfícias de Artesanato incluem Agricultura (a mais comum), Carpintaria, Ferreiro, Vidraria, Alvenaria, Construção de Rodas, Curtimento, Preparação de Bebidas, Ourivesaria, Tintura, etc.

- Amador: Um aprendiz ou trabalhador de meio período.
- Experiente: Um artesão recentemente habilitado ou fazendeiro inexperiente.
- Competente: Um profissional experiente e competente, com uma vida razoável.
- Especialista: Um mestre artesão respeitado.
- Mestre: Um artesão que elevou seu ofício ao nível de arte, ou fazendeiro que poderia fazer sua plantação crescer durante uma seca.
- Lenda: Seu melhor trabalho obviamente está além dos poderes da capacidade de qualquer artesão humano.

Possuído por: Artesãos, Fazendeiros, Cidadãos

Especializações: Detalhes, Trabalhar rapidamente, Inventivo, Organização, Avaliação.

ETIQUETA

Você compreende as pequenas nuances da vida social, estando apto a comportar-se de maneira tanto discreta quanto elegante. Você sabe como conviver bem com a sociedade mortal, seja ela cortesã ou rústica. 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: Você sabe como se dirigir a um lordes ou conselheiro local.
- Competente: Você compreende as nuances do comportamento na corte.
- Especialista: Você poderia se entender com praticamente qualquer pessoa.
- Mestre: Você poderia colocar inimigos jurados lado a lado na mesma mesa e mantê-los contentes.
- Lenda: Você poderia levar cinco mongóis a um baile espanhol sem ofender ninguém.

Possuído por: Emissários, Nobres, Arauto, Cortesãos, Damas de Companhia

Especializações: Maneiras Cortesãs, Cultura de Rua, Camponeses, Hábitos Estrangeiros

HERBORISMO

Importante no Mundo das Trevas Medieval, esta perícia cobre a identificação e preparação de ervas para cozimento, cura e malefício. Você pode achar, preparar, misturar e preservar as ervas para qualquer um desses propósitos.

- Amador: Você viu sua mãe preparar ervas.
- Experiente: Você aprendeu tudo o que sua mãe sabia.
- Competente: Especialista da vila.
- Especialista: As pessoas vêm de vilas vizinhas para comprar suas ervas e remédios.
- Mestre: Você poderia ter uma vida excelente como um boticário.
- Lenda: Alguns dizem que você pode ressuscitar os mortos.

Possuído por: Feiticeiras de Vilas, Cozinheiros, Curandeiros, Bandidos

Especializações: Culinária, Ervas Mediciniais, Ervas Venenosas, Narcóticos, Ervas como Talismãs

ARMAS BRANCAS

No mundo das Trevas Medieval, as habilidades em combates armados podem ser vitais para a sobrevivência de um vampiro. Proficiência nesta Perícia permite que você use armas de mão. Armas Brancas cobre tudo, desde simples facas, machados e espadas até estacas de madeira e lanças de 6 metros. Embora nem todos os Cainitas tenham aprendido esta Habilidade em vida (os senhores freqüentemente relutam em ensinar seus vassallos a lutarem), muitos aprendem-na mais tarde com seus senhores ou outras fontes.

- Amador: Você já viu uma faca sendo usada.
- Experiente: Milícia camponesa
- Competente: Cavaleiro típico
- Especialista: Qualquer arma é mortal em suas mãos.
- Mestre: Lancelot
- Lenda: Nenhum guerreiro pode resistir frente à sua lâmina implacável.

Possuído por: Soldados, Milícias, Ladrões, Lordes, Bárbaros
Especializações: Espadas, Machados, Facas, Maças, Desarmes



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 também é a capacidade de compor música — quanto mais alto for o nível, maior será a sua capacidade musical. Você deve decidir que instrumentos tocará.

Entre os instrumentos medievais típicos estão a flauta, o címbalo, a harpa, o alaúde e o saltério.

- Amador: Você consegue tocar uma melodia e obter um ou dois acordes.
- Experiente: Sua voz se destaca ao cantarem hinos.
- Competente: Você poderia viver razoavelmente como um trovador.
- Especialista: Sua habilidade é surpreendente e memorável.
- Mestre: Você podia compor antes dos três anos de idade.
- Lenda: Dizem que sua música faz com que as pedras vertam lágrimas.

Possuído por: Menestréis, Cantores, Damas Nobres, Monges, Bardos

Especializações: Harpa, Composição, Lírica, Canto, Músicas Obscenas

CAVALGAR

Você está apto a cavalgar confortavelmente num cavalo, e com prática pode ser capaz de lutar montado. Você também pode estimar o valor aproximado de um cavalo, está familiarizado com seu arreio (rédeas, celas, etc.) e pode descobrir doenças e defeitos óbvios.

- Amador: Segure-se, fique quieto e não tente galopar.
- Experiente: Você pode fazer seu cavalo galopar, dar pequenos saltos, etc.
- Competente: Você pode cavalgar numa caçada ou batalha, pular cercas com segurança e andar o dia todo sem ficar dolorido.
- Especialista: Perfeitamente à vontade sobre uma cela, você poderia cavalgar por semanas sem desconforto.
- Mestre: Se você quisesse, poderia ficar de pé sobre a cela, agarrar lenços no chão ou realizar outros truques admiráveis.
- Lenda: Você conhece as capacidades do seu cavalo mais do que ele mesmo, e pode utilizá-las da maneira que desejar.

Possuído por: Cavaleiros, Escudeiros, Nobres, Mensageiros, Caçadores, Oficiais, Mercadores Ricos, Sacerdotes

Especializações: Saltos, Velocidade, Combate Montado, Truques, Floresta

VAMPIRO: A IDADE DASTREVAS

FURTIVIDADE

A 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: Você poderia se esgueirar até uma alcatéia de lobos.
- Lenda: Ancião Assamita.

Possuído por: Ladrões, Espiões, Batedor, Caçadores, Vampiros

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, um personagem 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: Você pode se alimentar adequadamente por longos períodos de tempo.
- Especialista: Você se sente à vontade no campo.
- Mestre: Você poderia viver da terra por anos a fio.
- Lenda: Você não teme nem o deserto nem a tundra.

Possuído por: Bárbaros, Caçadores, Bandidos, Refugiados, Eremitas

Especializações: Rastrear, Montanhas, Plantas Comestíveis, Pântano, Caçar

OUTRAS PERÍCIAS

Cozinhar, Navegar, Pintura, Ferreiro, Tecelagem

CONHECIMENTOS

Os Conhecimentos incluem todas as Habilidades que exigem a aplicação rigorosa da mente, e 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 aprendê-las sozinho ou com um tutor.

Se você não possui um Conhecimento, não pode nem mesmo tentar fazer uma jogada que o envolva. Porém existem exceções, quando o Narrador determina que a jogada envolve informações triviais que qualquer um tenha a chance de conhecer.

INSTRUÇÃO

Você compreende o latim, pode ler e escrever, e aprendeu um pouco de teologia e filosofia. Esta é a educação medieval básica, e

requer que você tenha estudado em pelo menos uma escola, catedral ou monastério. Um nível alto indica que você já estudou em uma das universidades, em Paris, Salerno, Oxford ou Bolonha. Esta educação não foi barata. Você, seus pais ou seus responsáveis obviamente possuíam riquezas consideráveis.

- Dileitante: Você pode falar latim, ler e (de certa forma) escrever. Você já ouviu falar em Aristóteles.
- Estudante: Sua gramática do latim é excelente, e você possui uma base firme em matemática, filosofia e teologia.
- Instruído: Você é bem versado nas produções literárias de teólogos eruditos e de filósofos pagãos como Aristóteles.
- Erudito: Você está qualificado para ensinar numa universidade e pode discutir com as maiores mentes da Europa.
- Sábio: Você é um teólogo erudito e poderia ensinar uma coisa ou duas a Aristóteles.
- Visionário: Aquilo que é obscuro e esquecido repousa na ponta de sua língua.

Possuído por: Sacerdotes em Postos Elevados, Monges, Professores, Escrivães, Administradores Reais

Especializações: Teologia, Matemática, Caligrafia, Metafísica, Heresia, Gramática

SABEDORIA POPULAR

A sua sabedoria é a do camponês, que alguns podem chamar de "superstição" ou "folclore." Você pode não compreender as complexidades sobre os costumes Lupinos ou o Glamour das fadas. Mas você sabe que itens simples (prata, água benta, ferro frio, etc.) têm algum poder sobre os seres sobrenaturais. Você também é capaz de usar estes pequenos conhecimentos contra seus oponentes vampíricos. A Sabedoria Popular também pode ser utilizada para preparar remédios simples com ervas, embora não seja tão eficaz quanto a perícia Herborismo; estes são remédios para dores pequenas, fertilidade, resfriados e outras coisas triviais.

No entanto, a Sabedoria Popular traz certas conseqüências consigo. O folclore pode variar de um local para outro, e aquilo que um personagem russo sabe pode não significar nada para um amigo irlandês. Do mesmo modo, embora grande parte do folclore possa ser no fundo verdadeiro, o resto são tolices, e apenas a experimentação pode dizer o que é o quê. A maioria das proporções verdade/ficção gira em torno de mais ou menos 1/4, dependendo do Narrador e do personagem. Por exemplo, um romeno pode saber diversas histórias e superstições sobre vampiros, mas pode não conhecer nada sobre fadas. A Habilidade Ocultismo avalia fatos mais concretos e os recursos para descobrir estes fatos.

- Dileitante: Você ouviu às histórias que sua avó contava.
- Estudante: Você pode reconhecer uma criatura quando ouve falar dela, e aprendeu coisas com a feiticeira da vila.
- Instruído: As pessoas vêm até você em busca de conselhos e curas simples. Você está familiarizado com os conhecimentos de países vizinhos, mas não é muito versado nos mesmos.

- Erudito: Você é uma fonte de conhecimento da sua cultura nativa e de mais uma ou duas. Alguns desses conhecimentos vêm de experiência própria.
- Sábio: Sua palavra é respeitada, e você fala com autoridade sobre certos habitantes do mundo das sombras.
- Visionário: Seu conhecimento, embora encoberto por charadas e histórias, é lendário, e você pode ser considerado uma ameaça por alguns seres sobrenaturais, incluindo a sua própria raça.

Possuído por: Anciões de Vilas, Esposas Velhas, Bruxas, Feiticeiras, Enganadores, Eremitas, Herboristas, Camponeses, Magos, Fazendeiros

Especializações: Irlandês, Alemão, Escocês, Inglês, Francês, Escandinavo, Russo, Italiano, Europa Central, Judeu, Oriente Médio, Presságios, Curas, Proteções, Talismãs

INVESTIGAÇÃO

Você é treinado para notar todos os 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 (raro) ou através de entrevistas.

- Dileitante: Você notaria as pegadas no chão do estábulo.
- Estudante: Você conseguiria informações pagando algumas bebidas.
- Instruído: Você pode diferenciar um incêndio acidental de um deliberado.
- Erudito: Você percebe minúcias através de uma investigação rápida do quarto.
- Sábio: Irmão Cadfael
- Visionário: Você poderia ganhar a (não) vida perseguindo Assamitas e Nosferatus.

Possuído por: Espiões, Guardas, Coletores de Impostos, Abade, Caçadores de Aluguel.

Especializações: Busca, Espreitar, Localizar Informante, Registros Monásticos, Seguir

DIREITO

Não existem prisões como instituições formais, e os direitos de um criminoso freqüentemente são o que a autoridade local acha que deve conceder. Este Conhecimento permite que os personagens saibam o que é ilegal nas localidades e como as infrações severas são punidas. Mais freqüentemente, este Conhecimento permite que juízes, oficiais e governantes locais arbitrem disputas de propriedade e coisas do gênero. Numa sociedade feudal, as leis de propriedade são de importância imprescindível.

- Dileitante: Conhecimento prático; guarda da cidade
- Estudante: Capitão da guarda
- Instruído: Oficial da cidade
- Erudito: Juiz experiente
- Sábio: Rei Salomão
- Visionário: Hamurabi era um aspirante comparado a você.

Possuído por: Guardas, Juízes, Criminosos, Governantes
Especializações: Cortes, Leis Locais, Punições, Criminosos, Leis de Propriedade, Direitos dos Nobres

VAMPIRO: A IDADE DAS TREVAS

LINGÜÍSTICA

Considera-se que você possa falar a sua língua nativa, 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. Você também tem uma chance de compreender frases de línguas relacionadas às línguas que conhece. Por exemplo, você poderia ser capaz de compreender um pouco de francês coloquial (uma língua românica) se soubesse latim. **Nota: Você não precisa comprar este Conhecimento para falar latim se já possuir Instrução.**

- Dileitante: Uma língua adicional.
- Estudante: Duas línguas adicionais.
- Instruído: Três línguas adicionais.
- Erudito: Quatro línguas adicionais.
- Sábio: Cinco línguas adicionais.
- Visionário: Oito línguas adicionais.

Possuído por: Viajantes, Eruditos, Diplomatas, Intérpretes
Especializações: Palavrões, Linguagem Técnica, Diplomacia ou Política

MEDICINA

A medicina medieval é muito primitiva para os padrões modernos. Até a cirurgia interna mais simples tem um fator de dificuldade de 9. Em termos práticos, este Conhecimento só é útil para "primeiros socorros" básicos — parar uma hemorragia, tratar de queimaduras — e para procedimentos simples como tratar de fraturas, febres ou impedir que ferimentos inflamem.

- Dileitante: Você sabe algo sobre como fechar ferimentos.
- Estudante: Você pode sangrar uma pessoa com poucos riscos.
- Instruído: Você pode diagnosticar e tratar doenças simples.
- Erudito: Você pode realizar um parto e raramente deixar que a mãe morra.
- Sábio: Você pode avançar a medicina para o próximo nível em sua área de especialização.
- Visionário: Suas artes de cura são tão esplêndidas que alguns dizem que você tem pacto com o Diabo.

Possuído por: Boticários, Parteiras, Barbeiros, Cirurgiões de Campo

Especializações: Ervas, Tratamento de Venenos, Ferimentos de Batalha, Doenças, Sangria, Parto, Cirurgias Simples, Primeiros Socorros, Diagnóstico

OCULTISMO

Este Conhecimento é um apanhado geral de folclores locais, textos arcanos, lendas antigas e a maioria das outras formas de fatos ou rumores sobrenaturais. Esta compreensão do lado mais sinistro do mundo inclui conhecimento de maldições, rituais, 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).



- Dilettante: Você ouviu algumas lendas.
- Estudante: Você ouviu os delírios da feiticeira local.
- Instruído: Você encontrou provas para sustentar algumas das suas crenças.
- Erudito: Você encontrou grandes segredos escondidos entre as tolices.
- Sábio: Instruído completamente em muitos dos grandes mistérios. Você não precisa do seu senhor para dizer-lhe o que está acontecendo!
- Visionário: Você pode recitar literalmente aquilo que até os magos pensavam ter sido perdido.

Possuído por: Eruditos Hereges, Vampiros, Pagãos, Magos Limitados, Cabalistas

Especializações: Vampiros, Bruxas, Poderes Místicos, Cultos, Sabedoria Antiga, O Cabala

POLÍTICA

Este conhecimento proporciona uma familiaridade com a política atual, incluindo as pessoas no comando e como elas chegaram lá. Ela pode ser aplicada para quase qualquer organização, desde a Igreja até a prisão local. 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. Uma longa familiaridade com o assunto pode ocasionalmente despertar certas idéias...

- Dilettante: Observador casual
- Estudante: Arauto local
- Instruído: Herdeiro ambicioso
- Erudito: Cortesão

- Sábio: Eminência parda
- Visionário: Você sabe quando irão surgir as rebeliões

Possuído por: Lordes, Cortesãos, Arautos, Bobos da Corte
Especializações: Feudalismo, Cidade, Religião, Heráldica, Hierarquias Vampíricas.

CIÊNCIAS

Você tem pelo menos uma compreensão básica de metalurgia, botânica, biologia, engenharia e astronomia. Seu conhecimento é influenciado pelas crenças e superstições locais; ainda assim, você tem uma aprendizagem prática suficiente para ser bem requisitado.

- Dilettante: Você foi aprendiz de um ferreiro ou monge.
- Estudante: Você estudou as ilustrações na biblioteca da abadia.
- Instruído: Você tem conhecimentos sobre fortificações básicas e é uma autoridade local sobre animais da floresta.
- Erudito: Você pode projetar máquinas de guerra (e maneiras de detê-las).
- Sábio: As esperanças de alquimistas por toda parte estão sobre seus ombros.
- Visionário: Você está realmente à frente do seu tempo, e certamente se daria bem na Renascença.

Possuído por: Alquimistas, Engenheiros, Eremitas, Arquitetos, Ferreiros, Sábios do Oriente

Especializações: Biologia, Astronomia, Botânica, Astrologia, Metalurgia, Engenharia

CAPÍTULO QUATRO: PERSONAGENS

SENESCALIA

Durante os dias em que respirava (ou talvez como um morto-vivo), você foi responsável por administrar e sustentar uma propriedade ou organização. Talvez você tenha sido uma Madre Superiora ou o abade de um convento ou monastério, ou possivelmente você foi o mordomo-chefe de um nobre. Talvez você tenha mantido uma catedral, ou simplesmente fosse a dona da casa. Isto reflete seu conhecimento e experiência em organizar os livros, manter um inventário da dispensa e da adega de vinhos, orientar os servos, entreter convidados, manter a casa e terras em bom estado e, de modo geral, certificar-se de que o estabelecimento, abadia, catedral, guilda ou seja lá o que for estivesse bem organizado. Até mesmo um fazendeiro tem habilidades parecidas para ter certeza de que possui dinheiro suficiente para aluguéis e para manter sua fazenda em ordem.

Junto com a experiência servil, este Conhecimento pode permitir que você avalie como anda a administração de outra propriedade (além de perceber e corrigir problemas), estimar a qualidade de produtos ou entreter um convidado, mesmo que você não esteja na sua propriedade de costume.

- Dileitante: Você pode manter um local pequeno funcionando sem muitos problemas, e sabe quanto dinheiro está disponível.
- Estudante: Você pode organizar seus livros e orçamentos para despesas, e convidados nunca são um problema.
- Instruído: Você pode lidar com uma propriedade maior sem que ninguém o auxilie, e os seus convidados sempre têm uma noite agradável.
- Erudito: Você pode administrar uma propriedade maior ou uma série de propriedades pequenas sem dificuldades.
- Sábio: Você pode manter um casa funcionado até mesmo durante as épocas mais difíceis, e seus superiores consideram você indispensável.
- Visionário: Suas habilidades para lidar com crises e administrar sua propriedade são o assunto das conversas da sua sociedade, e outros senescais vêm você como um exemplo.

Possuído por: Estalajadeiros, Mulheres Nobres, Esposas, Mordomos Chefes, Senescais

Especializações: Cozinhas, Hospedarias, Casas de Nobres, Contabilidade, Estalagens, Tavernas, Ordens Religiosas

OUTROS CONHECIMENTOS

Astrologia, Filosofia, Cartografia, Navegação, História, Teologia

ANTECEDENTES

Cuius regio eius religio.

(Aquele que controla a região controla a religião.)

— Provérbio latino anônimo

Os Antecedentes descrevem vantagens especiais do seu personagem. Entretanto, você precisa determinar por que motivo e de que maneira passou a possuir essas Características específicas. Como obteve seus recursos? Que tipo de contatos possui? De onde vem toda essa influência? Dê sentido ao seus Antecedentes e integre-os ao conceito de seu personagem.

Pode-se fazer testes usando essas Características para obter informações, recursos ou favores. Frequentemente, esses Antecedentes são usados em conjunto com um Atributo, como testar Carisma + Influência para jogar a guarda contra seu rival, ou Raciocínio + Recursos para obter dinheiro do seu primo.

ALIADOS

Os seus aliados são mortais que o ajudam e apoiam — eles podem ser familiares, amigos ou até mesmo uma organização com a qual você possui 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 e 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. Certifique-se de racionalizar como você mantém contato com seus aliados se você só pode ser ativo à noite.

Para cada ponto de Aliado que você possui, considere que tem um aliado. Este indivíduo é uma pessoa influente na cidade onde vive. Um aliado poderia ser um xerife, um conselheiro da cidade ou mesmo (se o seu nível for 4 ou 5) o próprio burgomestre.

Os aliados costumam ser muito confiáveis e leais. Porém, é preciso tempo e energia para manter a aliança, pois 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 informações 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 se comunicar com um deles, faça um teste usando seu nível de Contatos contra um grau de dificuldade de sete. Cada sucesso significa que você se comunicou com um de seus contatos secundários; obviamente, irá precisar suborná-lo ou convencê-lo para que ele lhe forneça as informações de que precisa.

- Um Contato Importante
- Dois Contatos Importantes
- Três Contatos Importantes
- Quatro Contatos Importantes
- Cinco Contatos Importantes

GERAÇÃO

Assume-se que vampiros que estejam começando uma crônica no Mundo das Trevas Medieval sejam de 12ª geração. Embora isto possa parecer excepcionalmente afastado de Caim, assume-se que as con-

dições que sustentam a população vampírica da Idade das Trevas levou os vampiros a criarem muitas proles. Personagens de gerações menores terão uma repercussão séria no estilo da crônica, e está a cargo do Narrador decidir se um personagem pode ou não escolher este Antecedente. Um jogador não deve pressupor que o Narrador permitirá vampiros de gerações menores.

Se o Narrador permitir este Antecedente, aqui estão as vantagens para cada nível:

- Décima primeira geração
- Décima geração
- Nona geração
- Oitava geração
- Sétima geração

REBANHO

Você possui um grupo de mortais do qual pode se alimentar 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 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 disponíveis. 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 determina a habilidade de um personagem de manipular o mundo mortal. Entretanto, ela possui suas limitações. Poucas coisas acontecem de noite na sociedade medieval. Nobres importantes podem celebrar festas ou comemorações noturnas, e as celebrações dos camponeses podem continuar até depois de escurecer, mas geralmente a noite é o momento para atividades pessoais ou para dormir — e não há telefones, faxes, redes de computadores ou correios com os quais manipular acontecimentos à distância. Como um vampiro irá influenciar a sociedade mundana?

Para utilizar este Antecedente, um personagem pode precisar combiná-lo com outro, como Lacaios ou Aliados. Um personagem normalmente pode necessitar de carniçais ou outros peões mortais como intermediários quando utilizam este Antecedente.

Lembre-se também de que a Influência no mundo medieval frequentemente é muito compartimentada. Um monge respeitado pode ter influência dentro da Igreja, por exemplo, mas não entre mercadores. O prefeito de uma cidade pode ser desprezado pela nobreza local. Um barão não precisa ter influência sobre a Igreja. Determine exatamente de onde deriva a Influência do personagem (uma reputação devido à sua sabedoria? parentes poderosos? etc.), e tenha em mente quando usar este Antecedente nas suas histórias.

- Moderadamente influente; você tem alguma influência na cidade.
- Bem relacionado; um fator nas políticas da cidade.
- Posição de influência; você tem algum poder num baronato e diversas paróquias poderosas.

- Ampla poder pessoal; você pode influenciar parcialmente um condado ou diocese.
- Vastamente influente; suas sugestões podem chegar até os ouvidos do rei.

MENTOR

Esta Característica descreve um ou mais anciões (o seu senhor?) que cuidam de você. Cada nível de Mentor que você possui descreve o quão poderoso o seu mentor é na comunidade Cainita. O seu mentor pode ser simplesmente um vampiro que conseguiu adquirir certa influência na cidade, ou um mais antigo que conquistou um nível elevado de poder no mundo mortal e também no mundo vampírico. O seu mentor poderá aconselhar você, protegê-lo dos outros anciões, 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 frequência, 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 com o conselho regente de um clã. Os Tremere costumam possuir o Antecedente Mentor devido à ajuda que 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 detém muita influência na cidade.
- O Mentor é um príncipe, exercendo muito poder sobre a cidade.
- O Mentor tem muitos poderes além do seu domínio.

RECURSOS

Os bens de uma pessoa na idade média dificilmente serão estáticos. Os Recursos da maioria das pessoas será terras ou animais, que precisam ser cultivados para gerar renda. Mercadores precisam comerciar. Nobres precisam coletar impostos e dívidas. E obviamente, todas essas atividades ocorrem durante o dia no mundo medieval. Obter recursos (vender animais, por exemplo) também requer que a pessoa seja capaz de movimentar-se durante o dia. Complicado.

Não há investimentos medievais em fundos ou corretores de bolsas de valores. Se um personagem possui Recursos, ele precisa administrar seus bens em pessoa (complicado de se fazer à noite) ou empregar um capataz (administrador); neste caso, pense e desenvolva a relação do personagem com seu representante. Também é válido especificar de modo geral quais são esses recursos. Animais de fazenda? Terras? Mercadorias?

Por outro lado, dificilmente vampiros medievais encontram muita utilidade para o dinheiro. Eles podem querer armas, ou dinheiro para pagar subornos, mas do que necessitam? Eles não precisam de comida (na qual os artesãos medievais gastam 90% do que ganham), não precisam gastar dinheiro para manter um carro e é improvável que paguem aluguel. Mercadores e comerciantes só trabalham durante o dia, portanto vampiros sem servos mortais não são nem capazes de comprar coisa alguma.

- Recursos escassos: Você tem apenas o suficiente para pagar pelas suas necessidades básicas — sapatos e roupas quando as suas ficam velhas — mas nada além disso.
- Recursos suficientes: Você pode satisfazer suas necessidades básicas e ainda ter um ou dois xelins sobrando por mês.
- Confortável: Você pode ter uma pequena casa e algum modo para propiciar-lhe uma vida confortável. Você ganha cinco Libras por ano (mais ou menos na média) contando o dinheiro que você gasta. Conseqüentemente, você ganha cinco xelins por mês. Se você vendesse tudo e se mudasse, não obteria mais do que cinco Libras.
- Rico: Você possui uma casa grande ou uma mansão pequena. Talvez você seja o dono de uma vila ou um mercador rico. Possui recursos para manter um cavalo, e certamente tem alguns servos. (Como você esconde o seu segredo deles? Aqueles que se mantiverem leais independentemente disso devem ser considerados lacaios.) Além disso, você ganha cinco xelins por mês. No total, seus bens valem aproximadamente 400 Libras.
- Extremamente Rico: Você pode possuir um castelo e uma vasta extensão de terras (10 a 20 vilas inteiras), ou administrar um grande império comercial. Se você conseguir uma forma de explorar esses recursos, poderá manter uma grande propriedade, incluindo estábulos, servos, etc., e ainda ter um Libras por mês para gastar. Os seus bens podem valer milhares de Libras, se você encontrasse alguém suficientemente rico para comprá-los.

LACAIOS

Você possui um ou mais servos e assistentes que são seus companheiros leais. Os lacaios podem ser carniçais que possuem Votos de Sangue com você, indivíduos a quem você Dominou tanto durante os anos que são incapazes de agir independentemente, ou indivíduos a quem você impressionou tanto com a sua Presença que fariam qualquer coisa por você. Os carniçais são tratados como mortais ou animais com Potência 1, que podem usar o sangue Cainita que bebem do mesmo modo que fazem os vampiros.

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 traí-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 laçao pode ser bastante leal, mas não muito hábil. Outro pode ser muito poderoso, mas possuir uma mente muito independente. Nenhum laçao jamais deve ser o guarda-costas perfeito; nada é tão fácil assim em **Vampiro: A Idade das Trevas**. Os lacaios devem ser personagens complexos, alguma coisa que acrescente sabor à crônica. Não abuse deles.

- Um laçao
- Dois lacaios
- Três lacaios
- Quatro lacaios
- Cinco lacaios

STATUS

Você possui uma certa reputação e uma estabilidade na comunidade Cainita. Esse status costuma ser determinado pelo de seu senhor, e pelo respeito devido à sua linhagem.

Quanto mais status você possui, menos maltratado pelos anciões, e mais respeitado você será. 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: um ancião
- Poderoso: um conselheiro do príncipe
- Luminar: um príncipe

VIRTUDES

Ah, consciência, justa e imaculada, como para ti é uma ferida amarga um pequeno erro!

— Dante Alighieri, *Purgatório*

As Virtudes de um 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, está sendo derrotado pela Besta ou não é valente o suficiente para vencer circunstâncias terríveis.

O Caminho do seu personagem determinará suas Virtudes: se ele acredita em Consciência ou Convicção, ou se ele depende do Autocontrole ou do Instinto. A Coragem é universal; nenhum Caminho pode estimar a covardia e sobreviver por muito tempo. (Observação: Para aqueles jogadores que estão acostumados com os códigos de moralidade do Sabá para Vampiro: A Máscara, Convicção e Instinto não são a mesma coisa que Frieza e Instintos. Assim como tudo aquilo sobre as Trilhas da Iluminação, as Virtudes do Sabá foram codificadas muito tempo depois da Idade das Trevas, baseadas apenas parcialmente nas Virtudes e Caminhos de eras passadas.)

CONSCIÊNCIA/CONVICÇÃO

Consciência e Convicção são Características de autoconhecimento, que o habilitam a avaliar a sua própria conduta. Os julgamentos feitos pela Consciência originam-se de suas atitudes, ideais e valores morais. Do mesmo modo, a Convicção descreve sua habilidade em permanecer calmo face ao sofrimento ou necessidade. Elas são prescrições internas do valor pessoal e da voz do eu real — não a fachada que você deve representar ao mundo. Os testes são feitos para determinar se você decai em seu Caminho ao cometer atos imorais (isto é, para os padrões do seu Caminho). Um personagem com grande Compaixão sentirá remorsos; um Cainita com uma Convicção alta reconhecerá seu erro e tentará superá-lo.

- Puro/Estável
- Moral/Seguro
- Justo/Determinado
- Caridoso/Comprometido
- Arrependido/Dedicado

AUTOCONTROLE/INSTINTO

Estas Características indicam a quantidade de controle ou influência que você possui sobre as suas emoções. O Autocontrole representa sua disciplina, seu autodomínio. Aqueles com um Autocontrole alto raramente perdem sua razão. O Instinto é sua habilidade de “controlar a Besta,” por assim dizer. Ele permite que um vampiro evite o frenesi em nome da sua preservação.

O Autocontrole e o Instinto são usados para resistir ao frenesi. Ao utilizar qualquer uma dessas Virtudes, nunca se pode usar mais dados que o total em Pontos de Sangue que se possui no momento. Simplesmente, quanto mais faminto você estiver, mais difícil será resistir. (Para maiores informações, veja a seção Frenesi do Capítulo Sete.)

- Calmo/Instinto rudimentar
- Impassível/Intuitivo
- Disciplinado/Animalesco
- Empedernido/Visceral
- Controle absoluto sobre si mesmo/Primitivo

CORAGEM

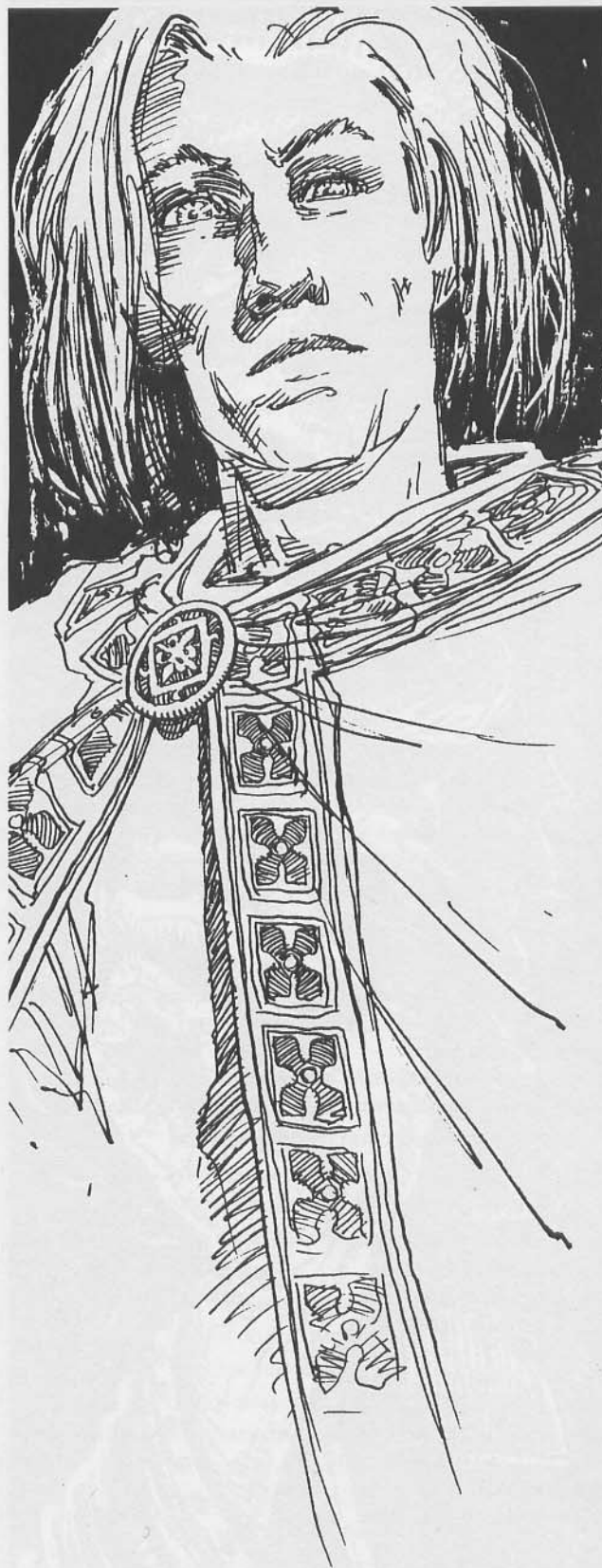
A Coragem é uma qualidade da mente que o possibilita a manter-se de queixo erguido ao enfrentar oponentes, provações ou perigos. A coragem é usada para resistir ao impulso de correr aterrorizado das coisas que um vampiro teme instintivamente, como o sol, fogo ou uma cruz empunhada por uma pessoa com poderes sagrados. (Para maiores informações, veja a seção Rótschreck do Capítulo Sete.)

- Audaz
- Intrépido
- Equilibrado
- Notável
- Valoroso

NÍVEL DE CAMINHO

A razão básica pela qual um personagem deve preservar seu nível de Caminho é simples: se em algum momento sua Via chegar a zero, ele se torna um monstro sob o controle do Narrador. Permanentemente. Obviamente, existem outras razões. Por exemplo, você não pode utilizar mais dados em qualquer teste de Empatia do que o seu nível de Caminho. Quanto menos pontos de Caminho você possuir, mais profundo será o seu sono, e mais difícil será para você acordar em caso de emergência. Você também costuma entrar em frenesi mais frequentemente em situações estressantes, à medida que você encontra mais dificuldade para controlar seus instintos primitivos quando está em perigo. As ações que você toma quando está em frenesi podem levá-lo à perda de ainda mais pontos de Caminho.

Esta Característica pode ser vista como aquilo que separa um vampiro de um humano. Vampiros com níveis altos de Caminho estão mais próximos de serem humano (diferentemente de humanitários). Aqueles que estão para trás no seu Caminho são bestiais e monstruosos, e não por escolha própria.





VAMPIRO: A IDADE DAS TREVAS

EFEITOS DOS CAMINHOS

- Na maioria das vezes, um nível de Caminho determina o quão humano um vampiro aparenta ser e quão facilmente consegue se passar por humano para a população geral. Quanto mais baixo um personagem estiver num Caminho, mais bestial ele parecerá.

- Os vampiros costumam 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 do que o nível de Caminho do seu personagem. Veja a seção Despertar para mais informações sobre como os Caminhos afetam as atividades durante o dia.

- Os Caminhos afetam diretamente os testes de Virtude feitos quando você tenta resistir ao frenesi. Você não pode usar mais dados do que o nível de Caminho de seu personagem. Portanto, enquanto você estiver afundando no abismo da bestialidade, não poderá resistir por muito tempo ao chamado selvagem. À medida que perde seu Caminho, o personagem se aproxima lentamente do dia em que perderá todo o autocontrole.

- A quantidade de tempo gasta em torpor também é diretamente afetada pelo nível de Via. Quanto menos pontos de Caminho possuir o personagem, mais tempo permanecerá entorpecido.

A BIFURCAÇÃO DA TRILHA

Às vezes, a filosofia de um personagem desenvolve-se o suficiente durante o jogo para permitir que mude de Caminho. Se o Narrador e o jogador concordarem que tal mudança é apropriada, o Cainita pode mudar para um Caminho diferente. (Por razões óbvias, um vampiro não pode ficar por momento algum “entre” Caminhos. Esta indecisão alimenta a Besta.) Se o novo Caminho utilizar as mesmas Virtudes que o anterior, o novo nível de Caminho do personagem é calculado do mesmo modo que se o personagem tivesse acabado de ser criado (isto é, todos os pontos obtidos por experiência ou pontos de bônus são perdidos). Se houver mudança em uma das Virtudes, esta nova Virtude começa com um ponto e não pode ser aumentada por pelo menos três sessões. Leva algum tempo para se acostumar a uma mudança tão dramática de filosofia.

Por exemplo, o Ravnos Taltin começou no Caminho do Paradoxo. Contudo, um contato constante com os mortais começou a sensibilizá-lo, e sua ética pessoal começou a inclinar-se rumo à Via Humanitatis. Seu jogador e Narrador concordam que esta mudança seria apropriada, e Taltin muda para o Caminho da Humanidade. Como seu novo Caminho prega a Consciência e o Autocontrole, e a Via Paradoxis prega a Convicção e o Autocontrole, sua Convicção precisa mudar. Sua nova Virtude de Consciência começa com um ponto. Entretanto, seu Autocontrole pode permanecer com os quatro pontos que possuía previamente. Taltin possui agora um nível 5 no Caminho da Humanidade.

DEGENERAÇÃO

Às vezes, um personagem pode realizar uma ação imoral, seja propositadamente ou apesar de suas melhores intenções (quando estava num estado de frenesi). Nesses casos, a Besta pode tomar um ponto a mais de controle sobre a sua alma.

Um dos elementos mais importantes do papel de um Narrador é controlar a perda de pontos de Via. Se ele permitir que os personagens façam qualquer coisa, toda a estrutura do jogo será rompida. Da mesma forma, se ele for rigoroso demais, a crônica durará cerca de três sessões de jogo. As regras estão abertas à interpretação e adaptação, mas nunca devem ser deixadas de lado.

CAMINHO DA BESTA

Nível do Caminho	Transgressão Mínima para teste de Convicção
10	Atacar um inimigo nitidamente superior.
9	Não desafiar um líder nitidamente fraco pela liderança.
8	Matar por qualquer razão que não seja a sobrevivência.
7	Evitar contato com a natureza ou com os animais selvagens.
6	Tortura desnecessária.
5	Fazer um sacrifício por alguém que não esteja relacionado a você.
4	Recusar-se a matar alguém quando isso for importante para sua sobrevivência.
3	Não defender o seu território.
2	Mostrar piedade para com um inimigo terrível.
1	Abster-se de se alimentar quando se está com fome.

CAMINHO DO SANGUE

Nível do Caminho	Transgressão Mínima para teste de Convicção
10	Quebrar sua palavra de honra para com um membro do seu clã.
9	Não ajudar ou vingar um membro do seu clã; revelar segredos do clã para estranhos.
8	Colocar interesses ou ambições pessoais acima do dever.
7	Não matar um vampiro não-Assamita quando há necessidade.
6	Não buscar sangue ou conhecimento em face de perigos pequenos.
5	Quebrar sua palavra de honra para com um mortal.
4	Desrespeitar ao líderes do clã; não buscar mais conhecimentos sobre os ensinamentos de Haqim.
3	Não buscar sangue vampírico ou conhecimentos de Caim em face de perigos moderados.
2	Sucumbir ao frenesi.
1	Ignorar a oportunidade de obter sangue de um vampiro de geração menor que a sua, independentemente dos custos

CAMINHO DO CAVALEIRO

Nível do Caminho	Transgressão Mínima para teste de Consciência
10	Não ajudar um mortal em necessidade.
9	Tratar um companheiro com desrespeito.
8	Colocar os interesses pessoais acima do dever.
7	Quebrar sua palavra para com um membro de seu clã ou companheiro.
6	Não ajudar membros de seu clã ou companheiros em necessidade.
5	Atacar um oponente desarmado.
4	Não mostrar hospitalidade para com outro Cainita.
3	Tratar um superior com desrespeito.
2	Quebrar sua palavra para com seu senhor ou príncipe.
1	Quebrar um juramento sagrado.

CAMINHO DO DIABO

Nível do Caminho	Transgressão Mínima para teste de Convicção
10	Recusar-se a criar novos vampiros.
9	Não buscar uma nova forma de prazer.
8	Não apreciar um frenesi.
7	Não machucar os outros às custas de seu próprio prazer.
6	Recusar-se a assassinar humanos quando isso for do seu interesse.
5	Recusar-se a realizar atos cruéis que sejam do seu interesse.
4	Recusar-se a tentar os virtuosos quando há uma oportunidade.
3	Rejeitar uma chance para ganhos materiais.
2	Agir altruisticamente.
1	Ajudar os servos da virtude, Deus ou poderes similarmente opostos.

CAMINHO DO PARAÍSO

Nível do Caminho	Transgressão Mínima para teste de Consciência
10	Não demonstrar respeito pela Igreja (ou instituição semelhante).
9	Não falar contra a corrupção, pecado, egoísmo, orgulho, etc.
8	Ser motivado pelo orgulho, avareza, gula (por sangue), ou algum outro impulso pecaminoso.
7	Furto, roubo, vandalismo proposital.
6	Causar danos a pessoas crentes ou virtuosas.
5	Alimentar-se de um inocente sem permissão.
4	Atos blasfemos ou hereges.
3	Permitir que um crime ou pecado sério não seja punido.
2	Assassinar um inocente (isto é, que não seja um pecador ou criminoso) sem uma razão.
1	Auxiliar um demônio, Infernalista, Setita ou outro servo sobrenatural do mal.

CAMINHO DA HUMANIDADE

Nível do Caminho	Transgressão Mínima para teste de Consciência
10	Má ação accidental.
9	Má ação proposital.
8	Ferimento infligido propositamente.
7	Furto e roubo.
6	Assassinato impensado.
5	Destruição por capricho.
4	Causa deliberada de males.
3	Sadismo e perversão.
2	Assassinato premeditado.
1	Apenas os atos mais hediondos e dementes.



CAMINHO DO PARADOXO

Nível do Caminho	Transgressão Mínima para teste de Convicção
10	Recusar-se a cometer diablerie num ancião de outro clã.
9	Recusar-se a guiar um ser "estagnado" para a luz — ou para a destruição.
8	Demonstrar preocupação com os mortais.
7	Não obter itens ou conhecimentos que afetariam a realidade.
6	Não enganar outros quando houver oportunidade.
5	Ser pego ao alterar a realidade de outra pessoa por meio da redistribuição seletiva de posses (conhecido entre os vulgares como roubar).
4	Recusar-se a destruir um dispositivo com poderes.
3	Unir-se ou manter ativamente a estrutura de poder existente de um Cainita.
2	Evitar ativamente a mudança.
1	Induzir ativamente ao tédio.

CAMINHO DE TÍFON

Nível do Caminho	Transgressão Mínima para teste de Convicção
10	Tentar manter qualquer sentimento de auto-controle, pureza ou valor.
9	Recusar-se a sucumbir às suas próprias fraquezas (isto inclui tentar evitar o frenesi ou Röttschereck).
8	Não destruir um vampiro em Golconda.
7	Destruir um inimigo convenientemente ou piedosamente ao invés de fazê-lo "poeticamente".
6	Não perturbar a ordem social atual em favor dos Setitas.
5	Não substituir a fé pelo cinismo e desespero.
4	Não explorar as fraquezas de alguém.
3	Permitir que seus sentimentos por um mortal sobrepujem a necessidade de corromper o mesmo.
2	Recusar-se a corromper um vampiro para os Setitas.
1	Não tentar despertar Set na primeira oportunidade.

Sempre que um personagem realizar uma ação que o Narrador considere questionável (de acordo com seu Caminho), ele pode estipular que ela é séria o bastante para acarretar numa perda de pontos de Via. Um teste de degeneração é feito testando Consciência ou Convicção, aquela que o personagem possuir. A dificuldade costuma ser 6, embora possa variar, a critério do Narrador.

Se o jogador for bem sucedido no teste obtendo até mesmo um único sucesso, seu personagem não perderá o ponto de Via. Se ele fracassar no teste, ou se sofrer uma falha crítica, o personagem perderá um ponto de Consciência/Convicção e um ponto no seu Caminho. Uma falha crítica também indica que o personagem passa a sofrer de uma Perturbação como consequência do trauma mental envolvido em tal perda.

REMORSO

O Narrador deve procurar sempre avisar um jogador antes que ele realize uma ação que resultará na perda de um ponto de Caminho. 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 o Narrador deve começar a avisá-los. Porém, o Narrador nunca deve dar alarmes falsos ao avisá-los para em seguida deixar de pedir um teste.

AS HIERARQUIAS DE PECADOS

É questão de bom senso que um personagem com um nível 3 no Caminho da Humanidade seja menos humanitário do que um com nível 10. O vampiro com o nível de Caminho elevado sempre está muito avançado na moralidade escolhida. No entanto, quanto mais à frente se está, mais difícil será para se manter na linha. Um Cainita com 10 precisa fazer testes de Virtude até mesmo para ações triviais; ele precisa ser um exemplo do seu código para manter-se tão longe da Besta como está. Já o vampiro com um 3 no Caminho da Humanidade só decairá ao cometer atos decididamente cruéis.

As Hierarquias de Pecados são uma orientação básica para auxiliar Narradores e jogadores a saber que tipos de ações exigirão um teste de Consciência ou Convicção. As tabelas listam o malefício mínimo que merece um teste. O Narrador, como sempre, é o árbitro final desse tipo de coisa. Ele pode pedir que o jogador faça um teste de degeneração mesmo que as regras não o exijam. Os jogadores devem confiar nos seus Narradores nestes casos.

FORÇA DE VONTADE

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, ela não é algo que você pode decidir nos dados (pelo menos não sempre). A Força de Vontade é uma coisa que você gasta. Ao usar um ponto de Força de Vontade, você o remove do nível atual de Força de Vontade do seu personagem (os quadradinhos) e não do nível permanente (os círculos). O nível permanente mantém-se constante, enquanto que o nível atual é utilizado durante a história.

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 manter o autocontrole ou obter um sucesso automático. No fim, o personagem não terá mais nenhuma Força de Vontade, sendo incapaz de se esforçar 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: A Idade das Trevas**, 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 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 automaticamente um sucesso numa ação simples, meramente se concentrando. Para as 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, e em outras ocasiões, você poderá superar completamente a necessidade.

- Quando uma de suas Perturbações estiver prestes a 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.

A Força de Vontade só pode ser aumentada permanentemente mediante o gasto de pontos de experiência, mas o nível atual pode passar por mudanças enormes durante a história. Discutiremos a seguir todas as formas diferentes segundo as quais as Forças 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 para o personagem readquirir Força de Vontade. Isso não tem nenhuma relação com o nível permanente de Força de Vontade (que pode ser mudado apenas com 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-los 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) Durante a história, você conseguiu alguns sucessos especiais que o Narrador julgou que fariam o personagem recuperar sua autoconfiança (e portanto toda ou parte de sua Força de Vontade).

Exemplo: Você salvou seu marido do fogo que consumia sua casa mortal. Recupere três pontos de Força de Vontade.

- (Opcional) Você preencheu algum requisito do Arquétipo escolhido para o seu 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 um Penitente, você dá os bens que roubou de bandidos para uma de suas vítimas recentes (ou sobreviventes). Recupere dois pontos de Força de Vontade pela sua contribuição.

Se nenhuma das opções acima se adequarem ao seu estilo de jogo, considere a possibilidade de 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 de Força de Vontade.

PONTOS DE SANGUE

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 corpo. 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 seus Pontos de Sangue estiverem esgotados, não será mais possível utilizá-los.

Os Pontos de Sangue são um fator importante em todos os testes de Autocontrole/Instinto. Você nunca usa mais dados em qualquer teste que envolva a Característica Autocontrole/Instinto 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 4. Isto reflete o lado negativo que a fome exerce sobre o Autocontrole/Instinto.

A quantidade de Pontos de Sangue do seu personagem depende completamente da sua geração.

USANDO PONTOS DE SANGUE

Cada noite de existência consome 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-se um turno para curar um Nível de Vitalidade.

- 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 se acumulam numa seqüência 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 Cainitas de gerações mais baixas normalmente podem gastar mais sangue por turno.

- Um vampiro pode oferecer alguns de seus Pontos de Sangue para outro, permitindo-lhe desta forma restaurar seus Níveis de Vitalidade ou realizar ações especiais. Isto requer que uma artéria seja aberta e que o outro personagem beba 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 Cainita, ele se tornará um Servo do doador, a não ser que já possua um Voto de Sangue com outro vampiro.

Quando um personagem bebe o sangue de um animal ou de um humano, obtém nutrição — essencial para um vampiro viver. Isso é descrito no jogo como Pontos de Sangue. Se os Pontos de Sangue de um personagem estiverem completos, ele está saciado, não podendo beber mais. Se um vampiro beber todo o sangue de uma pessoa, essa pessoa irá morrer. Se mais que a metade do sangue da pessoa for bebido, ela precisará de cuidados médicos e talvez morra (os mortais perdem um Nível de Vitalidade para cada Ponto de Sangue perdido).

OBTENDO PONTOS DE SANGUE

Quando um vampiro bebe o sangue de um humano ou de um animal, ele está apto a acrescentar novos Pontos de Sangue à sua contagem. 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 Cainitas 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 um turno de ação pode ser).

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. No caso 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 até 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 sérios riscos, tornando-se necessário

Fonte	Quantidade de Pontos de Sangue
Vampiro	10 — 50
Lupino	25
Humano Normal	10
Vaca	6
Criança	5
Cão	4
Ovelha	4
Porco	4
Gato	3
Rato	½
Pássaro	¼

VAMPIRO: A IDADE DASTREVAS

algum tipo de tratamento para assegurar a sua sobrevivência. Se mais de três quartos do sangue de uma vítima forem extraídos, cuidados médicos imediatos são necessários, ou ela certamente 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 ferimento. Os vampiros não perdem sangue devido a ferimentos. Considere que os humanos readquirem um Ponto de Sangue por dia se não possuem 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. Esse tipo de 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 sua contagem de Pontos de Sangue efetiva. 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 contagens de 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 esses sangue, ele receberá uma dose altamente concentrada (que freqüentemente também possui algumas propriedades especiais). O sangue dos lupinos é igualmente potente.

VITALIDADE

Esta é uma medida de quão vigoroso e saudável um personagem é. Existem diversos níveis de ferimentos, e cada um determina 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 usar. Se isso deixar o jogador sem dados para usar, então o personagem não poderá executar essa ação.

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.

NÍVEIS DE VITALIDADE

Escoriado:	O personagem está apenas escoriado, não lhe sendo atribuídos quaisquer penalidades de ação.
Machucado:	-1 O personagem está 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 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.

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 Característica: É o nível mais alto que um vampiro pode ter numa Característica. É especialmente importante quando se relaciona com Disciplinas. Repare que os jogadores só podem comprar um nível seis em qualquer Característica com pontos de experiência.

Quantidade 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: Isso descreve quantos Pontos de Sangue um vampiro pode usar num único turno tanto para dados extras como para níveis de cura.



BOLTON 95



Capítulo Cinco: Disciplinas

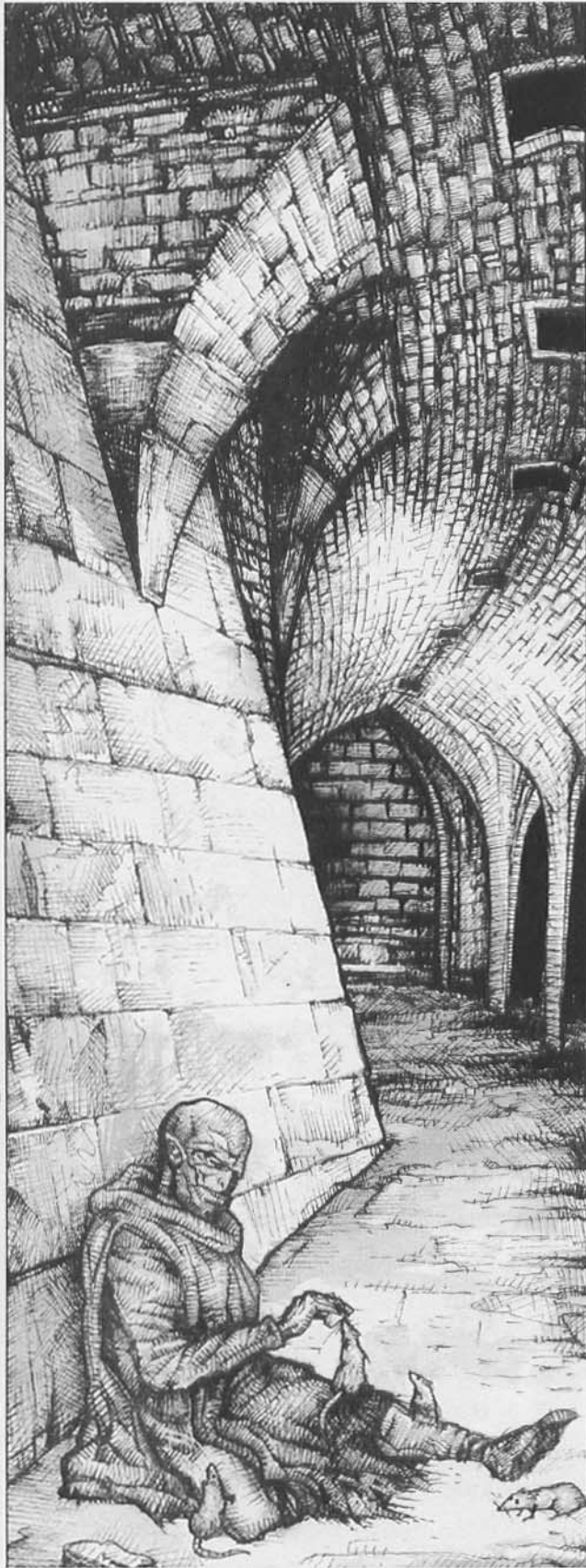
*Quanto a mim, eu ando noite afora
E mato pessoas doentes, gemendo sob muros:
Às vezes, eu perambulo e enveneno poços.*

— Christopher Marlowe,
The Tragical History of Doctor Faustus

No futuro, as Disciplinas poderão ser chamadas de habilidades sobrenaturais. Na Idade das Trevas, elas são conhecidas por aquilo que realmente são: a linha divisória entre a humanidade e a Besta. Sejam dádivas de Deus (como alguns sugerem), as marcas de Satã (como a maioria acredita), o beijo de Lilith (como afirmam as lendas Cainitas), ou uma simples herança primordial, as Disciplinas concedem aos vampiros poderes desconhecidos pelos mortais.

Cada Disciplina confere alguma habilidade especial. Algumas criam laços com animais ou concedem os poderes da ilusão. Outras levam a forças gigantescas, velocidades descomuns ou a rigidez de uma pedra; permitem que o vampiro tome a forma das feras de acordo com a vontade; ou permitem que se transforme uma sala inteira de guerreiros determinados em escravos. Independente de qual seja a origem desses poderes místicos, sua existência define o poder dos mortos-vivos.

CAPÍTULO CINCO: DISCIPLINAS



VAMPIRO: A IDADE DAS TREVAS

Em termos de jogo, as Disciplinas variam de um a cinco pontos (veja Características). As Disciplinas de seis pontos são incluídas para jogadores e Narradores que utilizem personagens de sétima geração ou abaixo. Algumas Disciplinas envolvem uma única habilidade, como força descomunal (Potência), enquanto outras cobrem diversos talentos relacionados, como a feitiçaria da Taumaturgia. Dependendo da Disciplina, cada ponto concede ao personagem um novo poder ou eleva um único poder a níveis ainda maiores. Cada uma das Disciplinas descritas neste capítulo oferece uma variedade de poderes e níveis necessários para alcançá-los.

Cada personagem novo começa a crônica com quatro pontos nas Disciplinas especiais do seu clã — as habilidades dominadas por aquele clã. A partir disso, Pontos de Bônus podem ser gastos para aumentar essas Disciplinas ou comprar outras. À medida que um personagem progride, ele pode gastar pontos de experiência para aumentar ainda mais os seus poderes, rivalizando potencialmente com aqueles de um ancião Cainita.

Naturalmente, um personagem precisa ter motivos “no jogo” por trás do aumento de seus poderes. Esses motivos dependerão mais do vampiro e de seu clã do que de regras formais. Um Gangrel pode aumentar seu nível de Animalismo através de um contato constante com a Besta, enquanto um Tremere aprende os feitiços que revelam seu lado animal, e um Malkaviano atinge um estado de sanidade tão bestial que se torna um com os animais quando assim desejar. Seja qual for a história, o jogador deve inventar os métodos pelos quais seu vampiro aumenta os níveis de Disciplina antes de acrescentar novos pontos.

Vale a pena repetir que as Disciplinas demonstram claramente a origem sobrenatural do personagem. Apesar de níveis baixos de Rapidez ou Potência poderem ser vistos como “Ah, ele só tem os pés ligeiros, ou é forte para o seu tamanho,” a maioria desses poderes distingue o personagem dos vivos. Os mortais que virem as Disciplinas em ação podem temer o Cainita que as utilizou, ou invejá-lo e tentar destruí-lo. Os próprios vampiros têm um certo receio sobre esses poderes; leva-se um tempo para se acostumar até mesmo com os presentes de Deus. Um neófito recém-Abraçado pode se perguntar o quanto mais esses talentos misteriosos irão arrastá-lo rumo à danação.

DISCIPLINAS AVANÇADAS

Para aqueles que tenham a força do sangue e da vontade, os cinco primeiros níveis de cada Disciplina são apenas o começo do potencial de um vampiro. Vampiros excepcionalmente talentosos podem avançar acima dos cinco níveis básicos e desenvolver suas próprias variações do poder.

No sexto nível (ou acima), um vampiro alcança um domínio tal que sua Disciplina reflete sua natureza interior. Um Brujah traiçoeiro com seis pontos em Dominar pode aterrorizar uma sala cheia de pessoas através de algum poder único, enquanto que um membro mais sutil do mesmo clã pode dar inveja a um íncubo com sua influência sedutora. Cada Disciplina lista diversas opções para poderes de sexto nível; caso o Narrador permita, o jogador pode criar um poder novo e individual. Seja qual for a opção escolhida pelo jogador, a manifestação do poder deve refletir a personalidade do vampiro.

Com experiência suficiente (e boas explicações por trás dos novos poderes), um jogador pode comprar mais de um poder

de sexto nível de Disciplina. Naturalmente, isso requer muitos pontos de experiência; obter apenas um poder de Nível Seis custa 30 pontos, e cada um adicional custa outros 30. É lógico que as vidas dos vampiros são medidas em milênios, de modo que um desenvolvimento lento não é um inconveniente tão grande. Qualquer Cainita astuto pode pensar em dúzias de utilidades até mesmo para os níveis mais baixos de Disciplina; os poderes adicionais são simplesmente um tempero para uma sopa que já é saborosa.

Os vampiros realmente antigos podem controlar talentos acima até mesmo do sexto nível; os Narradores são encorajados a inventar poderes espantosos além daqueles oferecidos aqui, ou conceder a anciões semideuses uma variedade de Disciplinas de Nível Seis. Portanto, um Cainita antigo que tenha alcançado um nível de Dominação de 8 pode ter oito poderes de Dominação. Temam seus anciões, crianças...

ANIMALISMO

Na Idade das Trevas, a conquista da natureza pela humanidade está longe de ser completa. As florestas estão cheias de feras capazes de se tornar um desafio assustador até mesmo para o mais experiente dos caçadores. Matar uma alcatéia de lobos famintos significa um confronto corpo a corpo e sangrento com bestas furiosas.

A ignorância da humanidade quanto ao comportamento dos animais selvagens criou o medo e o ódio de muitas espécies como o lobo e o morcego. Por outro lado, a dependência da humanidade dos animais domésticos, como bestas de carga, fontes alimentícias e proteção, aproximam as pessoas do mundo animal.

As Disciplinas do Animalismo concedem a um Cainita uma empatia intensa e o domínio sobre todos os animais, domésticos ou selvagens. O Animalismo também fornece um certo grau de controle sobre a Besta que se esconde dentro da alma de cada vampiro.

O Animalismo é encontrado principalmente entre os clãs Gangrel, Nosferatu, Ravnos e Tzimisce. Os Gangrel são particularmente famosos por vagar na companhia de feras através das florestas sombrias da Europa. Outros clãs têm dificuldade para desenvolver esta Disciplina, uma vez que poucos membros dos clãs acima estão particularmente predispostos a ensinar essa arte a outros.

A carência dessa Disciplina ou da Perícia de Empatia com Animais deixa o Cainita com a maldição de ser desagradável aos animais. As feras ficam notavelmente desconfortáveis próximas de mortos-vivos e fazem todo o possível para se afastarem ou talvez ataquem.

O Animalismo é uma Disciplina que os vampiros devotos costumam ver positivamente, citando o uso aparente de tais poderes por Noé, Daniel e até Jonas, para sustentar a afirmação de que o poder pode ter uma origem superior, e não inferior. Embora esses Cainitas sejam uma minoria entre aqueles que possuem o Animalismo (a maioria dos Gangrel são bárbaros pagãos e os Tzimisce acreditam que eles mesmos são deuses), eles apegam-se ardentemente às suas interpretações.

Sempre que os personagens interagirem com animais, o Narrador deve conceder personalidades e modos de falar únicos aos animais. Animais podem eventualmente tornar-se amigos dos personagens, portanto quanto melhor uma criatura é retratada, mais tempo será interessante para o jogador. Lem-

bre-se de que os animais devem geralmente ser simplórios e entender as coisas bem literalmente.

Dependendo do nível de fantasia que você queira introduzir na sua crônica de Idade das Trevas, o Animalismo pode auxiliar a interação dos Cainitas com bestas sobrenaturais (grifos, mantícoras, etc.). A dificuldade dos poderes é aumentada em um ou dois quando se usa Animalismo nesse tipo de criaturas. Além disso, as bestas fantásticas costumam ser mais inteligentes que as comuns.

• LINGUAGEM FERAL

O dom da fala oferecido por Deus não foi reservado apenas aos humanos. A Linguagem Feral permite a comunicação limitada entre um Cainita e os animais, permitindo pedidos específicos às criaturas. Para evocar este poder, o Cainita precisa olhar nos olhos do animal. Uma vez que o contato tenha sido estabelecido, o vampiro pode dar ordens à criatura ao falar na sua língua, sejam pios, silvos ou latidos. Dizem que alguns Nosferatu são capazes de dar ordens em silêncio, mas precisam manter contato visual com o animal ao longo da conversa e precisam restabelecer o contato para dar qualquer instrução adicional ao animal.

A Linguagem Feral não oferece nenhuma garantia de que o animal queira se relacionar com o vampiro, mas o animal normalmente fica melhor disposto para com ele. Animais menores podem ser intimidados para aceitarem comandos, embora seja melhor dar ordem para predadores grandes em termos de pedidos. Recomenda-se bastante que toda a comunicação seja interpretada.

Sistema: Nenhuma jogada é necessária para se falar com um animal, mas o jogador precisa fazer um teste de Manipulação + Empatia com Animais (dificuldade 6) para que este lhe faça algum favor. Esta dificuldade pode ser ajustada por circunstâncias e habilidade de interpretação. A abordagem do personagem para a conversa depende muito da sua Natureza. O personagem pode tentar intimidação, ironias, lisonjas, racionalizações ou súplicas emocionais. O jogador precisa compreender que não interpreta simplesmente o seu personagem, mas também a Besta no seu interior.

• • CHAMADO DE NOÉ

Este poder permite que um Cainita faça um chamado com a voz de um tipo específico de animal. Todos os animais desse tipo que puderem ouvi-lo serão convocados, mas podem escolher entre responder ou não. Aqueles que o fizerem não irão fornecer necessariamente um auxílio imediato ao vampiro. Entretanto, eles estão bem dispostos em relação ao Cainita, e a maioria oferecerá auxílio.

Alguns poucos Cainitas que se agarram ardentemente às suas crenças cristãs e que alcançaram o domínio do Animalismo, ligam este poder àquele de Noé, que convocou um par de todos os animais e levou-os à sua arca.

Sistema: O jogador precisa testar Carisma + Sobrevivência (dificuldade 6) para determinar a resposta ao chamado. Consulte a tabela abaixo. Os únicos animais que podem responder são aqueles que ouviram o chamado.

Caso o jogador deseje, o chamado pode ter como alvo um grupo ainda mais específico de animais. Por exemplo, um vampiro poderia chamar todos os lobos cinzentos da área, apenas uma determinada alcatéia de lobos ou apenas o macho dominante da alcatéia.

- 1 sucesso Um animal responde.
- 2 sucessos Um quarto dos animais que possam ouvi-lo respondem.
- 3 sucessos Metade dos animais respondem.
- 4 sucessos A maioria dos animais responde.
- 5 sucessos Todos os animais respondem.

• • • INTIMIDAR A BESTA

Os Cainitas são os predadores supremos do mundo natural. A maioria dos Cainitas acredita que no interior de cada um deles reside o espírito de uma Besta ávida, semelhante mas superior à Besta que reside no coração de cada mortal. Com este poder, um Cainita pode tocar qualquer humano ou fera e conectar-se por um breve momento aos seus espíritos bestiais. Este contato breve é suficiente para que a Besta do alvo encolha-se frente ao Cainita.

O alvo perde toda coragem, esperança e inspiração. O mais corajoso dos mortais torna-se simplesmente apático e deprimido, enquanto que os mais sensíveis passam a sofrer de Perturbações aversivas enquanto estiverem sob a influência deste poder.

Os cristãos entre os Nosferatus afirmam que este poder foi manifestado por Daniel quando ele foi lançado no covil de leões ferozes na Babilônia antiga e surgiu ileso no dia seguinte. A maioria dos Cainitas religiosos ortodoxos, como esses Nosferatus, acreditam que este poder não terá efeito se eles tiverem sido recentemente infiéis às suas crenças. Por outro lado, os Tzimisce simplesmente vêem o poder como mais uma evidência de sua superioridade sobre as bestas inferiores. Os Ravnos não se preocupam particularmente de onde vem o poder, mas consideram-no útil para acalmar os mortais que tenham acabado de ser roubados por eles. Dizem que os Gangrel e alguns Nosferatus usam poderes semelhantes para acalmar a Besta do alvo num estado de complacência absoluta ao invés de oprimi-la através do medo. Este poder funciona do mesmo modo que Intimidar a Besta, mas é conhecido como Canção da Serenidade.

Sistema: O jogador precisa testar Manipulação + Intimidação (ou Empatia se estiver usando a calma Canção da Serenidade) com uma dificuldade de 7. É uma ação prolongada e o jogador precisa obter tantos sucessos quanto a Força de Vontade do alvo (5 para a maioria dos animais). Qualquer fracasso indica que o vampiro precisa começar outra vez do início, enquanto que uma falha crítica indica que ele nunca mais será capaz de afetar a Besta daquele alvo.

Quando um mortal é intimidado ou acalmado, ele não pode mais usar ou recuperar Força de Vontade. Ele cessa qualquer tipo de resistência, seja mental ou física. Ele não pode nem mesmo se defender caso seja atacado, embora o Narrador possa permitir um teste de Força de Vontade se a vida do mortal for ameaçada. Para recuperar-se desse poder, o mortal pode testar Força de Vontade (dificuldade 6) uma vez ao dia até que acumule sucessos suficientes para que se igualem à Força de Vontade do Cainita. Os Cainitas em si não podem ser afetados por este poder.

• • • • CAVALGAR A MENTE SELVAGEM

Na Idade das Trevas, as doutrinas religiosas afirmam que os animais não possuem almas, apenas espíritos. Usando este poder, os Cainitas acreditam ser capazes de preencher esse espaço vazio movendo sua própria alma para o corpo dos animais. Olhando fixamente para os olhos do animal, o vampiro pode mover sua

alma — sua mente consciente — para dentro do animal e possuí-lo. O corpo do vampiro cai num estado imóvel de torpor, mas sua mente toma controle das ações do animal.

Os Tzimisce raramente usam esse poder, pois consideram degradante entrar no corpo de uma criatura inferior. Quando o fazem, eles possuem apenas predadores. Os Ravnos têm o costume de matar e sugar o vitae dos animais após a possessão, com medo de que suas almas fiquem presas nos animais.

Sistema: O jogador precisa testar Carisma + Empatia com Animais (dificuldade 8) enquanto o personagem olha nos olhos do animal (apenas animais com olhos podem ser possuídos). O número de sucessos obtidos determina o quanto a alma do personagem sobrepuja o espírito do animal. Sucessos múltiplos permitem que o personagem utilize algumas Disciplinas mentais enquanto possui o animal. Menos do que três sucessos significam que o jogador precisa usar pontos de Força de Vontade para fazer quaisquer ações que violem diretamente os instintos do animal em questão.

- 1 sucesso Não pode usar Disciplinas.
- 2 sucessos Pode usar Auspícios.
- 3 sucessos Pode usar também Presença.
- 4 sucessos Pode usar também Dominação e Demência.
- 5 sucessos Pode usar também Taumaturgia e Quimerismo.

O personagem que está possuindo o animal comporta-se de modo razoavelmente semelhante a este se menos de cinco sucessos forem obtidos — sua alma está encoberta pelas necessidades e impulsos do espírito e corpo do animal. Como a alma do personagem e o espírito do animal tornam-se tão entrelaçados, o personagem pode continuar a pensar e a se sentir como aquele animal, até mesmo depois que a conexão tenha sido desfeita. Isso deve ser interpretado. O efeito continua até que um total de sete pontos de Força de Vontade tenham sido gastos para resistir e sobrepujar a natureza do animal.

Ao fim de qualquer incidente particularmente emocionante durante a possessão, o jogador deve testar Raciocínio + Empatia (dificuldade 8) para que o personagem retenha sua própria mente. Um fracasso indica que a mente do personagem volta para o seu próprio corpo, mas continua pensando de forma puramente animal. Uma falha crítica deixa o personagem em frenesi assim que retorne ao seu próprio corpo.

Quando estiver empregando este poder, é possível para um vampiro viajar durante o dia, embora no corpo de um animal. Entretanto, seu corpo precisa estar desperto para que possa fazê-lo, de modo que o personagem precisa ser bem sucedido num teste para permanecer acordado (veja o Capítulo Sete).

• • • • • EXPULSANDO A BESTA

Neste nível de Animalismo, o Cainita tem uma compreensão profunda da Besta interior. A qualquer momento em que o espírito predador ameaçar sobrepujar a alma do vampiro e colocá-lo em frenesi, ele pode ao invés disso lançar o espírito da Besta do seu corpo para o de outra pessoa. O recipiente do espírito furioso da Besta é instantaneamente dominado pelo frenesi. Como a vítima recebe o próprio espírito do Cainita, o comportamento e expressões do Cainita são evidentes nas ações frenéticas da vítima. Expressões faciais, linguagem corporal e até mesmo mudanças na inflexão do voz refletem as do próprio Cainita.

Os Gangrel em particular apreciam passar sua Besta para seus carnívoros durante um combate. Os líderes Gangrel eram



conhecidos por mandar bandos de seus carniçais devastarem vilas em fervor frenético enquanto seus mestres seguiam para se deleitar com a destruição. Quando os defensores das vilas chegavam, tanto os loucos quanto os monstros já haviam fugido noite adentro.

Sistema: Para usar esse poder, o vampiro precisa estar em frenesi ou próximo do mesmo, e o jogador deve testar Manipulação + Empatia com Animais (dificuldade 8). O jogador precisa anunciar seu alvo de preferência antes da jogada; precisa ser alguém no 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 | O personagem é atordoado pelo esforço e não pode agir no seu próximo turno, mas transfere a Besta. |
| 3 sucessos | O personagem é completamente bem sucedido. |

Se a tentativa falhar, a intensidade do frenesi chega a aumentar; à medida que o personagem relaxa, na expectativa de aliviar-se dos desejos selvagens, a Besta aproveita a oportunidade para cavar mais fundo. O frenesi dura o dobro do tempo e será duas vezes mais difícil de ser superado; ele também é muitas vezes mais grave que o normal. Uma falha crítica nesse teste é 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 permanentemente. 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; e ela nem sempre quer fazê-lo.

••••• UNIDADE ACELERADA

Com este poder, um vampiro pode tocar um animal e ligar o espírito da sua própria Besta ao espírito do animal. Uma vez que os dois estejam ligados, o Cainita pode puxar os pensamentos, memórias e experiências do animal, revivendo mentalmente o passado do animal. Quando mais tempo o vampiro mantiver a ligação, mais informação poderá colher. Contudo, se a ligação for mantida por tempo demais, o vampiro pode ficar confuso sobre quais são as suas memórias e quais são as do animal.

Os Cainitas usam este poder para todos os tipos de propósitos. Por exemplo, cervos selvagens saberão a posição da floresta nos arredores, cavalos de guerra lembram-se como sucederam-se suas diversas batalhas, e ratos sabem todos os caminhos para dentro de um castelo e o que há abaixo desse castelo.

Sistema: O uso desse poder requer um teste de Percepção + Empatia com Animais (dificuldade 6). Cada turno após o primeiro gasto neste estado de união requer o gasto de um ponto de Força de Vontade pelo personagem. Normalmente, leva-se dois turnos para se localizar e extrair uma memória precisa, e aproximadamente cinco turnos para se compartilhar completamente os espíritos.

AUSPÍCIOS

Um vampiro com Auspícios vê com os olhos de um deus. Nos níveis baixos, ele percebe coisas que nenhum mortal conseguiria. As habilidades mais esotéricas permitem que ele expanda sua consciência o suficiente para deixar seu próprio cor-

po por períodos curtos de tempo. Os poderes de Auspícios normalmente exigem testes de Percepção; quanto melhor o teste, mais o Cainita compreende.

Naturalmente, os vampiros que percebem mais do que a maioria possuem uma vantagem evidente nessa época sombria. Independentemente do fato dos seus talentos permitirem que veja uma batalha distante, percebam o humor do duque antes de uma audiência, ou colham os pecados escondidos das mentes de santos, Auspícios é uma ferramenta poderosa. Obviamente, um vampiro sensível pode ser distraído facilmente por coisas belas, barulhos altos ou cheiros desagradáveis; acontecimentos repentinos ou intensos podem até mesmo desorientar o vampiro, a não ser que faça um teste de Força de Vontade para tentar ignorá-los. Quanto mais intensa for a fonte da distração, mais alta será a dificuldade. Um fracasso sobrecarrega os sentidos do personagem, e ele pode não perceber mais nada por um ou dois turnos. A fraqueza notória dos Toreador ilustra este ponto.

• SENTIDOS AGUÇADOS

Aguçando todos os seus cinco sentidos, o personagem pode dobrar seu campo normal de audição e visão. Isso acontece quando ele desejar e dura o quanto quiser. Embora seus outros sentidos — paladar, tato, olfato — não se estendam mais do que o normal, tornam-se mais apurados; ele pode ser capaz de sentir o gosto da cerveja no sangue da vítima ou sentir o cheiro de um cavalo distante antes mesmo que possa ver o caçador.

Ocasionalmente, este talento fornece percepções que transcendem os cinco sentidos. Premonições estranhas ou flashes de empatia são exemplos comuns, embora vagos. Estas percepções devem ficar a cargo da decisão do Narrador.

Esta percepção tem um preço. Luzes intensas ou cheiros fortes são um perigo enquanto o vampiro usa o poder. Além das distrações mencionadas acima, um estímulo particularmente repentino — como uma fogueira brilhante ou um estrondo de um trovão — podem realmente cegar ou ensurdecer o personagem por uma hora ou mais. Entretanto, desde que evite esses eventos, o Cainita pode detectar coisas que seus companheiros deixam passar.

Sistema: Embora este poder seja definido melhor pelas descrições do Narrador e pela imaginação do jogador, os dados são necessários às vezes. Sempre que uma ameaça puder ser revelada, o Narrador testa o nível de Auspícios do personagem sem modificadores. A dificuldade do teste varia de acordo com as circunstâncias (e caprichos). Por exemplo, um aviso de que um cálice de vitae fresco foi misturado com veneno requer um 6, enquanto que a percepção repentina de que um lorde rival do condado vizinho está se mobilizando contra você requer um 9.

• • VISÃO DA ALMA

Ao examinar através das camadas da personalidade do alvo, um vampiro pode descobrir pistas sobre sua natureza ou intenção verdadeira. Este poder permite que o Cainita leia as auras místicas que cercam todas as coisas; as cores que vê podem lhe dizer muito.

Até mesmo o mais simples dos camponeses possui muitos tons alternando-se em sua aura; as emoções fortes predominam, enquanto os fatores ocultos menores ou segredos profundos ficam tremeluzindo. Este nível de Auspícios permite que um Cainita detecte um vampiro (sua aura é pálida), mágicos

(que freqüentemente faíscam com poder contido) e lobisomens (cujas cores parecem ser mais brilhantes e ardentes do que seria a de qualquer mortal). À medida que as emoções do alvo mudam, as cores da sua alma/aura se alteram, misturam-se ou crescem em padrões dançantes. Quanto mais forte a emoção, mais brilhante se tornam as cores.

Sistema: O jogador precisa testar Percepção + Empatia (dificuldade 8). O Narrador pode fazer esta jogada de modo que o jogador não saiba se fracassou ou se cometeu uma falha crítica. Cada sucesso indica o quanto da aura do alvo pode ser vista e compreendida (veja a tabela). Uma falha crítica significa uma interpretação equivocada.

1 sucesso	Pode distinguir apenas a silhueta (pálida ou brilhante).
2 sucessos	Pode distinguir também as cores.
3 sucessos	Os padrões podem ser reconhecidos.
4 sucessos	Pode-se detectar alterações sutis.
5 sucessos	Pode-se identificar mesclas de cores e padrões.

A tabela de Cores da Aura exemplifica algumas das cores predominantes que podem ser encontradas e que emoções elas representam.

Um personagem só pode ver a aura de uma pessoa uma vez; se ele tentar fazê-lo outra vez, qualquer fracasso será considerado uma falha crítica. É muito fácil imaginar estar se vendo o que se quer ver quando se julga as intenções de alguém.

• • • O TOQUE DO ESPÍRITO

Cada ser deixa traços da sua essência num objeto que toque. Com este nível de Auspícios, um personagem pode ler essas impressões e ver quem manipulou um item, quando foi a última vez que o segurou e o porquê. Se um Cainita focalizar sua atenção numa adaga, por exemplo, ele pode perceber quem foi a última pessoa a segurar sua lâmina. Na maioria das vezes, essas visões oferecem um vislumbre momentâneo do item e do seu "dono." Uma análise curta pode não dizer muito ao examinador, mas se for bem sucedida poderá revelar diversas informações: como era a aparência do dono da adaga, como ele obteve a arma, e possivelmente uma visão do assassinato em que foi usada.

Obviamente, cada clã usa este poder de forma diferente. Dizem que os Capadócius utilizam-no para descobrir objetos estimados pelas sombras dos mortos. Toreador antigos experimentam novamente o entusiasmo da criatividade quando manuseiam objetos de arte, enquanto eruditos Tremere podem perceber o poder escondido daqueles que estão à sua frente. Independentemente do uso que o vampiro preferir, ele precisa segurar o objeto e entrar num transe superficial enquanto se concentra na informação que deseja descobrir. Embora a maioria das visões digam respeito apenas à última pessoa que manuseou o item, um proprietário que possuiu o objeto por muito tempo deixará impressões mais fortes do que alguém que apenas segurou o item uma vez.

Sistema: O personagem precisa fazer um teste de Percepção + Empatia. A dificuldade é determinada pela idade das impressões e pela força mental e espiritual da pessoa ou evento que as deixou. O número de sucessos determina a quantidade de informações obtidas.

Acontecimentos envolvendo emoções fortes (um presente, um assassinato, uma longa história de família) deixam impressões mais fortes do que um contato curto ou casual. Admi-

CORES DA AURA

Condição

Amedrontado
Agressivo
Zangado
Amargurado
Calmo
Piedoso
Conservador
Deprimido
Desejoso ou Lascivo
Descrente
Enfurecido
Invejoso
Excitado
Generoso
Feliz
Maligno
Idealista
Inocente
Apaixonado
Obcecado
Triste
Espiritual
Desconfiado
Vampiro
Confuso

Sonhador
Degenerado
Em frenesi
Psicótico
Uso de Magia

Cores da Aura

Laranja
Púrpura
Vermelho
Marron
Azul Claro
Rosa
Lavanda
Cinza
Vermelho Vivo
Verde Claro
Carmim
Verde Escuro
Violeta
Magenta
Escarlate
Negro
Amarelo
Branco
Azul
Verde
Prateado
Dourado
Azul Escuro
A cor apropriada é pálida
Tom mosqueado,
cores em mutação
Cores faiscantes
Veios negros na aura
Cores em ondulação rápida
Cores hipnóticas e rodopiantes
Miríades de faíscas

ta que cada sucesso oferece uma parte da informação. Enquanto um sucesso diria apenas que "a última pessoa que segurou esta adaga era um homem," três iriam revelar que ele era cruel, de meia-idade e assustado. Quatro sucessos revelariam seu nome, e cinco ou mais revelariam suas conexões com a faca e as coisas que fez com ela.

••••• ROUBAR SEGREDOS

Formando uma ponte entre sua mente e a de outra pessoa, o personagem pode falar sem palavras ou ler os medos mais profundos da vítima. Pensamentos "roubados" são tão audíveis ao Cainita quanto seria uma fala normal. Naturalmente, este talento faz com que aquele que o possua seja temido nas cortes da Europa. Enquanto os Tremere e os Tzimisce manipulam seus servidores mortais através de jogos com a mente, alguns Malkavianos perturbam suas vítimas ao murmurarem em voz alta os pensamentos de alguém (freqüentemente adicionando seu próprio palavreado maluco à torrente de frases).

Sistema: O jogador precisa fazer um teste de Inteligência + Lábria, sendo a dificuldade igual à Força de Vontade atual do alvo. Um sucesso precisa ser obtido para cada item individual de informação colhido ou para cada nível de consciência que o vampiro pretende alcançar. Segredos profundos ou memórias enterradas são mais difíceis de serem obtidas do que emoções superficiais ou réplicas que não foram ditas.

Este poder normalmente não funciona sobre a mente dos mortos-vivos; no entanto, um personagem pode gastar um ponto de Força de Vontade para tentar fazê-lo. Depois que o ponto for gasto, aplica-se o teste normalmente.

Os Narradores são encorajados a descrever pensamentos como fluxos contínuos de impressões e imagens. Ao invés de usar uma afirmação categórica como "Ele planeja matar o capitão da guarda," diga "Você vê uma série de visões passageiras: ele pensa profundamente em Von Mark, o capitão da guarda; uma adaga, maior do que qualquer uma que você já tenha visto, em suas próprias mãos à medida que você atravessa as sombras; seu próprio coração, agora mortal e batendo em pânico enquanto você levanta a faca; e acima de tudo, o medo arrepiante da descoberta." Esta descrição não apenas enriquece a história, ela também força os jogadores a interpretar por si só aquilo que viram. Compreender mentes — especialmente as mentes perturbadas — pode ser uma tarefa difícil e enigmática.

••••• CAMINHADA DA ANIMA

Expandindo seus sentidos além do seu envoltório físico, o personagem pode sair do seu corpo e viajar rapidamente para qualquer lugar que imagine. Ele pode "voar," atravessar oceanos e descer debaixo da terra, desde que permaneça abaixo da órbita da lua. Diz-se que é através desse poder que os antigos vigiam suas crianças. Até mesmo Caim em pessoa pode estar andando pelo mundo desse modo...

Enquanto a anima (o *eu* mental) do Cainita estiver separada do seu corpo, este descansa num estado de torpor. Qualquer coisa pode acontecer enquanto o vampiro estiver longe, e ele nunca saberá até que retorne. Durante a viagem, um efêmero cordão de prata conecta o corpo à mente; se o cordão for partido, a anima fica perdida sem esperanças no mundo das sombras. Retornar de volta ao seu corpo após essa experiência — caso seja possível — é uma provação longa e aterrorizante. Os riscos óbvios em se viajar dessa forma inibem os Cainitas a deixarem sua "casa" por muito tempo. No entanto, aqueles que ousarem podem descobrir muitas coisas.

Sistema: Abandonar o eu material requer um ponto de Força de Vontade e um teste de Percepção + Ocultismo (dificuldade varia dependendo da distância e complexidade da viagem, sendo 7 a média e 10 refletindo uma viagem para longe do território familiar — para a desconhecida Catai, por exemplo). Quanto melhor a jogada, mais fácil e produtiva será a jornada. Fracassar ou obter uma falha crítica neste teste pode acarretar em conseqüências terríveis.

Cada vez que o vampiro mudar de destino, ele precisa fazer um novo teste; um fracasso indica que ele se perdeu e precisa voltar seguindo seu cordão de prata. Uma falha crítica neste estágio significa que o cordão se partiu e que a anima está presa nos misteriosos mundos espirituais.

Uma anima pode viajar a grandes velocidades e não pode levar roupas ou objetos materiais de qualquer tipo consigo. Dizem que existem alguns artefatos no mundo espiritual também, e eles podem ser carregados se forem encontrados. Uma anima é apenas uma testemunha; ela não pode interagir com o mundo material a menos que seu personagem gaste um ponto adicional de Força de Vontade para se manifestar através de uma forma semelhante a um fantasma. Isso dura um turno e então desaparece. Contudo, os poderes de Auspícios podem ser utilizados normalmente.

Se duas animas se encontrarem, elas interagem como se fossem sólidas. Elas podem falar, tocar-se e até mesmo lutar como se ambas estivessem no mundo material. Como seus corpos são abandonados, duas animas viajantes podem tentar cortar o cordão de prata uma da outra. Quando lutam dessa maneira, considere a Força de Vontade como sendo os Níveis de Vitalidade; quando toda a Força de Vontade de um combatente tiver se esgotada, o cordão é partido. Como os Atributos Físicos não significam nada neste estado, os Atributos Mentais dos personagens tomam seu lugar: Destreza torna-se Raciocínio, Manipulação substitui Força e Inteligência torna-se Vigor.

Embora um vampiro neste estado permaneça num reflexo do mundo mortal (a Penumbra, para aqueles familiarizados com os jogos do Mundo das Trevas), ele pode ocasionalmente ir mais além no mundo espiritual, especialmente se estiver perdido. Alguns seres, como lobisomens, fantasmas e até alguns poucos magos, também viajam no mundo espiritual, e podem ver e afetar uma anima normalmente. Os Narradores são encorajados a tornar as viagens da anima o mais empolgantes e misteriosas possíveis. O mundo das fronteiras espirituais é um lugar vívido e fantástico, onde a verdadeira natureza das coisas torna-se mais forte do que suas aparências terrenas.

• • • • • VISÃO LONGÍNQUA

Neste nível de habilidade, a distância torna-se imaterial para o Cainita. Como um pequeno esforço, ele pode ver e ouvir atividades distantes sem ter que sair do seu corpo. Concentrando-se num determinado local, coisa ou pessoa, ele pode ouvir e ver tudo ao redor como se estivesse lá. Naturalmente, ela precisa estar familiarizado com o local ou pessoa antes que possa espioná-lo, mas os imortais têm tempo de sobra para desenvolver essa familiaridade.

Sistema: O jogador precisa testar Percepção + Empatia (dificuldade 6) para localizar o seu alvo. Uma vez que o tenha encontrado, ele pode usar outros poderes de Auspícios normalmente. Ele pode espiar uma clareira nos limites das suas terras, aguçar seus sentidos para descobrir intrusos escondendo-se ali e utilizar Visão da Alma para descobrir quem ele é e o que deseja. Cada poder utilizado dessa maneira precisa ser testado e considerado de modo normal.

RAPIDEZ

Para alguns Cainitas, o mundo mortal move-se em câmara lenta. Em momentos de estresse, os vampiros com Rapidez podem mover-se à velocidades espantosas, tornando-se manchas de movimento para qualquer um, mortal ou imortal, que não possuía essa Disciplina.

A Rapidez é comum entre os clãs Assamita, Brujah e Toreador. Os Assamitas utilizam a Disciplina para derrubar seus inimigos antes que esses possam preparar um contra-ataque. É mais provável que os Toreadores utilizem esta Disciplina para conceder elegância a suas atuações ao vivo, como danças, mas podem ser tão aterrorizantes quanto os Assamitas se forem enfurecidos.

Sistema: Personagens com Rapidez podem realizar múltiplas ações num único turno. Enquanto qualquer um pode dividir sua Parada de Dados durante um único turno, um personagem com Rapidez pode realizar ações extras (incluindo movimentação total) sem penalidade alguma.

Cada ponto de Rapidez permite até uma ação extra, e o vampiro pode usar toda a sua Parada de Dados para cada ação

VAMPIRO: A IDADE DAS TREVAS

adicional que realiza. O vampiro precisa gastar um número de Pontos de Sangue neste poder por turno equivalente ao seu nível de Rapidez (Os limites normais do gasto de Pontos de Sangue não afetam o uso desta Disciplina.) Por exemplo, se um vampiro com Rapidez 4 deseja realizar cinco ações num único turno, ele precisa gastar quatro Pontos de Sangue.

QUIMERISMO

Os Ravnos possuem uma reputação bem merecida de mestres dos truques e enganações. Além de sua astúcia e raciocínio, eles ganharam essa reputação através de sua Disciplina Quimerismo. O Quimerismo permite que um Ravnos crie ilusões e alucinações convincentes que confundem os sentidos dos outros.

Ilusões básicas podem criar distrações em praças de mercado ou fazer com que um centavo de cobre pareça se transformar numa coroa de ouro. Ilusões avançadas de Quimerismo afetam suas vítimas no nível psicológico profundo, de tal forma que uma estaca de madeira ilusória poderia realmente machucar um vampiro e fazê-lo acreditar que está paralisado.

Como a maioria das pessoas no período Medieval das Trevas acredita na mágica e não ficaria totalmente surpresa por ver alguém criar um item a partir do nada, os poderes do Quimerismo raramente enfrentam testes de resistência. Por outro lado, as mesmas pessoas que acreditam em mágica também ouviram lendas sobre ouro de fadas e outras ilusões; a crença difundida na mágica gera um ceticismo quanto a objetos oferecidos por um mágico conhecido. Quando se trata de amedrontar uma turba de camponeses prontos para um linchamento, uma ilusão pode fazer com que os mortais supersticiosos fujam ou poderia alimentar seu fervor religioso contra o "diabolistas".

Uma ilusão não pode ser criada se o vampiro que a está fazendo não puder senti-la. Um Cainita vendado não poderia usar Ignis Fatuus para criar a imagem de uma espada. Entretanto, ele pode usar Fata Morgana para criar uma na sua mão porque ele pode tocá-la, e outras pessoas ainda poderiam ver, cheirar e sentir o gosto da espada.

Os Ravnos acreditam que o poder do Quimerismo originou-se ao se beber o vitae dos verdadeiros mestres da ilusão, as fadas. Toda vez que um Ravnos procura aprender um novo poder do Quimerismo, ele primeiramente precisa procurar uma fada e beber o seu sangue. O costume levou a um ritual de iniciação doloroso entre os Ravnos que procuram aprender esta Disciplina. Ele também criou relações variadas entre as fadas e o clã dos Ravnos. As fadas que foram atacadas ou causa do seu vitae desprezam o clã, enquanto outras trocam sangue por favores. Esses favores são negociados entre as diferentes fadas como moeda, e alguns Ravnos acabam devendo favores por centenas de anos para fadas que jamais conheceram.

• IGNIS FATUUS

Estas ilusões menores e estáticas afetam um dos sentidos. Qualquer um na área pode detectar a ilusão com este sentido, mas não com qualquer outro. Note que mesmo que uma ilusão possa ser detectada pelo toque, não está realmente ali. Portanto, uma parede invisível de Ignis Fatuus poderia ser tocada, assim como um tapa ilusório poderia ser sentido, mas a parede não poderia impedir a passagem de uma pessoa, assim como uma ponte ilusória não poderia ser usada para atravessar um rio.

Sistema: Uma ilusão custa um ponto de Força de Vontade para ser criada, e dura até que o personagem não possa mais senti-la, resolva acabar com ela ou torne-se transparente de alguma maneira. Acabar com uma ilusão não requer tempo nem esforço e ocorre a qualquer momento que o criador deseje.

• • FATA MORGANA

Uma ilusão criada com este poder pode ser detectada por qualquer ou por todos os sentidos, de acordo com o que for decidido pelo criador da ilusão. Mais uma vez, a ilusão não está realmente ali, podendo ser atravessada.

Sistema: Como as ilusões criadas pelos Ignis Fatuus, essas ilusões são estáticas, não podendo ser movidas depois de criadas. Elas custam dois pontos de Força de Vontade para serem criadas e desaparecem da mesma forma que as criadas com Ignis Fatuus.

• • • APARIÇÃO

Este poder é usado em conjunto com um dos poderes acima. A Aparição permite que a ilusão em questão tenha capacidades amplas de movimento. Este movimento parecerá perfeitamente natural desde que o vampiro que o estiver mantendo esteja familiarizado com o movimento apropriado do alvo.

Sistema: O criador gasta um Ponto de Sangue para fazer uma ilusão se mover numa direção específica; ele pode alterar ou parar este movimento, mas apenas se não tiver feito nada além de se concentrar na ilusão depois de criá-la.

• • • • PERMANÊNCIA

Este poder, também usado com Ignis Fatuus ou Fata Morgana, permite que uma ilusão continue existindo mesmo quando o vampiro não estiver na sua presença. Até ilusões com capacidades de movimento através do uso de Aparição podem ser tornadas permanentes, embora o vampiro precise primeiro se concentrar na ilusão à medida que realiza o movimento desejado. A partir de então a ilusão continuará a seguir este padrão enquanto existir. Note que este poder afeta apenas ilusões criadas pelo Quimerismo e não tem efeito sobre outras Disciplinas ou objetos.

Sistema: O vampiro precisa apenas gastar um Ponto de Sangue e a ilusão permanecerá intacta até ser dissolvida.

• • • • • CRUEL REALIDADE

Este poder é eficaz apenas em uma pessoa por vez. Essencialmente, a vítima da Cruel Realidade acredita completa e absolutamente que a ilusão de fato existe. Um fogo falso irá queimá-la, uma parede falsa irá detê-la e uma flecha falsa irá feri-la.

Sistema: Uma Cruel Realidade custa dois pontos de Força de Vontade para ser criada. Se o vampiro estiver tentando ferir um inimigo com este poder, precisará testar Manipulação + Lábia (a dificuldade é a Percepção + Autocontrole/Instinto da vítima). Cada sucesso inflige um Nível de Vitalidade de dano sobre a vítima, embora o personagem possa causar menos que a quantidade total de dano se, antes de jogar os dados, anunciar uma quantidade máxima de dano que quiser infligir. Uma pessoa não pode realmente ser morta desta forma, e todos os ferimentos desaparecerão depois da vítima ser realmente convencida de que não foi ferida (o que pode levar um período de tempo considerável; assumo que uma vítima "morta" acordará mais tarde da inconsciência para encontrar-se perfeitamente saudável).



••••• HORROR EM MASSA

Este poder leva mais de uma pessoa a experimentar uma Cruel Realidade. Qualquer indivíduo na mesma área geral da ilusão sente como se ela estivesse realmente presente. Portanto, se a ilusão de um dragão fosse criada, ele poderia lançar seu hálito de fogo contra diversas pessoas.

Sistema: Este poder funciona exatamente como Cruel Realidade, exceto que alvos múltiplos podem ser afetados. Um vampiro geralmente pode afetar um número de indivíduos igual à sua Força de Vontade.

DAIMOINON

Esta Disciplina é incluída apenas para o uso do Narrador; os Baali não são conhecidos por sua habilidade de trabalhar com outros, e portanto não são personagens de jogadores adequados durante este período. Seu poder é o do próprio Demônio, e através do uso do Daimoinon eles retiram sua energia das forças do Inferno para desmoralizar e mutilar seus inimigos. É por essa razão que todos os Cainitas estão unidos no seu ódio pelos Baali, cuja cobiça pelo poder ameaça afligir a sociedade vampírica.

• SENTIR O PECADO

Dizem que as criaturas do mal podem levar até mesmo o mais devoto dos homens para o mal, pois todos não tem a tendência para o pecado? Este poder permite que o Baali veja o interior da alma de sua vítima, para descobrir suas maiores fraquezas.

Sistema: Fazendo um teste de Percepção + Empatia contra uma dificuldade igual ao Autocontrole/Instinto + 4 do alvo, o Baali pode sentir os maiores defeitos do alvo, seja uma Virtude baixa, uma Força de Vontade fraca, uma Perturbação ou seja lá o que for. O Narrador deve ser prudente caso o "defeito" seja algo sem um nível, como a culpa do alvo por ter matado o seu senhor.

• • TEMOR DO VAZIO

Através do uso desta Disciplina, o Baali pode provocar acessos de medo naqueles que o ouvem quanto à condenação que os espera após a morte. Este poder é temido tanto pelos pagãos quanto pelos cristãos, pois o seu poder é tão grande que até os blasfemadores temem as palavras do Baali.

Sistema: O Baali deve primeiramente usar Sentir o Pecado (acima) para perceber o defeito trágico do alvo. Então deverá falar com o alvo, falando-lhe sobre a perdição inevitável. Se o Baali fizer um teste resistido de Raciocínio + Intimidação contra a Coragem + 4 da vítima, ela entrará em Röttschreck; se o Baali obtiver três ou mais sucessos, a vítima desmaia devido ao pânico.

• • • CHAMAS DO MUNDO INFERIOR

Usando este poder, o Baali pode lançar jatos de fogo contra seus inimigos — uma cena verdadeiramente espetacular que convencerá instantaneamente qualquer observador de que o Baali é realmente uma criatura satânica.

Sistema: O Baali lança jatos de fogo do inferno que causam um dado de dano por Ponto de Sangue gasto. Acertar um alvo desejado requer um teste de Destreza + Ocultismo com uma dificuldade que dependerá da distância. Este fogo sobrenatural causa dano agravado.

••••• PSICOMAQUIA

O Baali pode invocar a Besta num indivíduo. Depois de utilizar Sentir o Pecado (acima) para descobrir fraquezas, o Baali pode realmente persuadir a Besta a vir à tona, fazendo com que sua vítima perca o controle e seja dominada por suas paixões.

Sistema: A vítima precisa testar sua maior fraqueza (isto é, sua Virtude mais baixa) contra uma dificuldade de 8 ou mergulhar num frenesi; qualquer Perturbação possuída pela vítima irá se manifestar violentamente.

• • • • • MALDIÇÃO

O Baali pode invocar seus poderes infernais para amaldiçoar seus inimigos, freqüentemente desfigurando ou mutilando-os. O Baali pode remover a maldição de acordo com sua vontade, caso assim queira. Poucos o fazem.

Sistema: Testando Inteligência + Ocultismo contra uma dificuldade igual à Força de Vontade da vítima, o Baali pode lançar uma maldição sobre o alvo. Um dos Atributos do alvo, escolhido pelo Baali, diminui a zero por um período determinado pelo número de sucessos:

1 sucesso	Uma noite
2 sucessos	Uma semana
3 sucessos	Um mês
4 sucessos	Um ano
5 sucessos	Permanentemente

• • • • • IGNORAR AS CHAMAS

Neste nível de domínio, o Baali não é mais ferido pelo fogo. Sua pele pode adquirir um brilho levemente iridescente à medida que se torna imune à desgraça da existência vampírica. Não se requer mais testes de Röttschreck na presença do fogo. Note que o personagem continua sendo vulnerável à luz do sol.

Sistema: O personagem torna-se imune aos efeitos danos do fogo. Um golpe com uma tocha acesa ou um ferro quente para marcação ainda infligem dano por contusão, mas o dano provém exclusivamente do objeto em si, e não do fogo.

DEMÊNCIA

Pela visão medieval, a loucura é uma maldição, ou um sinônimo da possessão demoníaca. Os Malkavianos sabem que sua loucura é uma maldição lançada sobre a sua linhagem pelo próprio Caim. De fato, alguns afirmam que o estado natural dos vampiros é a insanidade, e que apenas eles têm o sangue puro o suficiente para possuírem essa loucura divina. A Demência concede a um Malkaviano o poder para espalhar sua loucura para uma vítima, arrastando a vítima para seu mundo despedaçado. Os Malkavianos não guardam com cuidado os segredos desta Disciplina; eles afirmam que proteger os vampiros da loucura é semelhante a uma heresia. De certo modo, a Demência é semelhante à Dominação. A parte aterrorizante é que ela estimula mais do que controla, significando que a loucura não é tão estranha à mente mortal — ou Cainita.

• PAIXÃO DO ÍNCUBO

O Cainita usando Paixão do Incubo duplica ou triplica a intensidade emocional da vítima. O vampiro não pode escolher a emoção, apenas ampliar aquilo que já está presente. Este poder funciona sobre outros Cainitas assim como em mortais.

Sistema: O jogador testa Carisma + Empatia (dificuldade igual ao nível de Caminho da vítima). O número de sucessos determina a duração (e, a critério do Narrador, a intensidade). A utilização desta Disciplina no momento apropriado aumenta a dificuldade do alvo para resistir ao frenesi ou Röttschreck em um por sucesso, até uma dificuldade máxima de 10.

• • ASSOMBRAR A ALMA

O vampiro pode estimular a mente da vítima, inundando-a com visões intensas. As imagens parecem ser totalmente reais, mas só podem ser vistas por um segundo e pelo canto dos olhos. O Cainita não tem controle sobre o que a vítima vê, e a visão assombra o pobre alvo por uma noite, uma quinzena ou até mesmo meses. As imagens vívidas surgem esporadicamente, normalmente à noite e quando a pessoa está sozinha. Elas podem ser tudo, desde visões de demônios e súcubos até pesadelos das memórias mais profundas da vítima. O Narrador deve soltar sua imaginação ao descrever essas visões; a tentação de Santo Antônio é apenas uma das inspirações possíveis para um uso empolgante e perturbador de Assombrar a Alma.

Sistema: O jogador testa sua Manipulação + Lábia (dificuldade igual à Percepção + Autocontrole/Instinto da vítima). O número de sucessos determina a duração do período durante o qual as visões se manifestam.

1 sucesso	Uma noite
2 sucessos	Duas noites
3 sucessos	Uma semana
4 sucessos	Um mês
5 sucessos	Três meses

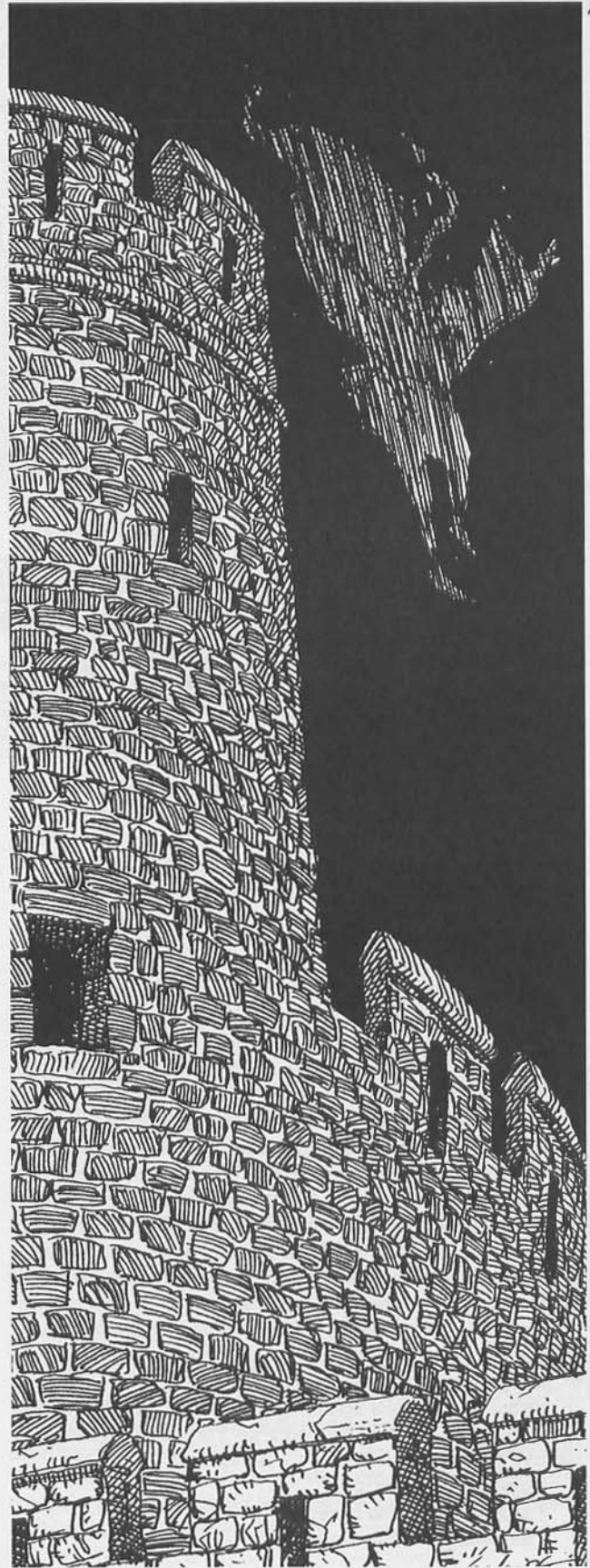
• • • VISÃO DO CAOS

Através desse poder incomum, o Malkaviano pode examinar as manchas de sanidade em uma pessoa. Ele pode perceber a Natureza verdadeira de um indivíduo, embora a forma que essa visão toma varie de Cainita para Cainita. A Visão do Caos também revelam a “marca da pureza de Caim” na alma (o eufemismo Malkaviano para a loucura). Este poder revela a praga da loucura nos seus padrões imperfeitos e tênues, até mesmo os traços invisíveis para os indivíduos mais sagazes.

Sistema: O jogador testa Percepção + Ocultismo. A dificuldade depende da complexidade do padrão da alma e do tempo que o Malkaviano tem para estudá-la. Descobrir a Natureza de um peregrino de passagem requer um 10, mas examinar sua alma após viajar com ele por uma semana reajusta a dificuldade para 8. Analisar um Capadócio reservado que é cuidadoso para esconder todas as evidências de suas ações seria um 8, enquanto ver a mente por trás de um código encoberto em escrituras falsas seria um 7. Um Malkaviano pode até detectar um padrão desapercibido em acontecimentos aparentemente aleatórios, como os giros de moscas-varejeiras ou o padrão na fumaça que sobe de uma fogueira (ambos com dificuldade 6). Estes padrões provavelmente não têm nenhum significado, mas podem prender a atenção do Cainita por horas devido às suas formas e possibilidades intrincadas.

• • • • CONFUSÃO

O Cainita pode obscurecer os sentidos da vítima ao fazer contato visual e ao conversar com a mesma. O alvo perde todo o sentido de tempo, não podendo se lembrar da maioria de suas memórias e geralmente vaga sem rumo até que a confusão se disperse. A vítima frequentemente permite ser



CAPÍTULO CINCO: DISCIPLINAS



"ajudada" durante este momento; esta fragilidade pode levar a um destino terrível.

Sistema: O vampiro precisa olhar nos olhos da vítima e falar com ela, enquanto o jogador testa Manipulação + Intimidação (dificuldade igual à Percepção + Autocontrole/Instinto do alvo). A duração depende do nível de sucesso.

1 sucesso	Um turno
2 sucessos	Uma hora
3 sucessos	Uma noite
4 sucessos	Uma semana
5 sucessos	Um mês

••••• LOUCURA UIVANTE

O vampiro com este poder pode levar sua vítima à loucura total, seja ela um servo ou um santo, um mortal ou descendente de Caim. A vítima sofrerá cinco Perturbações (veja página 203) escolhidas pelo Narrador. Para utilizar esta habilidade, o vampiro precisa obter a atenção completa da vítima por pelo menos um turno. A maioria dos Malkavianos disfarçam este poder através de uma conversa fervorosa; vários caminantes desafortunados já pararam para falar com um eremita aparentemente inocente, apenas para fugirem balbuciando para o interior da floresta ou caírem num entorpecimento, sem poder ver nem ouvir coisa alguma.

Sistema: O jogador testa Manipulação + Intimidação (dificuldade igual ao nível de Força de Vontade da vítima). O número de sucessos determina a duração da loucura.

1 sucesso	Um turno
2 sucessos	Uma noite
3 sucessos	Uma semana

VAMPIRO: A IDADE DAS TREVAS

4 sucessos	Um mês
5 sucessos	Um ano

••••• BEIJO DA LUA

O Cainita que domina este temível poder pode tornar as suas vítimas permanentemente loucas. O vampiro faz contato visual e conversa calmamente com a vítima, descrevendo a loucura que ele quer que ela manifeste. O Beijo da Lua funciona tanto para vampiros quanto para mortais.

Sistema: O jogador faz um teste resistido de Manipulação + Empatia contra a Força de Vontade atual da vítima. Se o vampiro obtiver pelo menos dois sucessos, a vítima ganha a Perturbação permanente escolhida pelo Cainita.

DOMINAÇÃO

A Dominação é usada para controlar os pensamentos e ações dos outros por meio da sobreposição de aspectos da vontade do controlador sobre a da sua vítima. Acreditava-se que manipular a alma de outrem era um destino tentador, de modo que durante essa época muitos evitavam aqueles que usavam a Dominação. Ao remover o livre-arbítrio da vítima, o vampiro pode pôr em perigo a própria alma da mesma. Obviamente, há muitos entre as fileiras dos mortos-vivos que o fazem sem remorso ou hesitação.

O uso da Dominação requer que o vampiro prenda o olhar da vítima, e só pode ser utilizado contra uma pessoa de cada vez. Os comandos podem ser feitos verbalmente para aqueles sob a influência do vampiro, o que significa que um vampiro russo não pode dar um comando a uma princesa francesa, a não ser que ambos falem uma língua em comum, seja francês ou russo. Certas ordens, particularmente de uma palavra, podem ser dadas

com sinais (apontar com um dedo e uma expressão austera para indicar "Vá!"). O latim pode ser uma boa língua em comum se tanto o vampiro quanto o alvo forem instruídos, mas será de pouca utilidade com o camponês comum.

A Dominação só pode ser usada contra uma pessoa de cada vez. Comandos precisam ser feitos verbalmente para aqueles sob a influência do vampiro. Até que ponto cada controle pode ser estendido é determinado pelos níveis da Disciplina.

Os Cainitas que utilizam a Disciplina da Dominação frequentemente impunham suas vontades antes mesmo de serem Abraçados. Sua corrupção pela arrogância já era evidente, e talvez fosse isso o que atraiu seus futuros senhores para suas próximas progênes. Personagens com níveis altos de Dominação podem ser incapazes de gastar pontos de experiência para aumentar Habilidades como Empatia.

Há poucos mortais que conseguem resistir à Dominação. A Igreja pode ser o único recurso para a maioria dos mortais; clérigos eruditos escreveram sobre rituais que tornam indivíduos e até mesmo congregações inteiras imunes. Existem até boatos de pessoas que possuem esta proteção divina e caçam os Cainitas.

Restrições: É impossível Dominar outro vampiro que possua um sangue mais forte — o personagem precisa ser de uma geração inferior à do alvo para que a Dominação seja efetiva. Os vampiros podem resistir a qualquer tentativa de Dominação gastando um ponto de Força de Vontade para cada sucesso obtido no teste de Dominação. O alvo torna-se então imune a tentativas de Dominação durante o restante da cena. O alvo deve gastar a Força de Vontade inteira; gastos parciais são ineficazes.

Se um teste de Dominação resultar numa falha crítica, o alvo fica imune durante o resto da história a tentativas futuras realizadas pelo mesmo vampiro.

• OBSERVÂNCIA DA PALAVRA FALADA

Ao interromper a comunicação do alvo com o divino, um Cainita pode impor um comando de uma palavra que precisa ser obedecido instantaneamente. O comando precisa ser claro e não ambíguo — corra, tussa, boceje, ria, espirre, arrote, siga. Se o comando for de alguma maneira confuso, o alvo pode ser lento para obedecer ou desajeitado na sua realização. O comando pode ser tecido numa frase e ressaltado como um ponto proeminente, encobrendo a intenção do vampiro para os ignorantes e desatentos.

Sistema: O personagem precisa testar Manipulação + Intimidação (dificuldade igual à Força de Vontade do alvo). Mais sucessos forcem o alvo a agir com maior vigor.

• • MURMÚRIO DA VONTADE FALSA

O Cainita pode impor um pensamento ou revelação falsa na mente de outra pessoa. A Vontade Falsa requer concentração intensa entre o vampiro e a vítima, e ordens ou instruções precisam ser precisas e claras para que sejam realizadas. A sugestão imposta pode ser realizada imediatamente, ou eventos mundanos poderão dispará-la mais tarde. O contato visual é necessário enquanto o comando é imposto.

O comando do Cainita pode ser claro e inquestionável, como "retorne ao refeitório" ou "largue a sua espada." O controle também pode ser prolongado e muito mais subversivo. O vampiro e a vítima não precisam olhar um a alma do outro por mais tempo do que o necessário para realizar a sugestão inicial.

Comandos emitidos não podem forçar o alvo a machucar-se ou desafiar sua Natureza inata. Apenas uma idéia pode ser implantada num alvo de cada vez.

Sistema: O jogador deve testar Manipulação + Liderança (a dificuldade é a Força de Vontade do alvo). O número de sucessos determina quão bem a sugestão foi implantada. 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 ao ar livre, mas dificilmente fingirá ser uma galinha. Com menos do que cinco sucessos, a sugestão funciona se a sua execução não arriscar a segurança do indivíduo. Um mercador não irá brigar com ninguém, mas um valentão o faria num piscar de olhos. Com cinco sucessos pode-se executar praticamente qualquer tipo de comando.

• • • MEMÓRIA DO DISSOLUTO

Com este poder, um vampiro pode roubar ou recriar as memórias de uma outra pessoa. A mente de um alvo pode ser alterada apenas um pouco para eliminar as lembranças de um encontro ou até mesmo de ter alimentado um vampiro, ou o vampiro pode desfazer completamente a consciência da vítima sobre si mesma, sua vida e virtudes.

Felizmente para o alvo, o poder nem sempre é completamente efetivo; a vítima pode lembrar ter sido mordida, mas acreditará que foi um animal no bosque da mansão. Outras vezes, a vítima pode recordar suas experiências alteradas através de algo que as dispare, como um odor ou uma frase; ou no seu subconsciente através de sonhos.

Caso se saiba que as memórias de outra pessoa foram alteradas através desse poder, o Cainita pode recuperá-las. As memórias falsificadas de outras pessoas também podem ser reconhecidas dessa maneira. Infelizmente, o vampiro não pode usar esse poder em si mesmo.

Sistema: Teste Raciocínio + Lábia (a dificuldade é o nível de Força de Vontade do alvo) e em seguida consulte a tabela abaixo para ver o quanto pode ser feito em relação à memória do indivíduo.

Para tentar descobrir memórias removidas ou detectar memórias criadas, o personagem precisa possuir pelo menos o nível de Dominação do vampiro que fez as alterações, e fazer um teste de Raciocínio + Lábia (dificuldade igual ao nível de Força de Vontade do vampiro original), obtendo mais sucessos do que o predecessor do personagem conseguiu.

- | | |
|------------|--|
| 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. |

• • • • ISCA DOS SUSSURROS SUTIS

Através de manipulação constante e tentações sutis, um Cainita pode tornar um alvo mais flexível à sugestão. Com o tempo, a alma não pode resistir à Dominação do vampiro e será mais resistente às tentativas de corrupção de outros imortais. O controle completo da vítima não é uma tarefa pequena, levando semanas ou às vezes meses para ser realizado.

Os Cainitas freqüentemente enchem as cabeças de seus Escravos com sussurros e distrações sutis, assegurando-se da lealdade desses mortais. No entanto, os vampiros precisam pagar um preço alto pelas almas que compram: ao longo do tempo, os lacaios que foram Dominados perdem as paixões e certamente a alma. Eles seguem ordens textualmente, e não com o espírito; lacaios Dominados tornam-se semelhantes a zumbis.

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 necessários, e manterá um registro de quantos são obtidos. Normalmente, necessita-se de cinco a 10 vezes o Autocontrole do alvo. Apenas através da interpretação o jogador irá saber se um alvo foi condicionado com sucesso.

O indivíduo é Dominado tão completamente que nem a presença do vampiro, nem o contato visual são necessários para manter controle absoluto. Ele obedecerá às ordens enquanto seu mestre estiver dentro do 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 se Dominar, visto que o condicionamento eleva as dificuldades dos outros em 2 (até um máximo de 10).

••••• POSSESSÃO

Este poder permite que o vampiro realize a atrocidade de tomar completamente o controle sobre o corpo e a mente de outra pessoa, fazendo dela o recipiente do Cainita. Roubando por completo a mente de outrem, um Cainita tem controle absoluto sobre o corpo do alvo, e pode usá-lo tão livremente quanto utiliza o seu.

Assim como poder Isca dos Sussurros Sutis, este controle é obtido por um preço. Quando um vampiro controla sua vítima, o corpo do imortal fica imóvel, como se estivesse em torpor, e indefeso contra ataques. Vampiros não podem usar uns aos outros como recipientes dessa maneira. Tal controle sobre outros vampiros só é possível através de um Voto de Sangue.

Sistema: Para fazer de outro indivíduo um recipiente, um personagem precisa eliminar a Força de Vontade do alvo. Os dois se enfrentam numa ação resistida; o alvo testa Força de Vontade, enquanto o vampiro testa Carisma + Intimidação (dificuldade 7 para ambos). Para cada sucesso obtido pelo atacante além do 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, pois cada sucesso lhe fornece um dado extra para ser usado nas jogadas do turno seguinte. Porém, uma falha crítica sofrida pelo atacante imuniza o alvo permanentemente contra as tentativas de Dominação daquele personagem.

••••• FIDELIDADE

A Fidelidade permite que um vampiro garanta a lealdade daqueles que juram voluntariamente obediência a ele. Sempre que um mortal ou Cainita fizer por vontade própria um juramento para um vampiro que então usa Fidelidade, o alvo é preso até que cumpra o juramento da melhor maneira possível. Independentemente se o alvo tiver intenções falsas ou se é sincero mas depois muda de idéia, o juramento o prenderá uma vez que tenha sido proferido e a Fidelidade invocada. O

alvo é incapaz de resistir à manutenção do seu juramento, embora possa agir contra o vampiro em qualquer questão que não seja coberta pelo juramento.

Dizem que os Lasombra manipulam suas vítimas para que façam juramentos por vontade própria até mesmo para fazer as piores coisas, e então prendem-nos com Fidelidade.

Sistema: O jogador testa Carisma + Liderança (a dificuldade é a Força de Vontade do alvo). O número de sucessos determina a duração da Fidelidade, como se segue:

1 sucesso	Um dia
2 sucessos	Uma semana
3 sucessos	Um mês
4 sucessos	Um ano
5 sucessos	10 anos

FORTITUDE

Embora todos os vampiros possuam uma constituição sobrenatural que permite que eles se recuperem rapidamente de ferimentos nos seus corpos mortos-vivos, os Cainitas que possuem a Disciplina da Fortitude são capazes de suportar punições físicas realmente devastadoras sem hesitação. No campo de batalha, esses Cainitas ignoram golpes de espadas e saltam através de chuvas de flechas sem se amedrontar. Os Ventruês são conhecidos por zombarem de seus oponentes deixando-se ser apunhalados, apenas para que possam prender a lâmina de seus oponentes e desferir contra-ataques mortais.

Além disso, enquanto a maioria dos Cainitas é muito suscetível à luz do sol e ao fogo, aqueles que possuem Fortitude não são abatidos tão facilmente nem mesmo por essas forças elementais.

Sistema: A Fortitude concede a habilidade de resistir à luz do sol e ao fogo. Para cada nível de Fortitude possuído por um personagem, ele pode jogar um dado adicional para absorver danos do fogo e da luz do sol. O nível de Fortitude de um personagem também é adicionado à sua habilidade para absorver outros ferimentos (veja o Capítulo Sete).

MORTIS

Esta Disciplina foi desenvolvida pelos Capadócijs numa tentativa de descobrir os segredos da morte. Ela procura explorar os diversos aspectos da morte, desde evitá-la completamente até causá-la com um simples toque. Há rumores de que os mestres da Mortis são capazes de desafiar a própria morte. Praticantes da Mortis freqüentemente são consumidos por todos os aspectos da morte e da vida após a morte.

• MÁSCARA DA MORTE

Este poder permite que o vampiro ou um alvo escolhido assumam uma fisionomia de morto. A pele torna-se esticada e pálida, e as articulações ficam rígidas e duras. Assumir a aparência de um cadáver pode ser bastante útil — se um caçador procurar num mortuário por um vampiro, ele provavelmente iria ignorar alguém sob efeito desse poder. A Disciplina também pode ser utilizada como uma maldição temível, fazendo com que outros pareçam ser zumbis.

Sistema: O personagem assumindo essa forma precisa apenas gastar um Ponto de Sangue. Se tentar usar esse poder em outra pessoa, a vítima desejada precisa ser tocada, um Ponto de Sangue precisa ser gasto e o jogador precisa fazer um teste de Vigor + Medicina (dificuldade igual ao Vigor da vítima + 3). Os efeitos desse poder duram até o próximo amanhecer ou



anoitecer. Personagens sob a influência desse poder subtraem dois do seu nível de Destreza e Aparência (mínimo de 1). Um vampiro afetado por esse poder pode gastar dois Pontos de Sangue para remover seus efeitos.

• • MURCHAR

Este poder permite que um personagem cause um envelhecimento rápido num oponente. A vítima começa a sofrer os efeitos da velhice: a pele torna-se pálida e fina, os ossos ficam frágeis e a vítima pode até mesmo sentir efeitos avançados da artrite ou outras doenças dos mais velhos.

Sistema: Este poder requer que o personagem toque seu oponente. O jogador precisa obter um número de sucessos num testes de Manipulação + Medicina (dificuldade igual à Força de Vontade do oponente) e gastar um ponto de Força de Vontade. O uso dessa habilidade faz com que a vítima sofra os efeitos de idade extremamente avançada (subtraia três de todos os Atributos Físicos, com um mínimo de 1). Os Cainitas são afetados por este poder do mesmo modo que os mortais; é como se tivessem sido Abraçados com uma idade mais avançada, embora o sangue ainda possa ser utilizado para aumentar os Atributos.

Um mortal que empreenda atividades árduas enquanto estiver sob efeito deste poder corre o risco de sofrer uma parada cardíaca. Para cada rodada durante a qual o mortal mantenha tal atividade, ele precisará fazer um teste de Vigor (dificuldade de 6), ou sofrer uma parada cardíaca. Os efeitos desse poder duram até o próximo amanhecer ou anoitecer.

• • • DESPERTAR

Um personagem que possua este poder pode livrar-se das garras da morte. Um personagem pode despertar a si mesmo ou outro vampiro que esteja em torpor.

Sistema: Gastando pois pontos de Força de Vontade, o personagem pode tentar despertar a si mesmo ou outro vampiro em torpor. O personagem precisa testar sua Força de Vontade per-

manente (a dificuldade varia dependendo do nível do Caminho do alvo). Para obter a dificuldade, subtraia o Caminho do personagem de 10. Portanto, a dificuldade para despertar um personagem com Caminho de 6 seria 4. Caso tente-se despertar outro vampiro, o personagem precisa tocar o vampiro que deseje despertar. Se o alvo desse poder entrou em torpor devido à perda de sangue, ele desperta com um Ponto de Sangue.

• • • • SUSSURROS DA MORTE

Por um período curto de tempo o personagem livra-se da maldição de Caim. Enquanto o personagem estiver sob a influência deste poder ele não é afetado por qualquer um dos elementos nocivos aos vampiros. Seu corpo não é queimado pela luz do sol, e água benta não o fere de maneira alguma; entretanto, seu corpo não se torna nada mais do que um cadáver. Um personagem que é atravessado por uma estaca enquanto está sob este poder ainda é paralisado após o término dos seus efeitos. Este estado está além até mesmo do torpor; o personagem não pode usar qualquer tipo de Disciplinas, e está inconsciente de tudo que ocorre ao seu redor. Enquanto durar este poder, ele está realmente morto.

Sistema: Não há nenhum custo para assumir esta forma, embora o personagem precise gastar dois Pontos de Sangue para despertar. Enquanto o personagem estiver neste estado, ele não poderá realizar qualquer tipo de ação, e nem mesmo Disciplinas mentais podem ser utilizadas.

• • • • • MORTE NEGRA

Tocando um indivíduo, o personagem pode fazer com que a vítima experimente a sensação de uma morte prematura (ou, no caso de vampiros, entre em torpor). A vítima, caso seja mortal, começa a apresentar os sintomas da peste: olhos afundados e escurecidos, gânglios inchados e uma pele muito pálida. Dentro de um dia, todas as funções corporais cessam. Os Cainitas vítimas deste poder entram em torpor imediatamente.

CAPÍTULO CINCO: DISCIPLINAS

Sistema: O vampiro precisa tocar a vítima desejada, e o jogador precisa testar Vigor + Ocultismo (dificuldade igual à Força de Vontade da vítima) e gastar dois pontos de Força de Vontade. Um sucesso indica que o vampiro fez com que seu alvo morresse (ou entrasse em torpor).

••••• VIGOR MORTIS

Alimentando um cadáver com um pouco do seu sangue, o Cainita pode reanimar o corpo, criando um escravo morto-vivo que servirá seu mestre até que entre completamente em decomposição. O cadáver ambulante não pode falar (embora saiba-se de alguns que pronunciaram um gemido em voz baixa), mas é um Escravo do seu criador através de um Voto de Sangue.

Sistema: Para que possa reanimar um cadáver, o personagem precisa alimentá-lo com três Pontos de Sangue. Assim que a primeira gota cair em seus lábios, o cadáver se anima e começa a beber por iniciativa própria. Este pode ser um momento perigoso para o Cainita, uma vez que se sabe de alguns cadáveres que continuaram a se alimentar após tomarem os Pontos de Sangue iniciais.

Um zumbi criado por este método possui os mesmos Atributos Físicos da pessoa original, e o corpo tem a mesma aparência que no momento da criação. Estas criaturas possuem um certo grau de inteligência (diminua todos os Atributos Mentais em um), mas são tão oprimidos pelo Voto com seu mestre que raramente demonstram pensamentos próprios. Eles possuem três Níveis de Vitalidade extras, não sofrem penalidades por ferimentos e são destruídos quando chegam a Incapacidade.

Estes autômatos se transformam em pó no terceiro nascer do sol após a sua criação. A duração da sua existência pode ser prolongada alimentando-se as criaturas com mais sangue no momento da criação — eles permanecerão existindo um dia a mais para cada Ponto de Sangue adicional gasto.

OFUSCAÇÃO

Dizem que o Demônio pode se esconder até mesmo da visão do mais honesto dos homens. Certos Cainitas podem se ocultar da visão dos mortais através deste poder sobrenatural. Simplesmente desejando permanecer invisível, um vampiro habilidoso em Ofuscação pode desaparecer, mesmo que esteja num local onde poderia ser visto por uma multidão. Embora sua constituição não se altere, quaisquer observadores que poderiam vê-lo são iludidos de modo a pensar que ele desapareceu. As ilusões não param aí. As aplicações mais poderosas desta Disciplina incluem mudar de rosto, ocultar outras pessoas e objetos, ou até mesmo esconder os verdadeiros pensamentos de uma pessoa atrás de uma máscara.

Embora diversos clãs usem este poder, ele se mantém como símbolo dos repugnantes Nosferatu. As lendas populares sugerem que Caim, ou o próprio Deus, ficou tão ofendido pela aparência do Nosferatu original que escondeu a criança em segredo, de modo que não tivesse que suportar sua visão. Uma lenda menos conhecida fala sobre a apaixonada materna de Lilith por seu filho adotivo desfigurado. Através de suas artes, ela lhe ensinou como se esconder do seu próprio reflexo. Seja qual for a origem deste poder, os Nosferatu são os mais intimamente associados com o seu domínio.

A Ofuscação e os Auspícios se opõem um ao outro. Quando um vampiro tenta utilizar seus sentidos aguçados para descobrir um oponente escondido, ele vê se o seu nível de Auspí-

cios é maior do que o de Ofuscação do outro. Se a Ofuscação superar os Auspícios, ele permanece oculto. Se os dois forem iguais, ambos os vampiros realizam um teste resistido de Percepção + Lábia (Auspícios) contra Manipulação + Lábia (Ofuscação). A dificuldade dos testes é 7, e o personagem com mais sucessos vence.

Na maioria das circunstâncias, poucos mortais podem penetrar o disfarce diabólico da Ofuscação. Contudo, muitos animais podem sentir (e temer) a presença do vampiro, mesmo que não possam vê-lo. Crianças, santos e outros inocentes podem ser capazes de atravessar esta arte sombria, a critério do Narrador.

• MANTO DAS SOMBRAS

Um Cainita que ainda não dominou a arte da ilusão pode alterar as sombras próximas para encobrir sua presença. Em salas bem iluminadas, o vampiro pode se esconder atrás de obstáculos mais sólidos como tapeçarias, móveis e plantas. Como as sombras são extremamente comuns num mundo iluminado por velas, encontrar uma cobertura apropriada raramente é um problema. Desde que haja algo dentro (ou atrás) do qual a pessoa possa se esconder, o vampiro Ofuscado poderá permanecer escondido.

Uma vez oculto, o Cainita precisa permanecer parado e quieto. Se ele se mover, atacar ou ficar sob iluminação direta, o Manto desaparece e a criatura é revelada. A ilusão também não suporta uma observação minuciosa sem desaparecer.

Sistema: Se o personagem cumprir os requisitos acima, nenhuma jogada é necessária. Desde que permaneça quieto e imóvel, ninguém, exceto um vampiro com um nível alto de Auspícios, poderá encontrá-lo.

•• PRESENÇA INVISÍVEL

Com um pouco de experiência, o vampiro pode se mover sem ser visto. As sombras parecem se prender a ele, e os outros afastam seus olhos à medida que ele passa. A não ser que alguém procure especificamente pelo Cainita, ele permanecerá fora da mente assim como da visão. As pessoas desviam o olhar sem perceber que o fizeram, e freqüentemente fogem por causa de um medo desconhecido. Desde que o vampiro nada perturbe, ele pode ir e vir como desejar, permanecendo fora da visão indefinidamente.

Sistema: Novamente, nenhuma jogada é necessária, a não ser que o personagem fale, ataque ou chame de outro modo a atenção para si. Se ele quiser atravessar um piso barulhento, arbustos entrelaçados, água ou qualquer outra superfície que possa denunciar sua presença, o jogador deve fazer um teste de Raciocínio + Furtividade para determinar o quão bem o vampiro evita uma perturbação. Falar sem indicar a sua posição exige três ou mais sucessos.

••• MÁSCARA DAS MIL FACES

O Cainita com este poder pode se disfarçar como outra pessoa! Esta tática é um dos truques favoritos dos Malkavianos. Embora o corpo do vampiro em si não mude, qualquer observador que não possa perceber a verdade verá aquele que o Cainita deseja que ele veja.

Sistema: O jogador testa Manipulação + Representação (dificuldade 7) para determinar o quão bem funciona o disfarce. Se o vampiro tentar se passar por outra pessoa, é necessário saber alguma coisa sobre aquela pessoa. Afinal de con-

tas, esta é uma era mais íntima do que os dias de hoje; quando alguém divide um quarto com seus amigos ou familiares, é difícil representá-lo a ponto de convencê-los. Para ilusões particularmente difíceis, como enganar um amante, tenente ou criado, um pouco de conhecimento sobre os hábitos pessoais podem ser essenciais.

- | | |
|------------|---|
| 1 sucesso | O vampiro ainda tem uma aparência muito parecida com a de sempre, com algumas diferenças sutis. |
| 2 sucessos | Ele parece um pouco diferente; as pessoas não o reconhecem facilmente e não concordam quanto à sua aparência. |
| 3 sucessos | Ele aparenta ser aquilo que deseja. |
| 4 sucessos | Gestos, estilo, aparência e voz mudam completamente. |
| 5 sucessos | Ele pode se disfarçar como alguém do sexo oposto ou de idade ou tamanho muito diferentes. |

••••• DESAPARECIMENTO DO OLHO DA MENTE

Este poder é tão avançado que o Cainita que o conhece pode desaparecer da visão comum. Mesmo que fique face a face com alguma outra pessoa, ele pode simplesmente sumir sempre que desejar. Apenas os mortais mais experientes não ficariam desorientados por um ou dois turnos se a pessoa à sua frente desaparecesse; um ou dois dentre um grupo grande poderiam ser capazes de reagir. A maioria das pessoas simplesmente entra em pânico. Camponeses ou servos particularmente simplórios podem apagar a lembrança do personagem de suas mentes, ou fazer o sinal da cruz amedrontados e se esconderem. Embora os vampiros não sejam abalados tão facilmente, até mesmo os mortos-vivos podem ficar desorientados se um companheiro simplesmente desaparecer.

Sistema: O jogador testa Carisma + Furtividade do personagem para ativar este poder. A dificuldade do teste é igual à Resistência + Prontidão do alvo (utilize o valor mais elevado do grupo se ele desaparecer em frente a uma multidão). Com mais de três sucessos, o vampiro desaparece completamente. Com três ou menos, o personagem começa a sumir, mas não desaparece, tornando-se uma figura indistinta, semelhante a um fantasma. Se o jogador obtiver mais sucessos do que o nível de Força de Vontade do observador, aquela pessoa chega a esquecer que o vampiro existiu. Desde que nada refresque a memória do observador, ele irá recordar-se apenas em sonhos vagos e atormentadores.

••••• COBRINDO O GRUPO

Estendendo suas ilusões para cobrir uma grande área, o Cainita pode ocultar outros da mesma maneira que encobre a si mesmo. Qualquer poder de Ofuscação pode ser estendido a outros vampiros próximos que assim o desejarem.

Assim como qualquer outra coisa, há um preço envolvido: qualquer pessoa protegida que comprometa o Manto exporá a si mesmo. Se aquele que está invocando a Disciplina revelar sua posição, o Manto cairá e todos estarão visíveis. As lendas falam de pequenos exércitos escondidos dessa maneira durante lutas entre clãs; quando os mestres Nosferatu retiravam seus véus, guerreiros carnívoros gritando arremetiam-se à batalha, freqüentemente dentro dos muros inimigos. Dizem que muitos Ventrue profitem esta prática dentro dos seus domínios.

Sistema: O vampiro pode ocultar um indivíduo extra para cada ponto de Furtividade que possuir. Cada poder deve ser testado da maneira usual (veja acima), mas um teste vale para todos.

••••• MÁSCARA DA ALMA

Nem todos os disfarces estão na superfície. Com este poder avançado, o vampiro pode esconder a aura de sua alma da Visão da Alma de outra pessoa. Embora isso funcione em todos os sentidos do mesmo modo que a habilidade Máscara das Mil Faces, a Máscara da Alma disfarça a verdadeira natureza do personagem, não o seu aspecto. Se lhe convier, ele pode parecer mortal, inocente ou mais corrupto do que mil vândalos.

Sistema: O jogador só pode escolher uma única cor de “disfarce” para sua aura quando compra este poder. Se ele quiser que sua aura pareça ser azul/branca, por exemplo, ela será azul/branca toda vez que utilizar Máscara da Alma. Para mudar sua aura para vermelha, ele precisará comprar este poder uma segunda vez. Mesmo assim, ela funciona como a Máscara das Mil Faces. Poucos sucessos apenas mancham a cor verdadeira da aura, não conseguindo ocultá-la totalmente.

TENEBROSIDADE

Esta Disciplina perturbadora é praticada principalmente pelos Lasombra, pois eles não desejam nada menos do que o poder sobre todas as coisas, até mesmo sobre o próprio abismo primordial. Certamente, este poder remonta a forças sinistras, anteriores ao cristianismo, e poucos exceto o clã Lasombra se atreveriam a manipular poderes com origens tão problemáticas.

A Tenebrosidade permite que seu praticante evoque uma força estranha de “trevas vivas”, a própria matéria da qual são feitas as sombras, porém tangível. A fonte exata desta escuridão amorfa é alvo de grandes debates dentro do clã. Alguns Lasombra especulam sobre um grande abismo que cerca as esferas planetárias, talvez o Inferno, talvez o Estige pagão, talvez algo totalmente diferente. Outros, particularmente aqueles que seguem a Via Diabolis, negam desdenhosamente, dizendo que as trevas não são nada mais do que a manifestação da alma manchada de pecados do seu manipulador.

Esta é uma disciplina sobrenatural e assustadora demais para a maioria das criaturas de Deus. A utilização prolongada da Tenebrosidade quase inevitavelmente fará com que os animais normais entrem em pânico, e a maioria dos mortais precisa fazer um teste de Coragem ao se confrontar com os efeitos da Tenebrosidade. Áreas encobertas com a Tenebrosidade freqüentemente perdem sua cor, tornando-se alvejadas ou manchadas.

Os Lasombra mais competitivos freqüentemente vêm a sua utilização da Disciplina como uma “luta pela supremacia” com as forças das trevas exteriores. Os Lasombra que empregam demais a Tenebrosidade por vezes vêm-se assombrados por sombras escarnecedoras, e sabe-se de alguns Lasombra mais ambiciosos que desapareceram para sempre nas sombras que invocaram.

• JOGO DE SOMBRAS

O vampiro pode manipular as sombras, áreas encobertas, ambientes com iluminações escuras (mas não inexistentes), e criar outros “truques da luz.” Entre outras coisas, isso permite que o vampiro transforme ou apague sua própria sombra, encubra a si mesmo ou faça com que sua silhueta pareça mais assustadora.



Sistema: O vampiro precisa gastar um Ponto de Sangue para evocar este poder. As dificuldades de todos os testes de Intimidação e Furtividade realizados pelo vampiro são reduzidas em um, e a dificuldade para ser acertado por armas de projéteis aumenta em um (as sombras inconstantes impedem a percepção de profundidade).

Além disso, este poder pode ser muito desconcertante para os mortais e os animais. Sempre que este poder for usado próximo a um mortal, ele deverá fazer um teste de Coragem (dificuldade 8) ou reduzir todas as Paradas de Dados em um devido a um desconforto horrível. Uma vez que um mortal em particular tenha sido bem sucedido num teste de Coragem contra este poder, ele nunca mais precisará fazê-lo. Os animais sempre têm um dado a menos e nunca superam seu medo; de fato, a maioria dos animais foge quando exposta a este poder.

• • NOTURNO

O vampiro pode encobrir uma faixa de terra ou céu com uma escuridão sombria impenetrável. A escuridão é mais profunda do que a de uma noite sem lua; apenas as trevas das cavernas subterrâneas do interior da terra comparam-se a ela. Seres engolidos por esta matéria viscosa consideram-na muito desorientadora e enervante.

Sistema: O vampiro pode cobrir automaticamente uma área de 3 metros de diâmetro (mais ou menos — as trevas criam, agitam e estendem “pseudópodes”). O poder pode ser projetado até uma distância em metros igual a 10 vezes o total de Percepção + Ocultismo do vampiro. Cada sucesso em um teste de Manipulação + Ocultismo (dificuldade 7) permite que o vampiro dobre o diâmetro do poder. A escuridão extingue luzes e até mesmo obscurece sons; a maioria dos oponentes é completamente cegada e desorientada, e até mesmo aqueles

com Sentidos Aguçados e Testemunha das Trevas sofrem três dados de penalidade para a maioria das ações. Além disso, os mortais e os animais envolvidos por esta substância sombria precisam realizar testes de Coragem, assim como em Jogo de Sombras, acima, ou entrar em pânico.

Se o vampiro usar este poder para envolver uma chama ou chamas (tochas, o fogo de uma lareira, etc.) e gastar um ponto de Força de Vontade (mais para piras ou incêndios), ele pode chegar a extinguir as chamas.

• • • BRAÇOS DE AHRIMAN

O vampiro pode invocar um ou mais “tentáculos” de escuridão sólida numa área sombria. Esses tentáculos podem agarrar, prender ou até mesmo apertar seus inimigos.

Sistema: É necessário fazer um teste de Manipulação + Ocultismo (dificuldade 7); cada sucesso permite a invocação de um tentáculo. Um tentáculo tem 1,8 metros de comprimento e níveis de Força e Destreza iguais ao nível de Tenebrosidade do vampiro; Pontos de Sangue podem ser gastos (“alimentando” os tentáculos) para aumentar esses parâmetros (cada Ponto de Sangue gasto aumenta em um a Força ou a Destreza, ou em 1,8 metros o comprimento). Um tentáculo causa Força + 1 de dano por esmagamento, possui quatro Níveis de Vitalidade e sofre danos de fogo e luz do sol.

• • • • SOMBRAS NOTURNAS

O vampiro pode evocar ilusões sombrias. Essas ilusões são monocromáticas e escuras, mas podem ser quaisquer coisas: o próprio vampiro, monstros, paredes, etc. As ilusões são do tamanho de um ser humano, mas sucessos podem ser gastos para se criar imagens maiores. Alternativamente, o vampiro pode usar este poder para infestar uma área com uma grande agitação de sombras rodopiantes, desorientando todos nas proximidades.

VAMPIRO: A IDADE DAS TREVAS

Sistema: Cada sucesso num teste de Raciocínio + Ocul-tismo (dificuldade 7) permite que o vampiro evoque uma Sombra Noturna ou dobre o tamanho de uma que tenha sido evocada anteriormente.

Alternativamente, o vampiro pode cobrir a cena com som-bras esvoaçantes e rodopiantes. Todos em meio à confusão que não possuem Tenebrosidade aumentam as dificuldades de iniciativa em três e sofrem penalidades de um dado para todas as Paradas de Dados. Sucessos adicionais permitem que o vampiro direcione as Sombras Noturnas com mais precisão, podendo poupar aliados ou deixar certas áreas descobertas.

••••• FORMA TENEBROSA

O Vampiro pode transformar seu corpo numa sombra es-corregadia e ondulante. Os vampiros nessa forma são virtual-mente invulneráveis, podem escorregar através das fendas mais estreitas e ver na mais profunda das escuridões.

Sistema: Devem ser gastos três Pontos de Sangue para se utilizar este poder, e a mudança ocorre em três turnos. O vam-piro é imune a ataques físicos, mas não pode atacar fisicamen-te outras pessoas (embora possa envolver e escorrer sobre as vítimas como um bolor viscoso vasto e tenteador; este contato é extremamente desconcertante e pode exigir um teste de Coragem para que se evite o pânico). Fogo e luz do sol ainda infligem dano normal, e na realidade são mais dolorosos para vampiros nesta forma; todas as dificuldades para se evitar o Röttschreck contra estes elementos nocivos são aumentadas em um enquanto o vampiro mantiver esta forma.

••••• CAMINHAR NO ABISMO

O vampiro pode entrar numa sombra de tamanho igual ou maior do que um humano e sair em outra (de tamanho seme-lhante) em outro local. Ele também pode se alongar para dentro de uma sombra e fazer com que sua mão e seu braço se projetem através de outra sombra num local diferente — para, por exemplo, agarrar uma vítima ou objeto que esteja próximo da outra sombra. Uma vez agarrado, o objeto pode ser puxado através da sombra para perto do vampiro.

Sistema: O vampiro precisa decidir qual será o ponto de saída e informar o narrador. Viajar com sucesso para qualquer lugar exige um teste de Inteligência + Furtividade (dificulda-de 6), enquanto que puxar alguém ou algo através da sombra requer um teste de Inteligência + Briga (dificuldade 7; um sucesso para agarrar ou dois para puxar a vítima através da sombra). Falhar neste teste significa que o vampiro não conse-gue alcançar/chegar a lugar nenhum; uma falha crítica signifi-ca que algo surge do abismo.

O vampiro pode viajar/alcançar uma distância máxima igual a cinco vezes o seu total de Inteligência + Furtividade em metros. Além disso, qualquer um que viaje (ou seja puxado) no “abismo” precisa fazer um teste de Coragem (dificuldade 5 para quem utiliza o poder, 6 para um viajante voluntário, 8 para uma vítima desafortunada) ou entrar em pânico/Röttschreck quando reaparecer.

POTÊNCIA

Vampiros com a Disciplina da Potência possuem uma for-ça física além dos limites mortais. A Potência permite que os vampiros saltem grandes distâncias, levantem pesos maciços ou golpeiem seus inimigos com uma força assustadora. Sabe-se

de nobres vampiros que quebraram portões de fortalezas com suas mãos nuas ou cortaram cavalos de guerra ao meio com um golpe de espada. Numa época onde as questões militares resu-mem-se a bater espada contra espada, um cavaleiro com a força de 10 homens pode mudar o rumo de uma batalha.

Membros dos Clãs Brujah, Lasombra e Nosferatu freqüen-temente possuem a Disciplina Potência, embora praticamente todos os clãs encontrem uma utilidade para ela. Alguns Nosfe-ratu acreditam que poderiam perder temporariamente a sua força sobrenatural se não se alimentarem periodicamente do vitae de bois, ursos ou outros animais fisicamente poderosos.

Sistema: O nível do personagem em Potência lhe garante sucessos automáticos em praticamente todos os testes de Força — um sucesso automático por nível. Desse modo, ele pode ser bem sucedido na maioria dos proezas de Força automaticamente, nem mesmo precisando fazer um teste. Em combates com armas brancas ou briga, os sucessos automáticos contam para o teste de dano.

PRESENÇA

Esta é a Disciplina da atração sobrenatural. Com ela, os Cainitas podem criar quadrilhas, liderar exércitos e influenciar as opiniões dos mais poderosos da nação. A Presença é um poder sutil e, embora tenha suas desvantagens, é uma das Dis-ciplinas mais úteis que um vampiro pode possuir.

Em segundo lugar, além dos seus usos premeditados, a Pre-sença confere uma mística indescritível ao vampiro. Não im-porta a sua classe ou aparência, o Cainita é sempre notado, até mesmo por aqueles acima da sua posição. De fato, é bem fácil para observadores acreditarem que ele realmente pertence a uma posição social um ou dois degraus acima do que aparenta — mas a fachada precisa ser sustentada por uma maneira cor-reta de falar e cortesias apropriadas. Na Idade das Trevas, a etiqueta é mais importante para um disfarce do que a aparên-cia, e a Presença é muito útil para aqueles que são capazes de mudar seus modos para se adaptarem ao público.

Em segundo lugar, alguns desses poderes podem ser usados em multidões inteiras de pessoas de uma só vez. O rosto do vampiro deve estar bem visível para todos aqueles que deseje afetar mas, ao contrário da Dominação, não é necessário um contato visual.

Em terceiro lugar, a Presença transcende raça, religião, sexo, classe e (mais importante) geração. O notabilidade bási-ca do vampiro funciona em qualquer um, e os poderes ativos têm tanta chance (em teoria) de afetar um Matusalém quan-to um ferreiro local. Na prática, quanto mais velho e resistente for o Cainita, maior é a probabilidade dele perceber que está sendo tentado e resistir.

Qualquer um pode resistir à Presença gastando um ponto de Força de Vontade, mas a pessoa afetada precisa continuar gastando pontos até que não esteja mais vendo o vampiro. A maneira mais simples de se lidar com isso é ficar de costas ou deixar de olhar. Humanos normais não pensarão nisso neste momento, embora pagãos e outras pessoas sabiamente supersti-ciosas possuem sinais que afastam o “mau-olhado” cobrindo os seus próprios olhos.

A maior desvantagem desta Disciplina é que ela controla apenas as emoções. Tanto a razão quanto a vontade são deixa-das intactas, e o Cainita não pode dar ordens verbais diretas para as vítimas afetadas. Embora os camponeses possam seguir

ordens, a maioria dos mortais livres não o farão, e o ressentimento gerado pelas ordens pode significar a perda do controle. Entretanto, a persuasão dos fortes e ricos é muito útil quando combinada com Presença, e pelo menos os Ventrue são adeptos de se utilizar a Presença e a Dominação numa combinação eficiente.

• FASCÍNIO

O Fascínio é muito simples. Uma vez que o vampiro empregue este poder, aqueles que estão próximos desejarão tornar-se mais íntimos dele. É uma atração imediata e intensa, mas não tão dominadora a ponto das pessoas afetadas por ela perderem seu senso de sobrevivência.

O perigo quebra o feitiço da fascinação, assim como abandonar a área. Contudo, as vítimas se lembrarão de como se sentiram, e isso afetará suas reações caso encontrem o vampiro alguma outra vez.

O Fascínio é extremamente útil na comunicação de massa. Não importa o que seja dito — os corações das pessoas afetadas penderão para a opinião do usuário. Os fracos desejaram concordar com o vampiro; as pessoas determinadas frequentemente serão a minoria.

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 deverão continuar gastando-os em curtos intervalos de tempo. Entretanto, assim que for gasto um número de pontos de Força de Vontade igual ao número de sucessos obtidos, o Fascínio se dissipa completamente e o indivíduo não pode ser afetado pelo resto da cena.

O número de sucessos obtidos determina também quantas pessoas podem ser afetadas:

1 sucesso	Uma pessoa
2 sucessos	Duas pessoas
3 sucessos	Seis pessoas
4 sucessos	20 pessoas
5 sucessos	Todas as pessoas nas proximidades imediatas do vampiro (por exemplo, uma igreja ou sala de audiência inteira)

• • OLHAR ATERRORIZANTE

Este poder produz um terror insuportável em suas vítimas. O Olhar Aterrorizante, assim como a lendária hipnose da cobra, entorpece as vítimas para que entrem em loucura, imobilização ou fuga desesperada.

Para usar este poder, o vampiro apenas precisa mostrar as suas marcas de Caim — expor garras e dentes, chiar alto e com crueldade. Qualquer vampiro pode fazer isso, mas os estudantes desta Disciplina são extremamente mais assustadores do que pode ser explicado meramente pelo seu aspecto.

Sistema: O jogador precisa testar Carisma + Intimidação (a dificuldade é o Raciocínio da vítima + 3). Qualquer sucesso indica que a vítima é intimidada, enquanto que três ou mais sucessos indicam que ela foge apavorada. Além disso, cada sucesso reduz em um o número de dados que a vítima poderá usar no turno seguinte.

Este teste só pode ser tentado uma vez por turno; no entanto, 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 será incapaz de fazer qualquer coisa exceto 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. Uma 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

Este poder transforma outras pessoas em Escravos voluntários do Cainita. As pessoas afetadas cuidarão de cada desejo e comando do vampiro, aparentemente devido a uma devoção verdadeira e duradoura. Eles mantêm sua criatividade e vontade própria.

Estes asseclas ativos e obedientes são mais agradáveis do que os escravos da mente criados pela Dominação, mas de certo modo imprevisíveis. Além disso, a duração incerta do poder pode ser um incômodo. As pessoas libertadas do feitiço geralmente ficam descontentes. Os Cainitas mais sábios livram-se das pessoas que colocam em Transe ou prendem-nas com mais segurança através de um Voto de Sangue, feito com muito mais facilidade graças à boa vontade do assecla em servi-lo.

Sistema: Para colocar um indivíduo 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 o Transe. Não há forma de se estender um período de Transe.

1 sucesso	Uma hora
2 sucessos	Um dia
3 sucessos	Uma semana
4 sucessos	Um mês
5 sucessos	Um ano

• • • • CONVOCAÇÃO

Com este poder, um Cainita pode chamar para perto de si qualquer pessoa que já tenha encontrado, não importa a distância. A pessoa convocada vem, talvez sem saber porquê, o mais rápido que for capaz. Ele sabe exatamente como encontrar o convocador, mas apenas no momento em que dá cada novo passo. Se o vampiro se movimentar depois de um chamado, o convocado vai para a nova localização — ele está vindo para o vampiro, e não seguindo ordens para encontrar o Cainita num local específico.

Embora esta habilidade seja muito poderosa, ela é bem mais útil em escala local. Embora um vampiro na Inglaterra possa convocar seu servo de volta das Cruzadas, a jornada desde as Terras Sagradas pode levar anos. Embora um servo leal possa ser treinado para continuar a jornada após apenas uma chamada, para atrair qualquer outra pessoa, o Cainita precisaria Convocá-la toda noite até que ela chegue. Distinções sociais também são um fator; se o alvo não tem muitos recursos ao seu dispor, a jornada levará mais tempo. O única boa notícia é que é possível (em teoria) para o pobre servo andar e nadar de qualquer canto do mundo "conhecido" para qualquer outro canto.

Sistema: O jogador precisa testar Carisma + Lábia. Geralmente, a dificuldade para um teste de Convocação é 5, mas se o indivíduo for um estranho a dificuldade aumenta para 7. Se o Cainita já tiver usado com sucesso a Disciplina Presença com



o indivíduo anteriormente, a dificuldade será apenas 4, mas se o alvo tiver resistido à tentativa de Presença do vampiro, a dificuldade será 8. 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 vem com pressa, superando todos os obstáculos em seu caminho. |
| 5 sucessos | O alvo vem correndo até o personagem, fazendo qualquer coisa para alcançá-lo. |

••••• MAJESTADE

Este poder intensifica em milhares de vezes a mística geral da Presença. O lindo torna-se estonteantemente amável; o horrendo torna-se positivamente demoníaco. O Cainita inspira respeito, devoção, medo ou tudo isso a praticamente qualquer um que o veja. Os servos obedecem sem pensar, homens livres tratam-no com o respeito devido à realeza, e a realeza debate com ele como se fosse no mínimo um igual. Ninguém que seja afetado se atreveria a desagradar o vampiro ao tocar a menor peça de seu vestuário, quanto mais a sua pessoa.

Sob a influência da Majestade, os corações se partem, o poder trepida e as pessoas certas tremem. Os sábios usam isso com cautela; o rebanho precisa manter a sua dignidade assim como precisam fazê-lo os Cainitas. Uma vez intimidado em público, um rei é inútil como uma ferramenta. Quanto aos Cainitas... um vampiro lembra uma humilhação por mais tempo até mesmo do que os dragões. A vingança sobrevive por séculos.

Sistema: O indivíduo precisa fazer um teste de Coragem (a dificuldade é o Carisma + Intimidação do vampiro) se de-

sejar reagir ao vampiro com rudeza, violência ou rebeldia. Um indivíduo 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.

••••• PAIXÃO

Este poder permite que o vampiro crie paixões desenfreadas num indivíduo. Normalmente é usado para inspirar o amor ou incitar a fúria da vítima. Quando inspira amor, o poder funciona de modo semelhante ao Transe, mas é muito mais arrebatador. Este poder duplica os efeitos de um Voto de Sangue enquanto o alvo estiver na presença de um personagem. Alternativamente, o vampiro pode induzir sentimentos de irritação e hostilidade àqueles ao seu redor. A menor afronta provoca discussões e brigas.

Sistema: O uso bem sucedido deste poder requer um teste de Manipulação + Lábia (dificuldade igual à Força de Vontade do alvo). Se for bem sucedido, este poder permite que o personagem tenha uma influência imensa sobre a sua vítima. Este poder afeta um número variável de alvos dependendo do número de sucessos.

Se este poder for usado para incitar a fúria, todos os vampiros afetados precisam gastar um ponto de Força de Vontade ou entrarão imediatamente em frenesi. Se o personagem for bem sucedido novamente em mais um teste, outro ponto precisa ser gasto a cada turno na presença do personagem. A única maneira de se evitar o gasto de pontos de Força de Vontade é deixar a presença do vampiro.

- | | |
|------------|---|
| 1 sucesso | Duas pessoas |
| 2 sucessos | Quatro pessoas |
| 3 sucessos | Oito pessoas |
| 4 sucessos | Vinte pessoas |
| 5 sucessos | Todas as pessoas nas proximidades imediatas ao vampiro. |

CAPÍTULO CINCO: DISCIPLINAS



VAMPIRO: A IDADE DAS TREVAS

METAMORFOSE

Esta Disciplina permite que um vampiro manipule o elemento básico do seu ser — o seu corpo. Talvez este poder seja um reflexo mundano da marca eterna do vampiro — assim como a maldição de Caim afasta a alma dos seus discípulos daquelas dos filhos de Deus, ela também separa seus corpos. Dessa forma, um vampiro pode demonstrar os sinais da Besta e tornar-se semelhante à própria terra e ar.

Os vampiros com a Disciplina Metamorfose podem fazer garras crescerem, assumir a forma de lobos e morcegos, transformar-se em névoa e fundir-se com a terra. A maioria das outras Disciplinas ainda são úteis quando seu usuário muda de forma, mas algumas obviamente não o são. Um Cainita na forma de um lobo pode ler auras e comunicar-se com outros animais, mas um Cainita em forma de névoa não pode utilizar Dominação porque não é possível haver contato visual. Em todos os casos de mudanças de forma, as roupas e itens pessoais transformam-se junto com o vampiro, mas outros seres e objetos grandes não podem ser afetados — uma própria proteção do céu?

Um vampiro que tenha sido atravessado com uma estaca e tenha sua alma aprisionada dentro da forma mortal não pode se transformar, embora alguns Cainitas afirmem que aqueles realmente poderosos entre eles — com os níveis mais elevados da Disciplina — podem.

• TESTEMUNHA DAS TREVAS

O Cainita é capaz de ver normalmente após o pôr do sol, sem uma tocha, e pode até mesmo perceber coisas escondidas nas cavernas mais escuras. Quanto este poder é utilizado, a Besta do vampiro torna-se evidente em seus olhos vermelhos e brilhantes. Os mortais têm chamado este efeito, talvez com razão, de “mau-olhado”.

Sistema: Não é feito nenhum teste, mas a mudança leva um turno completo para acontecer.

• • GARRAS DA BESTA

O vampiro pode fazer crescer garras em cada uma das mãos, como aquelas das feras. As garras podem dilacerar a pele e as armaduras; até mesmo um cavaleiro valente deve ser cuidadoso. Os danos infligidos são agravados e não podem ser curados através do gasto de Pontos de Sangue. Alguns Cainitas foram vistos sangrando na palma de suas mãos ao invocar este poder, sendo que o sangue juntava-se em poças na forma de um pentagrama.

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 crescem.

• • • ENTERRADO NA TERRA

Este poder permite que um Cainita funda-se e torne-se uno com a terra. Alguns anciões afirmam que como os vampiros podem desafiar a morte, eles podem desafiar a ordem natural das coisas. Os observadores vêem os vampiros com este poder realmente afundando na terra.

Embora um Cainita possa entrar totalmente no solo, ele não pode mover-se dentro dele. Ele precisa estar em contato direto com a terra. Mesmo que a terra esteja abaixo do chão do castelo, ele não pode passar através do chão para entrar no solo que está do outro lado.

A céu aberto, longe do seu refúgio e de um local para descansar, um vampiro pode encontrar proteção total da luz do sol enterrando seu corpo. Talvez em respeito às ordens de Deus, alguns vampiros dormem dentro da terra por séculos, como se tentassem encontrar uma morte apropriada. Contudo, muitos parecem zombar da morte, uma vez que ao dormirem embaixo da terra ganham poder e força. Como camponeses tolos e fofoqueiros, alguns Cainitas sussurram que milhares de Antigos dormem abaixo da terra, esperando para acordar na noite da Gehenna.

Certamente, o poder de descer para dentro da terra é uma prova absoluta da maldição dos Cainitas — afundar até o Inferno para receber as ordens diretas de Lúcifer.

Sistema: Não é necessário nenhum teste e a transformação é automática, mas é preciso gastar um Ponto de Sangue.

• • • • • FORMA DA BESTA

Um vampiro com este poder pode se transformar num lobo ou morcego. Na forma animal, ele mantém suas próprias morais, mas pode utilizar-se das artimanhas e habilidades da besta — sentidos aguçados para um lobo e o vôo para um morcego. Há rumores de que existam outras formas possíveis para os vampiros de terras distantes, e para alguns poucos dentro do mundo Cainita conhecido. Um vampiro egípcio poderia transformar-se num gato ou chacal; outros foram conhecidos por assumir formas de cervos e vermes.

Sistema: Não é preciso nenhum teste, mas a transformação requer o gasto de um Ponto de Sangue. Leva-se três turnos para completar a transformação (o Narrador pode permitir que ela ocorra em apenas um, mediante o gasto de três Pontos de Sangue).

• • • • • CORPO ESPIRITUAL

Os Cainitas discutem as origens e significados deste poder. Muitos anciões, freqüentemente aqueles Abraçados antes de ouvir a palavra de Cristo, defendem que os Cainitas que conhecem a si mesmos podem transcender seus corpos e tornar-se unos com seus espíritos, formando uma névoa no ar. Alguns vampiros Abraçados mais recentemente, e que ainda são fiéis à Igreja e Deus, insistem que os Amaldiçoados não são totalmente desamparados — e que a habilidade de tornarem-se névoa é a prova da existência de suas almas, sejam elas barradas do Céu ou ainda capazes de penitência.

Independentemente da sua fonte, os vampiros com este poder podem transformar-se em névoa. Eles podem flutuar num ritmo rápido e podem deslizar por baixo de portas, por dentro de canos e através de janelas cobertas com aniagem. Além disso, a luz do sol inflige um dado a menos de dano a vampiros na forma de névoa.

A habilidade do vampiro em resistir a ventos poderosos talvez demonstre que a névoa envolve um espírito ou alma. Até ventos de tempestade agitam-se em vão na tentativa de despedaçar um Cainita. Entretanto, esses mesmos ventos podem conduzir o vampiro para longe do seu caminho escolhido, como uma folha de árvore.

Sistema: Não é preciso fazer nenhum teste, mas a transformação requer o gasto de um Ponto de Sangue. Leva-se 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). Ventos fortes podem arras-

tar o vampiro; ele pode utilizar Potência, e apenas Potência, para resistir.

• • • • • SONO TRANQUÍLO

Os vampiros com uma vontade ou convicção muito grande são capazes de dormir na forma de névoa. Este poder oferece uma grande proteção, mas o vampiro não pode ser despertado por barulhos ou perturbações que cercam seu local de descanso. Apenas uma brisa que o perturbe poderá acordá-lo.

Sistema: Nenhum teste é necessário, mas a transformação requer o gasto de cinco Pontos de Sangue quando o vampiro descansa. A forma de névoa é mantida até que o vampiro se levante outra vez, quando sua forma física é reassumida. Ataques físicos não podem afetar um vampiro dormindo na forma de névoa, mas ele não pode ser acordado antes do anoitecer, a não ser que sua forma de névoa seja fisicamente perturbada.

QUIETUS

A vida de um Assamita é centrada em duas coisas: a morte silenciosa e o poder do sangue. A Disciplina Quietus, pertencente ao clã, personifica isso, dotando os hashashiyin (assassinos) Assamitas com poderes místicos para promover a causa fanática do clã.

Narradores e jogadores de Vampiro: A Máscara notarão diferenças nesta versão de Quietus. Esta é a Disciplina como era praticada antes que os Tremere realizassem o ritual que proíbe os Assamitas de cometerem o amarante. Os Narradores conduzindo crônicas modernas de Vampiro podem preferir esta versão para os Assamitas antitribu.

• SILÊNCIO MORTAL

Muitos hashashiyin Assamitas afirmam que nunca ouviram os gritos finais de suas vítimas Cainitas antes de o seu sangue ser derramado para fortalecer o clã. Quando invocado, o Silêncio Mortal cerca o Assamita com uma calma sobrenatural. Nenhum som se origina da área diretamente ao redor do vampiro. Nada — nem o som de passos, o ranger de portas se abrindo, cortinas de camas roçando ou os gritos da Morte Final podem quebrar o silêncio completo que cerca o Assamita. Contudo, sons originários de fora da área de influência do poder propagam-se normalmente para dentro da mesma.

Sistema: A ativação deste poder evoca um silêncio completo na área cercando imediatamente o Assamita. Geralmente, um pequeno quarto (aproximadamente 1,4 metros quadrados) pode ser coberto pelo silêncio. Este poder custa um Ponto de Sangue para ser criado e dura aproximadamente uma hora por ativação.

• • FRAQUEZA

Assamitas desenvolveram controle sobre as propriedades místicas do sangue Cainita. Eles são capazes de mudar as propriedades do seu próprio sangue e utilizá-lo para criar um arsenal de efeitos deteriorantes em mortais e outros Cainitas.

O poder da Fraqueza permite que um Assamita transforme seu próprio sangue em veneno e infecte o corpo de sua vítima. O Assamita simplesmente escolhe uma porção do seu corpo, normalmente a palma da mão, e um pouco do seu sangue verte instantaneamente para a superfície de sua pele e transmuta-se na toxina da Fraqueza. Assim que o Assamita possa pressionar a toxina de encontro à pele de sua vítima, ela a infecta e rouba-lhe o vigor.

Sistema: O uso bem sucedido deste poder requer que o Assamita toque a vítima (normalmente através do contato com a mão), gaste um Ponto de Sangue e seja bem sucedido num teste de Força de Vontade (dificuldade igual ao Vigor + Fortitude do alvo). Se for bem sucedido, a vítima perde um ponto de Vigor. O número de sucessos obtidos no teste determina por quanto tempo o Vigor é perdido.

1 sucesso	Um turno
2 sucessos	Uma hora
3 sucessos	Um dia
4 sucessos	Um mês
5 sucessos	Permanentemente (embora o Vigor possa ser comprado de volta com experiência)

Se o Vigor de um mortal for reduzido a zero por este poder, ele fica muito doente e perde sua imunidade a doenças. Se o Vigor de um Cainita for reduzido a zero por este poder, ele entra imediatamente em torpor e não se recupera até que um dos seus pontos de Vigor retorne. Se todo o Vigor de um Cainita for permanentemente destruído, ele só pode se recuperar do torpor através de meios místicos.

• • • DOENÇA

Este poder é semelhante à Fraqueza, só que mais devastador. Tanto mortais quanto Cainitas ficarão doentes com um toque do Assamita, à medida que seu sangue vital verte de seus ouvidos, narizes e bocas. As vítimas ficam desorientadas, do mesmo modo que muitos dos que sofrem de febre, e podem demonstrar sinais de doença muito depois da partida do seu causador.

Sistema: Para usar o poder da Doença, o atacante precisa gastar três Pontos de Sangue, tocar seu oponente e fazer um teste de Força de Vontade (dificuldade igual à Força de Vontade do seu oponente). Se for bem sucedido, a vítima perde um ponto de todos os três Atributos Físicos. O número de sucessos indica a duração dos efeitos do poder (do mesmo modo que a Fraqueza, acima). Se a Força ou a Destreza forem reduzidas a zero, o alvo não pode se mover até que um ponto de um ou do outro sejam recuperados. Os efeitos sobre o Vigor são equivalentes aos da Fraqueza.

• • • • AGONIA DE SANGUE

Outros Cainitas temem as armas dos Assamitas, e com razão. A Agonia de Sangue permite que um Assamita envenene qualquer arma com seu próprio sangue. Este sangue transformado em veneno causa danos agravados a qualquer Cainita golpeado pela arma embebida. No meio de combates com armas arremessadas, Assamitas são vistos freqüentemente lambendo suas próprias adagas, deste modo cortando suas línguas e sangrando sobre as armas.

A Agonia de Sangue funciona em praticamente qualquer arma com lâmina, desde adagas até espadas ou lanças, e até mesmo unhas. No entanto, as armas como pontas de flechas não serão capazes de conter o sangue, especialmente durante o vôo.

Sistema: Armas revestidas com o uso de Agonia de Sangue infligem o dano normalmente, mas cada ferimento infligido será agravado. Cada Ponto de Sangue extra utilizado numa arma permite que ela inflija danos agravados num golpe adicional. Portanto, se um Assamita gastasse dois Pontos de Sangue em sua espada de lâmina larga, ele poderia acertar uma vez e causar danos agravados, errar e então acertar outra vez com

danos agravados. Nenhum impacto adicional causaria este tipo de dano até que ele revestisse outra vez a lâmina. Repare que se um personagem acertar mas não provocar nenhum dano, o sangue é usado, mas nenhum dano agravado é infligido. Armas menores não são capazes de conter mais do que um Ponto de Sangue de cada vez, a critério do Narrador.

• • • • • ESSÊNCIA DE SANGUE

A Essência de Sangue permite que os Assamitas diablerizem suas vítimas sem terem que se alimentar diretamente delas e sugar a essência final dessas vítimas. O Assamita pode derramar o vitae da vítima em qualquer recipiente apropriado e usar Essência de Sangue para sugar a força vital da vítima para que flua junto com o sangue para dentro do recipiente. Qualquer Cainita que beba em seguida todo o produto da Essência de Sangue obtém os benefícios que teria caso tivesse diablerizado diretamente a vítima. Infelizmente, a potência do produto da Essência do Sangue dura apenas alguns dias após ter sido extraído da vítima.

Sistema: Ao invés do teste de Força normal necessário para "sugar" os últimos Níveis de Vitalidade da vítima diablerizada, o personagem deve ao invés disso ser bem sucedido num teste prolongado de Força de Vontade (dificuldade 9), acumulando sucessos suficientes para exaurir os Níveis de Vitalidade remanescentes da vítima. Uma vez que a vítima morra, o sangue coletado terá sua potência plena.

• • • • • SUOR DE SANGUE

O mestre Assamita do Quietus é capaz de comandar o sangue de outro vampiro, fazendo com que uma vítima Cainita perca grandes quantidades de vitae através do suor profuso. Não apenas a vítima perde o precioso vitae, mas seu sangue em momentos inoportunos pode criar todos os tipos de dificuldades sociais na fervorosamente religiosa Idade das Trevas.

Sistema: O vampiro precisa ser capaz de ver o alvo, e precisa ser bem sucedido num teste de Força de Vontade (a dificuldade é igual ao Vigor do alvo + 3). O número de sucessos determina o número de Pontos de Sangue perdidos pelo alvo. O sangue escoo do corpo do alvo numa razão de dois Pontos de Sangue por turno, até o máximo indicado pelos dados. Um alvo mortal que seja reduzido para dois Pontos de Sangue ou menos morre por perda de sangue. Um Cainita corre o risco de entrar em frenesi ou Röttschreck (o primeiro se o Autocontrole/Instinto for menor que a Coragem, o segundo se o contrário for verdadeiro) devido à perda de sangue.

RETER O SANGUE VELOZ

Quietus 3, Rapidez 3

Dizem que os Assamitas que alcançam certo domínio do Quietus e da Rapidez desenvolveram controle sobre o vitae que usam para dar-lhes velocidade. Aqueles que dominam esta habilidade são capazes de recuperar o sangue gasto induzindo velocidade através da Rapidez.

Qualquer sangue gasto pelo Assamita para comprar ações extras através da Rapidez retorna à Reserva de Sangue do Assamita como se nunca tivesse sido utilizado. Os Pontos de Sangue são restaurados ao ritmo de um por hora. Este poder custa 15 pontos de experiência.

SERPENTIS

Serpentis é o legado de Set, seu presente para seus filhos. Os Seguidores de Set guardam cuidadosamente os segredos desta Disciplina, ensinando a arte da corrupção apenas àquelas que julguem merecedoras (praticamente nunca para pessoas fora do clã). A maioria dos Cainitas teme os Setitas exclusivamente devido a esta Disciplina, o caminho da serpente e do tentador. A Serpentis pode evocar um medo quase primal nos outros, particularmente naqueles que se recordam da lenda do Paraíso. Afinal, os Setitas dizem que a serpente era um mal ainda mais antigo que o próprio Caim.

• OS OLHOS DA SERPENTE

Este poder concede ao Setita o lendário olhar hipnótico da serpente. Os olhos do Setita ficam dourados com íris grandes e negras, e mortais nas proximidades do personagem se verão estranhamente atraídos a ele. Um mortal que veja o olhar sedutor do vampiro é imobilizado. Até que o personagem deixe de olhar para sua vítima mortal, a pessoa ficará paralisada naquele local.

Sistema: Não é necessário nenhum teste, mas este poder pode ser evitado se o mortal tomar cuidado para não olhar nos olhos do Setita. Vampiros e outras criaturas sobrenaturais (Lupinos, magos, etc.) também podem ser afetados por este poder se o Setita fizer um teste de Força de Vontade (dificuldade 9)

• • A LÍNGUA DA SERPENTE

O Setita pode alongar sua língua à vontade, tornando-a bífida, como a de uma serpente. A língua pode alcançar 45 centímetros, transformando-se numa arma terrivelmente eficiente em combates corpo a corpo.

Sistema: As pontas afiadas da língua causam ferimentos agravados (dificuldade 6, dano de Força). Se o Setita ferir seu inimigo, poderá beber o sangue do alvo no turno seguinte, como se tivesse afundado os dentes no pescoço da vítima. Por mais horripilante que seja, o afago da língua é muito parecido com o Beijo, e até deixa as vítimas mortais indefesas com medo e êxtase.

• • • PELE BETUMINOSA

Este poder permite que o usuário mumifique a si mesmo, contraindo-se numa forma praticamente invulnerável. A Pele Betuminosa induz um estado semelhante ao torpor; apenas a luz do sol e o fogo podem ferir o Setita mumificado. Entretanto, o personagem é completamente imobilizado, e não pode nem mesmo empregar as Disciplinas que estão normalmente ativas durante o torpor. O personagem só pode ser revivido deste estado pelo sabor do sangue. Há rumores de anciões Setitas poderosos que tomaram a forma da Pele Betuminosa há muito tempo atrás, e que ainda esperam por seguidores fiéis para despertarem seu mal outra vez.

Sistema: Não é preciso nenhum teste para evocar Pele Betuminosa, mas a mudança demora um turno.

• • • • A FORMA DA SERPENTE

O Setita pode mudar sua forma para a de uma serpente negra enorme. A serpente pesa tanto quanto a forma humana do vampiro, possui mais de 2,5 metros de comprimento e é tão grossa quanto a coxa de uma mulher. A Forma da Serpente concede diversas vantagens, incluindo a mordida peçonhenta, a habilidade de escorregar por buracos pequenos e um sen-

tido de olfato extremamente aguçado. O personagem pode usar qualquer Disciplina nesta forma, exceto aquelas que exigem as mãos (como as Garras da Besta).

Sistema: O Setita gasta um Ponto de Sangue; a mudança é automática, mas leva três turnos. O Narrador pode conceder dados de bônus para testes de Percepção relacionados com o olfato, mas as dificuldades para testes de audição são aumentados em dois. A mordida da cobra inflige dano igual ao do vampiro, mas ele não precisa agarrar sua vítima; além disso, o veneno injetado é fatal para os mortais.

• • • • • ENGANAR A ESCAMA DE THOTH

O Setita com domínio do Serpentis pode arrancar o coração do seu corpo. Ele pode até mesmo utilizar esta disciplina em outros Cainitas, embora isso exija diversas horas de cirurgia horrenda. Apenas a lua nova, a lua invisível, pode conceder sucesso a este poder. Se realizado sob qualquer outra lua, o rito fracassa. Após remover seu coração, o Setita o coloca numa pequena urna de argila, e então a esconde e enterra cuidadosamente. Ele não pode ser paralisado por qualquer madeira que atravesse seu peito, e considera mais fácil resistir ao frenesi. Afinal de contas, o coração é o âmago das emoções, portanto todas as dificuldades de testes para resistir ao frenesi diminuem em dois.

Os Setitas são cuidadosos para proteger seus corações do perigo. Se alguém se apoderar do seu coração, o Setita fica à completa mercê dessa pessoa. O coração do Setita só pode ser destruído se atirado no fogo ou exposto à luz do sol. Se isso acontecer, o Setita morre onde estiver, evaporando-se para formar um monte borbulhante de cinzas e ossos escurecidos. Fincar uma estaca de madeira no coração exposto leva o Setita a um torpor instantâneo.

Um Setita pode levar seu coração consigo, ou enterrar vários corações falsos em diversos locais. Um Setita freqüentemente evita ir até o esconderijo do seu coração, para evitar sua descoberta. Os conhecedores das tradições Setitas sussurram que os anciões corruptos do clã possuem os corações dos seus subordinados, para controlar melhor suas crias errantes. Muitos vampiros procuram corações de Setitas para aumentar sua base de poder ou controlar as Serpentes. Não é preciso nem dizer que estas são buscas excepcionalmente perigosas.

Sistema: Este poder não requer nenhum teste. Aqueles que testemunharem um Setita arrancando seu coração do seu peito (ou cortar o coração de outro Cainita) precisa fazer testes de Coragem. Um fracasso indica qualquer coisa, desde desconforto até aversão total e até mesmo Röttschreck.

• • • • • HÁLITO DO BASILISCO

O Setita pode invocar sua corrupção interior e vomitar uma nuvem venenosa de decadência. O veneno aéreo é poderoso o suficiente para murchar árvores e até corroer pedras. O hálito cobre uma área de aproximadamente 1 metro de comprimento, e pode atingir a cabeça ou corpo de uma pessoa se for bem apontado. Este poder recebeu seu nome atual por um Toreador horrorizado que viu seu patrono Lasombra murchar e perecer, corroído pela ira de um Setita furioso.

Sistema: O Setita gasta um Ponto de Sangue para exalar uma névoa fina. Em combates, o Setita pode testar Destreza + Briga (dificuldade 6) para acertar um inimigo que esteja a até 1,8 metros de distância. O alvo pode tentar se esquivar da nuvem (a única esperança para a maioria). Cada sucesso inflige um Nível de Vitalidade de dano agravado, absorvido ape-

nas com Fortitude. Provavelmente, os alvos também são envenenados, e as vítimas mortais podem muito bem morrer dentro de horas. Este poder também pode ser usado para corroer objetos inanimados; de um modo geral, um hálito desgasta e enfraquece 2,5 centímetros de pedra; corrói lâminas de metal, deixando-as inúteis (caso não as destrua); ou apodrece completamente madeiras de até 2,5 centímetros de grossura.

CRIAR A VÍBORA

Serpentis 4, Metamorfose 2

Este poder raro e horripilante é conhecido apenas pelos Setitas. Os membros de qualquer outro clã consideram extremamente difícil dominar a Serpentis até este nível, e ainda mais encontrar um Seguidor de Set disposto a ensinar-lhe esta habilidade. O Setita gasta quatro Pontos de Sangue e um turno inteiro para ativar esta habilidade; não é necessário nenhum teste. No turno seguinte, o Setita pode vomitar de sua boca uma serpente venenosa viva, formada pelo seu sangue. A serpente (que é considerada um Carniçal com Fortitude 1) pode agir independentemente, mas obedece aos comandos do seu "criador". Ela precisa ser alimentada com um Ponto de Sangue a cada três noites, ou se despedaça numa massa de plasma corrompido. Beber os restos venenosos causa imediatamente quatro Níveis de Vitalidade de dano, que só podem ser absorvidos com Fortitude.

O Setita pode criar e manter quantas serpentes desejar; no entanto, as serpentes precisam ser alimentadas com o sangue do seu mestre. Os Cainitas com Animalismo podem se comunicar com as serpentes criadas, mas elas sempre refletirão demais a personalidade do seu criador para se passarem por animais naturais. As serpentes criadas possuem padrões distintos, cada um exclusivo para seu criador (lozangos dourados sobre uma pele negra costumam ser um motivo comum). Adquirir este poder custa 18 pontos de experiência.

TAUMATURGIA

A Disciplina da Taumaturgia é um dos segredos mais bem guardados dos Tremere. Ela concede ao clã uma vantagem sobre os Cainitas, da qual não abrirão mão com tanta facilidade. Seu poder e imprevisibilidade estão entre as razões pela qual este clã em desenvolvimento e repleto de inimigos tem sido capaz de sobreviver.

A Taumaturgia combina a mágica limitada e outras artes pagãs com a mágica extremamente ritualística praticada pela Ordem de Hermes. Embora poucos feiticeiros mortais conheçam a Taumaturgia, aqueles que a conhecem temem-na e detestam-na como uma aberração à mágica verdadeira.

A Taumaturgia é dividida em duas partes — Rituais e Trilhas. Os Rituais são fórmulas e magias preparadas e desenvolvidas para realizarem propósitos específicos. As Trilhas, por outro lado, estão mais próximas da mágica verdadeira, uma vez que permitem que o vampiro crie diversos efeitos, instantaneamente, através do sangue vampírico. Diversas trilhas estão disponíveis ao estudante da Taumaturgia, oferecendo muitas

possibilidades. É a sua versatilidade que tem se mostrado tão útil aos Tremere; uma pessoa nunca sabe o que esperar de um praticante desta Disciplina.

Ao aprender a Taumaturgia, um personagem pode escolher um Ritual de Nível Um e um ponto na Trilha de sua escolha.

TRILHAS TAUMATÚRGICAS

Um dos poderes obtidos pelo estudo da Taumaturgia é o conhecimento das Trilhas do Poder. A primeira trilha que um personagem aprende geralmente é ensinada pelo seu senhor. Durante o curso da crônica, um personagem pode aprender Trilhas adicionais através de tutores ou estudando um manuscrito. Pontos de experiência também são necessários para se adquirir e progredir nestas Trilhas; o custo para isso é descrito no Capítulo Sete.

A primeira Trilha aprendida é considerada como sendo a Trilha primária de um personagem; as demais Trilhas aprendidas são consideradas como sendo Trilhas secundárias. Um vampiro pode aprender quantas Trilhas secundárias quiser, desde que tenha acesso a elas, embora sempre seja mais experiente em sua Trilha primária. Um vampiro só pode optar por aprender uma Trilha secundária se tiver obtido pelo menos dois pontos em sua Trilha primária. Além disso, sua Trilha primária precisa sempre ser pelo menos um nível mais alta do que qualquer uma de suas Trilhas secundárias, pelo menos até que tenha alcançado o domínio de sua Trilha primária. Apenas depois que o vampiro tiver alcançado o domínio (cinco pontos) em sua Trilha primária ele poderá aumentar uma Trilha secundária para o mesmo nível.

Cada vez que estes poderes individuais forem empregados, um Ponto de Sangue deve ser gasto e um teste de Força de Vontade precisa ser feito contra uma dificuldade igual ao nível do poder + 3. Um fracasso no teste indica que a mágica falhou. Uma falha crítica indica que um ponto permanente de Força de Vontade foi perdido.

REGO VITÆ

• UM GOSTO POR SANGUE

Esta habilidade foi desenvolvida pelos Tremere como um meio de estimar a força de seus inimigos — algo muito importante para um clã cuja existência está constantemente em perigo. Ao experimentar o sangue de um mortal ou Cainita, o vampiro pode determinar quanto sangue está sobrando no indivíduo, ou quão recentemente o vampiro se alimentou e qual a geração aproximada do alvo.

Sistema: O número de sucessos determina quanta informação é obtida e quão acurada ela é.

• • FÚRIA DO SANGUE

Este poder permite que um vampiro faça com que outro Cainita use seu sangue contra sua vontade, desta forma enfraquecendo potencialmente seu oponente. O alvo pretendido precisa ser tocado — apenas um resvalo muito leve é o suficiente — fazendo com que seu sangue seja gasto instantaneamente. Um vampiro afetado desta maneira pode sentir os efeitos do sangue à medida que ele é impelido, intensificando um Atributo Físico à escolha do Taumaturgo. O poder também é utilizado frequentemente para incitar o frenesi em outros Cainitas. O gasto de sangue pode fazer com que um indivíduo seja mais irritável, além de reduzir a quantidade de sangue dispo-

nível, possivelmente levando a vítima a entrar num frenesi de alimentação.

Sistema: Cada sucesso força o alvo a gastar imediatamente um Ponto de Sangue da maneira que o Taumaturgo desejar. Cada sucesso obtido também aumenta em um a dificuldade para resistir ao frenesi neste turno.

• • • POTÊNCIA DO SANGUE

Este poder tem sido vital para espalhar a influência Tremere, até mesmo na infância do clã. O vampiro pode concentrar seu próprio sangue, fazendo com que ele se torne mais potente, diminuindo efetivamente a sua geração.

Sistema: Os sucessos obtidos ao se tentar usar este poder precisam ser gastos para diminuir as gerações do vampiro ou criar uma duração em horas. Cada sucesso equivale a uma geração ou uma hora.

• • • • FURTO DE VITÆ

Um vampiro que possua este poder pode sugar a própria essência vital de um alvo. O vampiro pode drenar misticamente o sangue de um mortal ou Cainita sem entrar em contato com o alvo. O sangue é transferido diretamente para o Taumaturgo como se tivesse bebido do alvo.

Sistema: O número de sucessos determina quantos Pontos de Sangue são transferidos. O sangue roubado deve estar a uma distância de no máximo 15 metros e a vítima precisa estar bem à vista. A fonte do ataque será óbvia.

• • • • • CALDEIRÃO DE SANGUE

Este ataque devastador faz com que o sangue de uma vítima pretendida ferva como água sobre uma chama. O vampiro precisa tocar seu alvo, fazendo com que o sangue ferva dentro das veias do alvo. Isto virtualmente assegura a morte de qualquer mortal, e pode infligir grandes danos a vampiros.

Sistema: O número de sucessos obtidos determina quantos Pontos de Sangue podem ser fervidos. A vítima também perde um Nível de Vitalidade para cada Ponto de Sangue fervente. Um único sucesso matará praticamente qualquer mortal, embora não necessariamente um carníçal.

CREO IGNEM

O controle sobre o fogo é algo poderoso no Mundo das Trevas Medieval, particularmente para um vampiro. O fogo é um dos únicos métodos pelo qual um vampiro pode ser destruído, e é perigoso como uma arma. Esta Trilha permite que o Cainita crie chamas: pequenas no começo, mas incêndios maiores podem ser criados por aqueles mais hábeis na Taumaturgia.

As chamas criadas pelo Taumaturgo não são naturais. De fato, muitos acreditam que elas têm origem demoníaca. As chamas não podem queimar objetos até que sejam liberadas pelo Cainita. Portanto, uma "palma em chamas" não queima a mão de um vampiro nem causa um dano agravado — ela apenas produz luz. Contudo, uma vez que a chama tenha sido liberada, ela queima normalmente e o personagem não tem mais controle sobre ela.

Sistema: O número de sucessos determina por quanto tempo o fogo pode ser "segurado" antes de ser liberado — um minuto para cada sucesso obtido. O Narrador pode exigir um teste de Percepção + Prontidão para colocar a chama no ponto desejado.



Descrições individuais não são fornecidas para cada nível desta Trilha, uma vez que cada um deles é bastante auto-explicativo. A tabela abaixo descreve o nível da Trilha exigido para se criar certas quantidades de fogo.

- Vela
- Palma em chamas
- Fogueira de acampamento
- Fogueira de execução
- Incêndio

REGO MOTUS

Os Taumaturgos que escolham esta Trilha podem controlar o movimento de objetos através do poder do seu sangue. Em níveis mais elevados, o Rego Motus confere o poder de voar. Objetos sob o controle do personagem podem ser manipulados da maneira que ele desejar; eles podem ser erguidos no ar ou girados em círculos. Até mesmo as criaturas vivas podem ser afetadas. Os objetos não podem ser movidos mais rápido do que o próprio personagem pode se mover, de modo que os objetos não podem ser "arremessados" com nenhuma habilidade superior. Porém, os objetos podem ser manipulados como se pelas mãos do próprio vampiro: os machados podem ser cravados em pessoas ou em árvores, desde que o Cainita seja suficientemente avançado para levantar o objeto.

Esta trilha é extremamente útil para se amedrontar mortais sem confrontá-los diretamente. Algumas pessoas ficam bastante intimidadas quanto objetos começam a se mover sozinhos.

Sistema: O número de sucessos determina quanto tempo um objeto em particular pode ser manipulado — geralmente um turno por cada sucesso obtido. No final da duração, o vampiro pode tentar manter o controle realizando um novo teste. Se o teste for bem sucedido, o controle é mantido.

Se esta Trilha for praticada em criaturas vivas, o alvo pode tentar resistir; o operador e o alvo competem com sua Força de Vontade num teste resistido.

Descrições individuais não são fornecidas para cada nível nesta Trilha, uma vez que cada um deles é bastante auto-explicativo. O peso do objeto movido é muito importante; um determinado nível é necessário até mesmo para tentar mover certos objetos. Depois que um vampiro alcance o nível 3, ele passa a ser capaz de levitar a si mesmo, a despeito de quanto pese. Do contrário, aplicam-se as **Restrições de peso**.

- Meio quilo
- 10 quilos
- 100 quilos
- 200 quilos
- ½ tonelada

REGO TEMPESTAS

Esta Trilha coloca as forças dos elementos sob o controle do Taumaturgo. O personagem pode afetar o clima da maneira que desejar, fazendo com que o tempo fique subitamente sombrio e tempestuoso num dia claro e ensolarado. Este pode ser um talento muito útil para qualquer Cainita, particularmente vantajoso se alguém precisa se mover durante o dia.

Sistema: O número de sucesso obtidos determina quanto tempo leva para se executar as mudanças desejadas no clima. Um sucesso geralmente significa um dia inteiro, enquanto que cinco indicam uma mudança quase imediata.

A dificuldade para afetar o clima pode variar dependendo do grau de variação que o personagem está tentando criar. O

VAMPIRO: A IDADE DAS TREVAS

Narrador pode aumentar ou diminuir a dificuldade dependendo das condições atuais do clima. Por exemplo, é mais fácil invocar um relâmpago durante uma tempestade de raios do que invocar uma tormenta no meio do deserto.

Quando invocar um raio, o jogador precisa fazer um teste de Percepção + Arqueirismo para tentar acertar um alvo específico.

Descrições individuais não são fornecidas para cada nível desta Trilha, uma vez que cada um deles é bastante auto-explicativo.

- Neblina
- Chuva
- Vento
- Tempestade
- Raio (10 dados de dano)

REGO AQUAM

O controle da água é uma das primeiras Trilhas descobertas pelos Tremere. Esta Trilha, talvez mais do que qualquer outra, tem surpreendido os Cainitas desprevenidos. Tradicionalmente, os vampiros não têm muito a ver com água; eles têm poucas utilidades para ela, uma vez que não precisam tomar banho ou beber. Há rumores de que os próprios espíritos da água comunicam-se com os vampiros que seguem esta Trilha, concedendo-lhes grandes poderes sobre a água de diversos modos. Alguns dizem que os espíritos da água favorecem estes Taumaturgos, e às vezes realizarão favores para eles. Outros dizem que eles são coagidos a realizarem estes serviços.

Os vampiros que se especializam nesta Trilha e Rego Elementum são freqüentemente conhecidos como Elementalistas.

• OLHOS DO MAR

Olhando dentro de um corpo aquoso, o Taumaturgo pode visualizar acontecimentos que ocorreram nas áreas próximas, como se fosse aquele corpo aquoso. Este poder leva à crença de que os Taumaturgos estão em contato direto com os espíritos da água.

Sistema: O número de sucessos determina quão distante no passado o Taumaturgo pode ver.

- | | |
|------------|------------|
| 1 sucesso | Um dia |
| 2 sucessos | Uma semana |
| 3 sucessos | Um mês |
| 4 sucessos | Um ano |
| 5 sucessos | 10 anos |

Um corpo aquoso pode ser qualquer coisa, desde uma poça até um lago. É claro que oceanos e rios não são corpos imóveis.

• JAULA DE ÁGUA

Ao comando do Taumaturgo, a água se ergue e aprisiona o alvo pretendido. Uma quantidade substancial de água precisa estar presente para que este poder seja eficaz, embora uma quantidade pequena de água possa ser transformada em algemas mais fortes do que aço forjado. Mortais aprisionados dentro desta jaula aquosa se afogarão rapidamente. Vampiros não podem se afogar, mas serão esmagados se a pressão da água for grande o suficiente.

Sistema: O número de sucesso obtidos é o número de sucessos que a pessoa aprisionada precisa obter num teste de Força (dificuldade 8; Fortitude adiciona sucessos) para se libertar. O alvo só pode ser contido por uma jaula de cada vez. O Taumaturgo pode dissolvê-la quando quiser.

• • • DESIDRATAR

Este poder permite que o vampiro remova água diretamente de um corpo vivo, causando ferimentos internos horríveis à vítima, como se seu corpo murchasse lentamente até formar uma casca ressequida. Frequentemente acredita-se que vítimas deste poder tenham sucumbido devido a alguma terrível praga.

Sistema: A vítima pode tentar resistir a este poder com um teste de Vigor + Sobrevivência (dificuldade 9). Cada sucesso obtido pelo Tremere acima do número total de sucessos do alvo causa-lhe a perda de um Nível de Vitalidade. Esses ferimentos podem ser curados normalmente. Os vampiros perdem Pontos de Sangue ao invés de Níveis de Vitalidade, embora os Níveis de Vitalidade sejam removidos uma vez que todo o sangue tenha sumido. A vítima, mortal ou imortal, também precisa fazer um teste de Coragem (dificuldade igual ao número de sucessos marcados pelo personagem + 3) para realizar qualquer ação no turno seguinte. Um fracasso significa que a vítima foi incapacitada pela dor.

• • • • PAREDE FLUIDA

Ao tocar a superfície de um corpo aquoso imóvel, o Taumaturgo pode fazer com que a água se eleve para formar uma parede, intransponível para criaturas sobrenaturais, incluindo vampiros, lobisomens, fadas e até mesmo fantasmas. A parede permanece erguida até o próximo nascer ou pôr do sol, quando ela colapsa para seu estado natural. A parede não pode ser escalada de modo algum, embora se possa voar por cima dela.

Sistema: O número de sucessos obtidos limita a altura da parede — 3 metros por cada sucesso obtido.

Quando se cria uma parede, o Taumaturgo precisa gastar três pontos de Força de Vontade. Para se quebrar a barreira, um intruso precisa fazer um teste de Força + Coragem (dificuldade 9). São necessários no mínimo três sucessos, e estes não podem ser acumulados. Note que a Parede Fluida também bloqueia seu criador, embora ele possa removê-la quando quiser.

• • • • • TRANSFORMAR SANGUE EM ÁGUA

Neste nível, o poder do Taumaturgo sobre a água torna-se tão grande que ele pode criar água a partir de outras substâncias. A utilização mais difundida deste poder é transformar o sangue da vítima em água apenas com um toque. Há rumores de que alguns Tremere podem transformar outros líquidos em água, embora certamente a transformação do sangue é a mais útil, pelo menos num ataque.

Sistema: Cada sucesso converte um Ponto de Sangue em água. Isto é quase que imediatamente fatal para os mortais. Além de destruir o vitae de um vampiro, este ataque inflige penalidades de ferimento à Parada de Dados, como se o vampiro realmente tivesse sofrido um número de ferimentos equivalente. A água evapora depois que o vampiro dormir, mas o sangue não retorna.

O narrador pode permitir que os personagens transformem outros líquidos em água (diminua a dificuldade em um). É claro que o líquido ainda precisa ser tocado.

REGO ELEMENTUM

Os taumaturgos que seguem esta Trilha aprendem a desvendar os segredos do mundo inanimado, dando-lhes laços mais íntimos com todas as coisas naturais. Isto é considerado um anátema por muitos Cainitas devido à sua ligação com o mundo dos vivos. Afinal de contas, os vampiros são os mortos-

vivos e não deveriam ter nada a ver com o mundo dos vivos. Assim como Rego Aquam, a maioria das pessoas vê esta Trilha como uma comunhão com os espíritos elementais.

• FORÇA ELEMENTAL

Este poder permite que o vampiro retire forças dos espíritos da Terra para aumentar seus atributos físicos sem a necessidade de sangue. Uma capacidade realmente muito poderosa, especialmente para aqueles de geração mais elevada.

Sistema: O vampiro gasta dois pontos de Força de Vontade para aumentar Força, Destreza e Vigor em um ponto cada. O número de sucessos obtidos indica o número de turnos pelo qual dura o efeito. Contudo, para cada turno em que os Atributos são mantidos elevados, o vampiro precisa gastar outro ponto de Força de Vontade.

• • LÍNGUAS DE MADEIRA

Um vampiro empregando este poder pode falar, pelo menos de um modo limitado, com o espírito de qualquer objeto inanimado. Embora os objetos inanimados possuam apenas um interesse limitado com as coisas que os rodeiam, as Línguas de Madeira permitem a um vampiro obter pelo menos a impressão vivenciada pelo objeto. As memórias desses objetos são limitadas e podem ser extremamente peculiares e estranhas para o personagem. O que é importante para um vampiro não é necessariamente importante para uma pedra.

Sistema: O número de sucessos obtido determina a quantidade de informações recebidas.

• • • ANIMAÇÃO DE OBJETOS IMÓVEIS

Quando este poder é usado, as cadeiras agarram seus ocupantes, as portas abrem e fecham sozinhas e as espadas pulam das mãos de seus donos. Um objeto não pode realizar ações impossíveis para sua forma (uma porta não pode levantar alguém e carregá-lo pela rua), mas objetos com pernas podem correr, estacas de madeira podem contorcer-se nas mãos de seus usuários e estátuas podem mimetizar a vida humana.

Sistema: O uso deste poder requer o gasto de um ponto de Força de Vontade. Cada uso faz com que um objeto dentro da linha de visão do personagem ganhe vida. O objeto permanece animado enquanto o operador o mantiver em sua linha de visão.

• • • • FORMA ELEMENTAL

Com este poder, o personagem pode tomar a forma de algum objeto inanimado de tamanho e peso iguais ao dele.

Sistema: O número de sucessos obtidos determina quão precisa é a mudança. Pelo menos três sucessos são necessários para permitir que o personagem use qualquer sentido ou Disciplina enquanto estiver nesta forma.

• • • • • INVOCAR ELEMENTAL

Invocar Elemental permite que o personagem invoque um dos elementais tradicionais dos mitos e lendas. Seres de água, terra, fogo e ar aparecem a uma distância de 1,5 metros do personagem. O Taumaturgo pode escolher que tipo de elemental ele deseja invocar.

Sistema: Estes seres exigem a presença de certa quantidade do seu elemento natural para serem invocados, e podem ou não seguir as instruções do invocador. O número de sucessos obtidos determina o poder geral do elemental invocado e qual o grau de controle que o personagem possui sobre o mesmo.

As habilidades exatas do elemental invocado são determinadas pelo Narrador. Atribua três a todos os Atributos Físicos. Um ponto pode ser adicionado aos Atributos do elemental para cada sucesso obtido pelo invocador (o invocador determina onde estes pontos serão distribuídos). Dano e ataques especiais relativos ao elemento devem ser determinados pelo Narrador.

Uma vez que o elemental tenha sido invocado, o invocador pode tentar obter o controle sobre ele. Quanto mais poderoso for o elemental invocado, mais difícil será controlá-lo. O invocador precisa testar Raciocínio + Ocultismo (dificuldade igual ao número de sucessos obtidos quando o elemental foi invocado + 4). Se nenhum sucesso for obtido, o invocador não tem nenhum controle sobre o elemental.

- | | |
|------------|--|
| 1 sucesso | O elemental provavelmente não atacará o invocador. |
| 2 sucessos | O elemental se comportará favoravelmente ao invocador e poderá realizar um favor em troca de um pagamento (a forma de pagamento deve ser determinada pelo Narrador). |
| 3 sucessos | O elemental realizará normalmente um favor. |
| 4 sucessos | O elemental servirá ao invocador de qualquer maneira que não ponha em risco a sua própria existência. |
| 5 sucessos | O elemental realizará qualquer tarefa que o invocador deseje. |

RITUAIS

Semelhantes às fórmulas preparadas pelos feiticeiros limitados, os rituais são feitiços rígidos, preparados meticulosamente, mas poderosos, que precisam ser realizados sob um conjunto específico de circunstâncias e de acordo com procedimentos rigorosos. Todos os Tremere que conhecem a Taumaturgia têm a habilidade de realizar rituais. Aprendendo os conceitos básicos da Taumaturgia, um aprendiz adquire familiaridade com as fórmulas mágicas necessárias para realizar esses feitiços.

Cada ritual Taumatúrgico em **Vampiro: A Idade das Trevas** possui um nível de poder de um a cinco (ou maior, em alguns casos). Um personagem precisa ter um nível de Taumaturgia pelo menos igual ao nível de poder do ritual para que possa realizá-lo com sucesso. A não ser que esteja especificado ao contrário, os rituais levam pelo menos cinco minutos por nível para serem realizados.

Às vezes, são necessários componentes materiais, estipulados pelo próprio ritual. Eles podem incluir coisas como penas, lascas de madeira, barro, ervas, ossos, olhos de salamandra e dedos de pé de sapo. O sangue é usado em muitos rituais.

No primeiro nível de Taumaturgia, o vampiro ganha automaticamente um único ritual de Nível Um. Para que aprenda outros rituais, um personagem precisa encontrar um professor (ou descobrir o ritual em um pergaminho ou manuscrito) para instruí-lo quanto aos procedimentos e encantamentos apropriados. Aprender como efetuar um ritual apropriadamente pode levar desde alguns dias (ritual de Nível Um) até muitos anos (ritual de Nível Cinco).

Para realizar um ritual com sucesso, o operador precisa fazer um teste bem sucedido de Inteligência + Ocultismo (dificuldade 4 + o nível do ritual). Geralmente é necessário apenas um sucesso para que o ritual seja bem sucedido.

Em séculos futuros, os Tremere serão capazes de realizar rituais sem o risco de falhar. Entretanto, como a Taumaturgia da Idade das Trevas é uma prática relativamente nova, seus métodos

VAMPIRO: A IDADE DAS TREVAS

são em grande parte desconhecidos. É devido a esta incerteza que um teste é necessário para se determinar o sucesso ou fracasso de um ritual. Caso o teste para realizar um ritual fracasse, o Narrador deve se sentir livre para improvisar acontecimentos estranhos ou até mesmo fazer com que se pareça que o ritual tenha sido um sucesso, apenas para revelar-se uma falha fatal mais tarde. Uma falha crítica indica efeitos colaterais catastróficos, possivelmente até mesmo uma manifestação demoníaca.

RITUAIS DE NÍVEL UM

DEFESA DO REFÚGIO SAGRADO

Este ritual cobre uma área com uma escuridão total, fornecendo um refúgio seguro no qual um vampiro possa passar as horas do dia. Ele se mostrou extremamente útil para Tremere fugindo de outros da sua raça. Uma vez que o ritual tenha sido realizado, nenhuma luz solar pode passar por qualquer janela numa área de 6 metros de onde ele tenha sido realizado. O operador precisa usar seu próprio sangue para desenhar um selo apropriado em cada uma das janelas na área afetada pelo ritual. Este ritual irá perdurar enquanto o Tremere permanecer dentro da área afetada.

Sistema: O ritual leva uma hora para ser realizado, durante a qual os selos apropriados devem ser desenhados em cada janela do quarto. Estes selos normalmente são desenhados na veneziana ou por sobre os vidros, ou diretamente nos vidros, se eles existirem. Pelo menos um Ponto de Sangue é gasto na realização deste ritual.

DESPERTAR COM O FRESCOR DO ANOITECER

Outro ritual popular entre os Tremere que temem inimigos que possam procurá-los durante o dia, ele permite que o Cainita protegido acorde imediatamente a qualquer sinal de perigo durante o próximo dia. O operador deste ritual precisa espalhar as cinzas das penas de ganso queimadas sobre a área onde pretende dormir.

Sistema: Este ritual de meia hora precisa ser realizado imediatamente antes do vampiro se preparar para dormir ao longo do dia que está por vir. É necessário um período completo de meditação. Qualquer interrupção ou realização de quaisquer outras atividades após o ritual, mas antes de dormir, tornam a mágica ineficaz. A regra que diz que o nível de Caminho do vampiro interfere sobre o número de dados utilizáveis durante o dia é ignorada durante os dois primeiros turnos de ação. A partir de então, ela volta a se impor, mas não importa qual seja a condição do personagem, ele despertará (esperançosamente) a tempo de atenuar o perigo.

COMUNICAR-SE COM O SENHOR

Ao realizar este ritual, o Tremere pode juntar sua mente com a do seu senhor, permitindo que falem telepaticamente a qualquer distância. Esta conversa dura até que uma das partes decida terminar a conexão. O operador precisa possuir um item que já pertenceu ao seu senhor.

Sistema: O operador precisa manter um estado de meditação por pelo menos 30 minutos para concluir a conexão. A conversa pode ser mantida por até 10 minutos por sucesso obtido.

PROTEÇÃO CONTRA O MAL DA MADEIRA

A possibilidade de ser atravessado por uma estaca e paralisado é talvez o maior medo de qualquer Cainita. Este ritual protege o Taumaturgo contra esta possibilidade. A primeira

estaca que atravessaria o coração do vampiro é desviada, e a estaca se desintegra nas mãos do atacante. Uma estaca que seja meramente segura próxima do coração do Cainita não é afetada. A estaca precisa realmente ser utilizada para penetrar o vampiro.

Sistema: Para que se realize o ritual, o Taumaturgo precisa ser completamente cercado por um círculo de madeira por uma hora inteira. Qualquer coisa de madeira, até mesmo móveis ou entalhes em madeira funcionam, mas o círculo deve permanecer íntegro. Uma lasca de madeira precisa ser colocada na boca do operador ao término do ritual (se a lasca é retirada, o ritual é anulado). O ritual dura até o próximo amanhecer ou anoitecer.

TOQUE DO DEMÔNIO

Este ritual é usado pelos Tremere para amaldiçoar qualquer mortal que tenha merecido seu desgosto. A realização do ritual coloca uma marca invisível no mortal afligido, fazendo com que todos os que o encontrem reajam com extrema antipatia. O mortal é tratado como a mais desprezível das formas de vida; os mendigos cospem nele, e crianças pequenas amaldiçoam seu nome.

Sistema: Este efeito dura apenas uma noite, desaparecendo com a primeira luz do sol. O mortal precisa estar presente para que o ritual seja eficaz, e uma moeda de cobre deve ser colocada em algum local no corpo do mortal (como em seu bolso). O ritual precisa de 15 minutos para ser efetuado.

RITUAIS DE NÍVEL DOIS

TRILHA DO SANGUE

Este ritual permite ao operador determinar a linhagem de outro Cainita.

Sistema: Para o ritual ser bem sucedido são necessárias três horas completas e um Ponto de Sangue de cada indivíduo a ter sua linhagem definida. Enquanto o operador estiver num transe profundo, o sangue precisará ser provado. Isto lhe dará conhecimento não apenas sobre o senhor imediato do vampiro, mas também sobre gerações cumulativamente mais antigas. É necessário um teste de Percepção + Empatia (dificuldade de 6); cada sucesso descobre uma geração mais antiga. Além disso, o operador fica automaticamente ciente dos Votos de Sangue que o indivíduo possui, como Regente ou Escravo. Obtém-se conhecimento específico sobre cada vampiro sob o Voto, inclusive o nome verdadeiro do vampiro, sua personalidade e seu relacionamento como o indivíduo.

PROTEÇÃO CONTRA CARNIÇAIS

Este ritual permite que um vampiro crie uma proteção potente contra qualquer carniçal — humano ou animal. Qualquer carniçal que entrar em contato com a proteção sofre um choque ardente de energia mística enquanto mantiver o contato. Esta proteção é formada ao se traçar um selo arcano no objeto desejado, usando sangue mortal como tinta.

Os Tremere usam esta proteção de diversas maneiras, frequentemente colocando-a em jóias, moedas ou outros objetos pequenos. Um armamento potente pode ser criado colocando-se a proteção numa arma, como uma espada, adaga ou até mesmo uma flecha.

Uma das restrições do ritual é que o símbolo místico protege apenas um objeto. Por exemplo, se o operador colocar a proteção numa porta que leva a um quarto, ela afeta a porta, mas não o

quarto inteiro. Poder-se-ia entrar facilmente no quarto através de outra porta.

Um comentário final: proteções podem ser colocadas na ponta de flechas. Desde que a ponta da flecha permaneça dentro do corpo, o carniçal continuará a levar o dano. Frequentemente, a ponta da flecha atravessará uma porção do corpo, neste caso destruindo o símbolo quando este penetra no corpo. Para assegurar-se de que a ponta da flecha permanecerá dentro do corpo, a pessoa atirando precisa obter pelo menos três sucessos num teste de Arqueirismo.

Esta proteção pode ser destruída de qualquer modo normal, embora não pela criatura para a qual está dedicada.

Sistema: Pelo menos um ponto de sangue mortal é exigido para se realizar o ritual. Em 10 horas, o ritual estará completo e o estranho símbolo aparece no objeto. Qualquer carniçal que toque o objeto protegido sofre imediatamente um choque ardente (causando três dados de dano).

Uma vez que o carniçal tenha tocado a proteção, ele precisa gastar um ponto de Força de Vontade para tocá-lo de novo voluntariamente. Há rumores de que alguns dos mais poderosos entre os carniçais deformados dos Tzimisce são imunes a este ritual.

COLOCAR A MÁSCARA DE SOMBRAS

As trevas parecem envolver o operador, à medida que seu corpo parece tornar-se negro e sombrio. Este ritual transforma o vampiro num estado semelhante a um fantasma, tornando-o quase invisível na escuridão e excitando o medo nos mortais que presenciem a mudança. Este ritual afeta apenas a aparência do personagem. Embora o personagem possa parecer sombrio e transparente, ele ainda está fisicamente presente.

Sistema: A realização requer um cântico de 20 minutos, após o qual o operador só pode ser visto com um teste de Inteligência + Prontidão (dificuldade igual ao Raciocínio + Furtividade do operador). Os Auspícios diminuem em três a dificuldade de uma pessoa ver o feiticeiro sombrio, mas os animais podem sentir o operador automaticamente. O efeito deste ritual tem uma duração, em horas, igual ao número de sucessos obtidos no teste de Inteligência + Ocultismo feito para realizar a magia.

FOCO PRINCIPAL DA INFUSÃO DE VITAE

Este ritual permite que o operador impregne um objeto com uma porção do seu sangue, criando um meio conveniente de armazenar sangue para utilização futura. O sangue pode ser consumido a qualquer momento posterior, engolindo-se o objeto impregnado. Muitos Tremere usam diversas jóias impregnadas como precaução.

Sistema: O objeto precisa ser de um tamanho que o vampiro possa segurar facilmente com as duas mãos, e pode ser tão pequeno quanto uma ervilha. Um dos Pontos de Sangue do operador precisa ser utilizado, e os encantamentos apropriados requerem quatro horas para serem completados. Em seguida, o objeto ganha um tom levemente rubro e é curiosamente liso ao toque. Ao tocar o objeto, o operador original libera o sangue do encantamento, fazendo com que ele se desintegre. Em poucos momentos, ele se quebra completamente para formar uma poça de sangue (no valor de um Ponto de Sangue), que pode ser utilizada de diversas maneiras.

Esse "foco impregnado" pode ser feito para outro Cainita, embora o outro vampiro precise estar presente no ritual inicial (o Ponto de Sangue ainda precisa ser do operador).

RITUAIS DE NÍVEL TRÊS

PROTEÇÃO CONTRA LUPINOS

Este ritual funciona exatamente como Proteção contra Carniçais, (ritual de Nível Dois, acima), mas afeta lobisomens.

Sistema: Os requisitos para esta proteção são exatamente os mesmos que Proteção contra Carniçais, com a exceção de que pó de prata é exigido no lugar de sangue mortal.

DARDO DA TRANQUILIDADE TARDIA

Este ritual perverso é realizado numa estaca destinada ao coração de um vampiro. A estaca preparada é entalhada com símbolos ornamentados e escurecida como o fogo da madeira de um carvalho. Esta estaca torna-se agora a mais temida das armas destruidoras de vampiros que se conhece. Um simples golpe com a estaca, mesmo na perna ou no braço, faz com que a ponta se quebre dentro da vítima e comece a escavar o seu corpo em direção ao coração. A vítima deste ataque pode nem saber o que está acontecendo até que seja tarde demais. Este ritual também é freqüentemente realizado em flechas.

Sistema: Durante um ritual de cinco horas, o operador precisa entalhar uma série de símbolos e ornamentos numa estaca afiada feita de sorveira-brava, cobri-la com seu sangue e queimá-la numa fogueira de madeira de carvalho. A ponta alcança o coração dentro de um a 10 dias (jogue um dado). Durante o tempo da jornada da ponta da estaca, a vítima ocasionalmente sentirá dores agudas. Essas dores ficam cada vez mais freqüentes e insuportáveis à medida que a ponta se aproxima de seu alvo. Os danos causados pela jornada do fragmento não são suficientes para remover Níveis de Vitalidade de um vampiro, mas poderão ferir um humano ou carniçal. Uma das únicas formas de se livrar da coisa é cavar até ela — um método horrível, que nem sempre funciona. O objeto vil pode de fato tentar iludir o cirurgião ao cavar para longe do ferimento aberto. O “cirurgião” causa mais e mais danos à medida que cava atrás do fragmento. Esta arma é obviamente uma sentença de morte para um mortal, e pode muito bem destruir um Cainita — quem sabe onde o vampiro pode estar quando for imobilizado...

PELE DO TOQUE ÍGNEO

Este ritual faz com que a própria pele do operador queime qualquer Cainita que entre em contato com ele. A maioria dos Tremere realiza este ritual com um certo grau de cautela, uma vez que se acredita normalmente que o poder vem diretamente do abismo.

Sistema: Depois do término do ritual, qualquer Cainita que tocar a pele enfeitada do Tremere receberá um único ponto de Dano Agravado na forma de uma queimadura. O dano pode ser resistido com Fortitude, mas se o vampiro se mantiver segurando o operador, continuará a receber mais danos. Contudo, o operador não pode infligir este dano tocando em alguém; ele precisa ser tocado. Embora este efeito dure até o anoitecer do dia seguinte, ele não ocorre impunemente. Durante o ritual de duas ou três horas, o vampiro operador precisará consumir uma pequena quantidade de carvão ardente, o que causará um ferimento agravado (novamente, resistido com Fortitude) e custará um ponto de Força de Vontade (para obrigar-se a fazer isso). Enquanto o encantamento estiver em ação, a pele do Cainita assumirá um bronzeado

sutil. Este tom de pele pode ser notado mediante um teste de Percepção (dificuldade 8) por um personagem que inspecione intensamente o feiticeiro. O operador também é sobrenaturalmente imune ao toque.

TRAVESSIA INCORPÓREA

Este ritual permite que o vampiro torne-se tão intangível quanto um fantasma. Tudo o que permanece visível é o contorno nebuloso do feiticeiro. Enquanto estiver nesta forma, o Cainita pode viajar livremente através de todos os obstáculos, inclusive paredes, como se eles não existissem. O operador é imune à maioria dos ataques, como se estivesse utilizando o poder Metamórfico do Corpo Espiritual. Enquanto assumir esta forma, o operador precisa caminhar em linha reta através dos objetos; depois que começar, deverá continuar sempre — não terá como retornar. Entretanto, o vampiro não pode viajar para baixo através do chão sólido, pois seria um percurso impossível. Certos Tremere sussurram que o uso deste poder aproxima o operador do mundo dos mortos — e conseqüentemente o sujeito ao poder dos mortos inquietos.

Sistema: O ritual leva aproximadamente uma hora para ser preparado, e dura um número de horas equivalente ao número de sucessos obtidos num teste de Raciocínio + Sobrevivência (dificuldade 6). Durante o ritual, o vampiro precisa quebrar um espelho refletindo sua própria imagem. Um dos pedaços é utilizado mais tarde para manter sua imagem enquanto se move incorporeamente. Ele não precisa olhar para o espelho, apenas certificar-se de que este o reflita. O ritual pode ser cancelado mexendo-se o espelho de forma que o operador não veja mais o seu reflexo nele.

RITUAIS DE NÍVEL QUATRO

PROTEÇÃO CONTRA CAINITAS

Este ritual funciona de modo semelhante ao Proteção contra Carniçais (ritual de Nível Dois), mas afeta vampiros.

Sistema: Todos os requisitos são os mesmos que Proteção contra Carniçais, com a exceção de que é exigido sangue de vampiro ao invés de sangue mortal.

AMARRANDO A BESTA

Através do uso deste ritual, o feiticeiro pode separar temporariamente a Besta da alma de outro Cainita. Freqüentemente, tenta-se realizar o ritual para subjugar um personagem em frenesi, embora ele possa ser tentado a qualquer momento. O alvo deste ritual freqüentemente enfraquece, ficando num estado de desespero total, sem ter a vontade de viver; junto com a Besta, o instinto de sobrevivência é removido. O desejo por sangue também é em sua maior parte removido, fazendo com que o próprio ato de se alimentar torne-se repugnante para muitos vampiros. Alguns Cainitas jejuaram até entrarem em torpor após terem sido submetidos a este ritual.

Sistema: O ritual leva apenas 10 minutos para ser realizado. O operador não precisa ver o alvo, mas deve sorver um Ponto de Sangue inteiro do personagem tomado pelo frenesi (pode ter sido retirado com antecedência) e enfiar uma ponta de ferro na própria mão (causando dois Níveis de Vitalidade de dano que não podem ser absorvidos). Depois de completar estes atos, o alvo subitamente emergirá do frenesi, freqüentemente tornando-se estranhamente passivo.

VAMPIRO: A IDADE DAS TREVAS



Na verdade, seu lado bestial foi separado da sua psiqué durante um número de noites equivalente ao número de sucessos que o operador obtiver num teste de Manipulação + Empatia (a dificuldade é de 10 menos o Caminho do indivíduo). Durante este tempo, o indivíduo não poderá entrar em frenesi, não pode recuperar Força de Vontade, só pode utilizar um Ponto de Sangue por turno independentemente da sua geração e não pode se alimentar sem fazer um teste de Coragem. Além disso, o vampiro precisa fazer um teste de Força de Vontade (dificuldade 7) para usar qualquer Disciplina. O operador nunca pode realizar este ritual em si mesmo.

CORAÇÃO DE PEDRA

Ao realizar este ritual, o operador faz com que seu coração se transforme em pedra sólida — completamente “à prova de estacas.” Dizem que os Tremere que realizam regularmente este ritual tornam-se autômatos insensíveis, sem um único fragmento de consciência ou humanidade.

Sistema: O operador precisa moldar um círculo de terra com oito centímetros de altura e dois metros de largura sobre uma superfície de pedra (pedra sólida é o ideal, laje é inaceitável) e precisa deitar-se, despido, de costas no centro. Uma vela é colocada diretamente acima do seu coração, permitindo-se que ela queime até que o pavio acabe e que a chama seja abafada pela cera da própria vela. A cera derrete sobre o peito do feiticeiro, causando um ferimento agravado, que pode ser absorvido com Fortitude. O ritual leva de sete a nove horas para ser completado, mas dura o tempo que o operador desejar. Enquanto estiver sob os efeitos do ritual, o operador sofre os seguintes efeitos colaterais e limitações: ele não pode usar Força de Vontade e, caso seja forçado a gastar um ponto de Força de Vontade, o feitiço é cancelado imediatamente; o nível de Consciência/Convicção do operador cai para 1 (ou zero se o

Atributo já for 1); e o operador perde metade de sua Parada de Dados em todos os testes de Empatia, a maioria dos testes Sociais e quase todos os testes quando estiver tentando ser compassivo ou amigável.

RITUAIS DE NÍVEL CINCO

FUGA PARA UM AMIGO VERDADEIRO

Mais de uma vez, os Tremere já escaparam das garras da morte certa através do uso deste ritual. Ele precisa ser preparado antecipadamente, mas pode ser muito útil numa situação difícil. O ritual permite que o operador desapareça subitamente ao pisar num círculo preparado anteriormente. O feiticeiro é transportado instantaneamente para as proximidades de uma pessoa designada previamente, geralmente um amigo íntimo ou aliado do Tremere. O personagem não aparece subitamente diante do seu amigo, mas se materializa em algum local próximo e fora da sua visão (normalmente dentro do alcance de sua audição). O encantamento pode ser reutilizado até que o círculo seja quebrado ou os símbolos sejam apagados.

Sistema: Um círculo de um metro de diâmetro precisa ser queimado no chão, e muitos símbolos arcanos devem ser desenhados ao redor dele com precisão. O processo inteiro dura cerca de três ou quatro dias e custa cinco Pontos de Sangue do próprio operador. Depois de pronto, o operador (e apenas ele) pode entrar no círculo a qualquer momento repetindo o nome de um amigo verdadeiro e ser transportado para esse amigo.

PROTEÇÃO CONTRA ESPÍRITOS

Este ritual funciona de modo semelhante a Proteção contra Carniçais (ritual de Nível Dois), mas afeta fantasmas e espíritos.

Sistema: Os requisitos para este ritual são os mesmos que para Proteção contra Carniçais, com a exceção de que o componente necessário é o sal puro do mar ao invés de sangue mortal.

CONTRATO DE SANGUE

Este ritual cria um elo inquebrável entre as duas partes de um contrato. O contrato precisa ser escrito com o sangue do operador e leva cerca de três dias para ser completado. O ritual é finalizado quando as duas partes assinam o acordo com seu próprio sangue, depois do que elas são compelidas a seguir os termos acertados. A única forma de se livrar de um Contrato de Sangue é cumprir a sua parte do acordo ou queimar o contrato.

Sistema: Se uma das partes quebrar o contrato, ela recebe dano agravado suficiente para entrar em torpor. Os Narradores têm a liberdade de ajustar a punição do modo que acharem adequado.

VICISSITUDE

A Vicissitude é o poder característico dos Tzimisce e é praticamente desconhecido fora do clã. Não é que os Demônios não tenham muitos futuros pupilos; mas algumas coisas são irrevogavelmente inaceitáveis até mesmo para o resto dos Amaldiçoados.

A Vicissitude é semelhante em muitos aspectos à Metamorfose, mas provém de uma fonte muito mais sombria. Enquanto a Metamorfose simplesmente permite que o Cainita imite as criaturas de Deus, este poder distorcido permite que um Tzimisce corrompa e deforme essas criaturas (ou a si mesmo) de todos os modos para fins perversos. Com uma simples pressão dos dedos e um movimento dos pulsos, a donzela ou o varão nobre mais lindos podem ser reduzidos a uma criatura estranha e hedionda ou a uma bolha de pus deliquescente. Os Demônios certamente já usaram os efeitos colaterais mais grotescos da Vicissitude para consolidar sua reputação infame.

Perceba que, embora esta Disciplina permita efeitos poderosos e terríveis, o manipulador precisa obter um contato pele a pele e freqüentemente precisa esculpir fisicamente o resultado desejado. Isto se aplica ao uso do poder em si mesmo. Os Tzimisce mais habilidosos em Vicissitude muitas vezes são anormalmente belos; os menos habilidosos são simplesmente anormais.

• ASPECTO MALEÁVEL

Um vampiro com este poder pode alterar os parâmetros do seu corpo: altura, constituição, voz, aspectos faciais e tom de pele, entre outras coisas. Essas mudanças são cosméticas e de pequena extensão. Ele pode, por exemplo, reassumir sua coloração mortal; fazer com que se assemelhe a um mouro, viking

ARTESANATO CORPORAL

A sub-Perícia de Artesanato exigida para o uso apropriado da Vicissitude é conhecida como Artesanato Corporal. Esta Perícia permite que seu possuidor provoque todos os tipos de alteração em peles e ossos, vivos ou mortos. Esta Perícia também concede um conhecimento sobre técnicas mais mundanas: muitos Tzimisce são diabolicamente habilidosos em esfolamento, curtimento, escultura, embalsamamento, taxidermia, tatuagem e perfurações (para brincos e coisas do gênero).

VAMPIRO: A IDADE DAS TREVAS

ou sarraceno; ou até mesmo copiar a forma de uma náiaide ou fada nobre com membranas entre os dedos.

Sistema: O vampiro precisa gastar um Ponto de Sangue para cada parte do corpo a ser transformada. Ele precisa testar Inteligência + Artesanato Corporal (dificuldade 6). É necessário um teste de Percepção + Artesanato Corporal (dificuldade 8) para duplicar outra pessoa ou voz, e cinco sucessos são exigidos para uma cópia perfeita (menos sucessos deixam imperfeições diminutas ou não tão diminutas). Aumentar o Atributo Aparência de alguém impõe uma dificuldade 10 (de modo que normalmente requer o gasto de Força de Vontade até mesmo para um sucesso mínimo), e uma falha crítica reduz permanentemente o Atributo em um.

• • TRANSMUTAR A ARGILA MORTAL

Este poder é semelhante ao Aspecto Maleável, acima, mas permite que um vampiro realize alterações drásticas e grotescas em uma criatura. Os Tzimisce usam freqüentemente este poder para transformar seus serviços em guardas monstruosos, para melhor assustarem seus inimigos. Apenas a pele (incluindo músculo, gordura e cartilagem, mas não os ossos) podem ser transformados. O poder é permanente em mortais, embora vampiros possam gastar Pontos de Sangue para “curar” a transformação.

Sistema: O vampiro precisa agarrar a vítima pretendida e ser bem sucedido num teste de Destreza + Artesanato Corporal (dificuldade variável: 5 para puxar e dobrar grosseiramente até 9 para transformar o nariz aquilino perfeito de um Toreador elegante em uma réplica grotesca do focinho de uma anta). Um vampiro que deseje aumentar o Atributo Aparência de outra pessoa o realiza do modo descrito sob Aspecto Maleável, acima; reduzir um Atributo é consideravelmente mais fácil (dificuldade 5), embora uma desfiguração verdadeiramente inspirada possa impor uma dificuldade mais elevada. Em qualquer um dos casos, cada sucesso aumenta/diminui o Atributo em um.

Um vampiro pode usar este poder para mover pedaços de tecidos dérmico, adiposo e muscular para fornecer uma proteção adicional onde for necessário. Para cada sucesso obtido num teste de Destreza + Artesanato Corporal (dificuldade 8), o vampiro pode aumentar a Parada de Dados para absorver danos do indivíduo em um, ao custo de um ponto de Força ou Nível de Vitalidade) à escolha do vampiro.

• • • DILACERAR A MOLDURA ÓSSEA

Este poder terrível permite que um vampiro manipule os ossos da mesma maneira em que a pele é moldada. Em conjunto com Transmutar a Argila Mortal, acima, este poder permite que um praticante da Vicissitude deforme uma vítima (ou a si mesmo), de modo que fique irreconhecível. Este poder deve ser usado em conjunto com as artes de moldar a pele, a não ser que o vampiro queira infligir ferimentos à sua vítima (veja abaixo).

Sistema: O vampiro precisa fazer um teste de Força + Artesanato Corporal (dificuldades como acima). Dilacerar a Moldura Óssea pode ser usada sem as artes para moldar a pele, como uma arma ofensiva. Cada sucesso obtido num teste de Força + Artesanato Corporal (dificuldade 7) inflige um Nível de Vitalidade de dano à vítima, à medida que suas costelas rasgam, perfuram e cortam seu caminho para fora de sua pele.

O vampiro pode utilizar este poder (em si mesmo ou em outros) para formar pontas e garras de ossos, seja nos nós dos dedos como uma arma ofensiva ou sobre todo o corpo como “espinhos” defensivos. No primeiro caso, o vampiro ou vítima

sofre um Nível de Vitalidade de dano normal; no segundo, o indivíduo recebe um número de Níveis de Vitalidade igual a cinco menos o número de sucessos (uma falha crítica mata o indivíduo ou coloca o vampiro em torpor). Estes Níveis de Vitalidade podem ser curados normalmente. Pontas nos nós dos dedos infligem Força + 2 de dano não agravado, enquanto que espinhos defensivos infligem no corpo a corpo a Força do atacante em danos não agravados, a menos que o atacante obtenha três ou mais sucessos no teste de ataque (o defensor ainda sofre o dano normalmente). Os espinhos também permitem que o vampiro ou indivíduo alterado adicione dois a todos os danos infligidos através de apressamentos ou encontrões.

Um vampiro que obtenha cinco ou mais sucessos no teste de Força + Artesanato Corporal pode fazer com que a caixa torácica de um vampiro rival curve-se para dentro e perfure o coração. Embora não coloque o vampiro em torpor, isso faz com que o vampiro afetado perca metade dos seus Pontos de Sangue, uma vez que o receptáculo do seu vitae se rompe numa chuva de sangue.

• • • • DESPERTAR A FORMA DE ZULO

O Tzimisce que emprega este poder terrível torna-se o maior dos monstros, o temível zulo dos sussurros assustados dos campos balcânicos. A estatura do vampiro aumenta para um total de dois metros e meio; a pele transforma-se numa quitina repugnante cinza esverdeada ou preto acinzentada; os braços ficam semelhantes aos de um macaco e viscosos, com unhas negras e desiguais nas pontas dos dedos; sua face deforma-se em algo saído de um pesadelo. Uma fileira de espinhas surge de suas vértebras, e uma carapaça externa secreta uma gordura fétida.

Sistema: Custa dois Pontos de Sangue para que a forma de Zulo desperte. Todos os Atributos Físicos (Força, Destreza, Vigor) aumentam em três, mas todos os Atributos Sociais caem a zero, exceto quando se lida com outros na forma de Zulo. (Contudo, um vampiro transformado em Zulo tentando intimidar outra pessoa pode usar a Força no lugar de um Atributo Social!) Danos infligidos em combates corporais aumentam em um devido às pontas irregulares e saliências ossudas nas mãos do Zulo.

• • • • • ASCENDÊNCIA DO HUMOR SANGÜÍNEO

O sangue é mais do que vida para um vampiro com este poder, pois ele pode transformar fisicamente todo ou parte do seu corpo em vitae sensível. Este sangue é idêntico ao vitae normal do vampiro em todos os sentidos: ele pode utilizá-lo para alimentar a si mesmo ou outros, criar carniçais e estabelecer Votos de Sangue. Se todo este sangue é bebido ou destruído de alguma outra forma, o vampiro sofre a Morte Final.

Os vampiros que assumem esta forma freqüentemente ficam em seguida atordoados e infelizes por diversas horas, como se o aspecto sangüíneo de sua natureza se impusesse sobre seus humores coléricos, apáticos e melancólicos.

Sistema: O vampiro pode transformar todo ou parte de si como achar conveniente. Cada perna pode se transformar em dois Pontos de Sangue, assim como o tronco; cada braço, a cabeça e o abdômen convertem-se em um Ponto de Sangue (embora transformar a cabeça de alguém em sangue é algo um tanto tolo). O sangue pode ser convertido numa parte do corpo, desde que esteja em contato com o vampiro. Se o sangue foi utilizado ou destruído, o vampiro precisa gastar um número de Pontos de Sangue equivalente ao que foi originalmente criado para recuperar a parte do corpo que está faltando.

Um vampiro inteiramente nesta forma não pode ser atravessado por estacas, cortado, espancado ou perfurado, mas pode ser queimado e exposto ao sol. O vampiro não pode atacar fisicamente ou mover-se nesta forma, mas seu fluído corporal age de maneira normal para uma poça de sangue (ele pode respingar para se livrar de algemas ou escorrer através de um ralo que está abaixo dele em uma masmorra).

Disciplinas mentais podem ser usadas, desde que não seja necessário contato visual ou articulação vocal — e se um vampiro nesta forma “banhar” um mortal ou animal que esteja abaixo dele, estes devem fazer um teste de Coragem (dificuldade 8) ou fugir em pânico.

• • • • • SAQUEADOR QUIRÓPTERO

Este poder é semelhante ao Despertar a Forma de Zulo, mas ainda mais poderoso. O vampiro assume uma forma semelhante a do Zulo (e recebe todos os benefícios e desvantagens disso), mas ganha diversas vantagens adicionais. Um vampiro nesta forma não lembra outra coisa senão um morcego bípede.

Asas estriadas e de couro surgem dos braços do vampiro, permitindo que ele voe a 40 km/h (objetos podem ser carregados, mas não manipulados, enquanto o vampiro estiver voando). Além disso, o vampiro pode fazer um teste de Força + Artesanato Corporal (dificuldade 6) para estender garras nas pontas de suas asas (onde estão as mãos); estas garras infligem Força + 2 de dano agravado.

Finalmente, o vampiro subtrai dois de todas as dificuldades em testes de audição, mas adiciona um às dificuldades visuais (morcegos, como todas as pessoas com algum conhecimento sabem, são cegos — e até monstros morcegos são um tanto míopes).

Sistema: O vampiro precisa gastar três Pontos de Sangue para assumir a forma e precisa fazer um teste separado para formar as garras.

PODER ESPECIAL: ARSENAL CORPORAL

Para aprender este poder, o vampiro precisa possuir um nível de 3 ou mais em Vicissitude e Metamorfose e precisa gastar 20 pontos de experiência. Este poder permite que o vampiro forme armas a partir da própria substância do seu corpo. Cada arma criada custa dois Pontos de Sangue.

Qualquer tipo de arma para combate corpo a corpo pode ser criada, embora as que utilizem duas mãos (achas, machados grandes e coisas do gênero) custem o dobro do gasto normal de Pontos de Sangue. Estas armas infligem dano de acordo com seu tipo, mas este é agravado.





Capítulo Seis: Regras

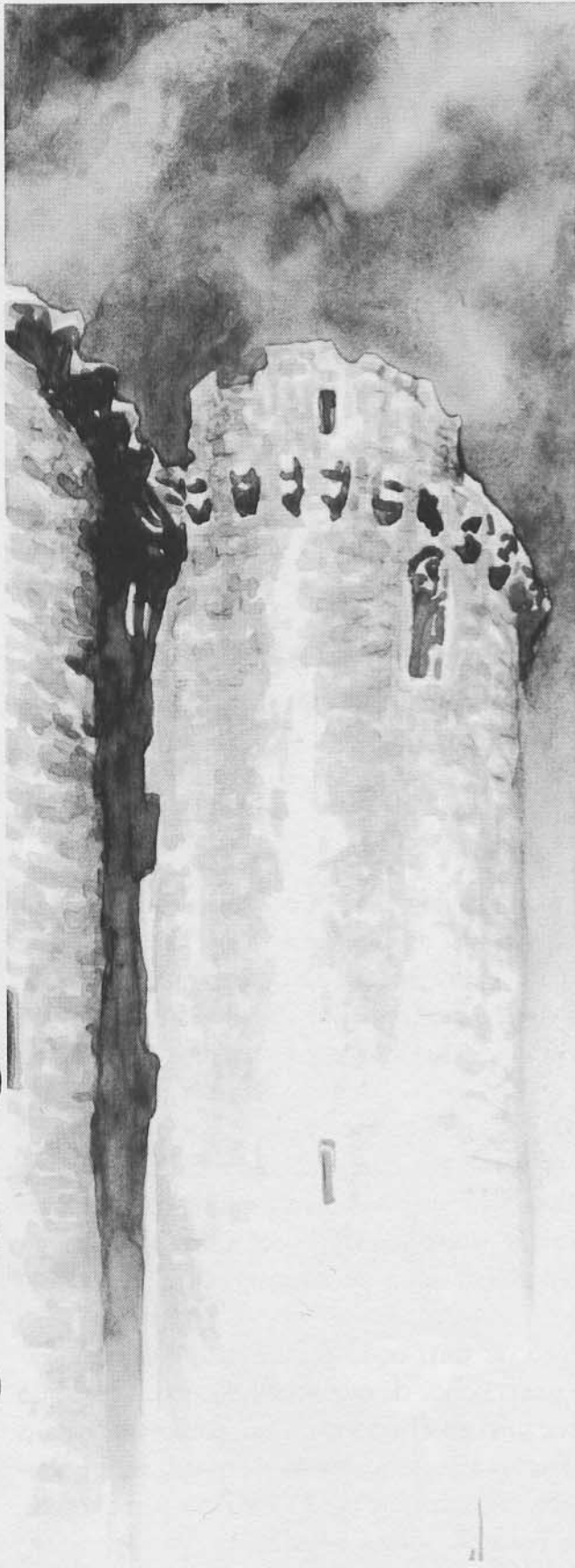
*Deturpe uma vez a lei de sua autoridade
Para fazer um grande bem, fazer um grande mal
E restrinja este demônio cruel da sua vontade.*
— William Shakespeare, *O Mercador de Veneza*

Sempre há uma chance na vida. Há uma chance de que você ganhe na loteria, uma chance de que você passe por uma auditoria e uma chance de que você morra na queda de um avião. A sorte também representa um papel importante em *Vampiro: A Idade das Trevas*. No entanto, nós usamos dados para simular a duplicidade da caprichosa Sorte.

O sistema dos jogos de Narrativa consiste em jogar dados de 10 faces, que você pode comprar em qualquer loja especializada em RPG. Se você é o Narrador, vai precisar de muitos dados, pelo menos 10, apenas para você. Como jogador, você também irá precisar de dados, mas compartilhar seus dados com outros jogadores é possível.

Sempre que o sucesso de uma ação for incerto, ou quando o Narrador achar que há uma chance de que você falhe, você terá que jogar dados. Isto oferece uma oportunidade a seu personagem para que tanto seus pontos fracos quanto fortes se manifestem, revelando deste modo algo sobre a natureza verdadeira do personagem, tanto para você quanto para os outros jogadores.

CAPÍTULO SEIS: REGRAS



TERMOS DE JOGO

Estes são diversos termos utilizados nas regras com os quais jogadores iniciantes e Narradores novos podem não estar familiarizados. Eles serão descritos melhor ao longo do capítulo.

- **Habilidade:** Estas são as Características que descrevem o que um personagem conhece e aprende, ao invés de sua constituição física e psicológica. As Habilidades são Características como Intimidação, Arqueirismo e Ocultismo.

- **Ação:** Uma ação é a realização 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 realizando 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 por natureza. Atributos são coisas como Força, Carisma e Inteligência.

- **Falha Crítica:** Um fracasso desastroso, que acontece ao se obter mais uns que sucessos nos dados de 10 faces lançados por jogada.

- **Personagem:** Cada jogador cria um personagem, um indivíduo que ele personifica durante o curso da crônica. Embora "personagem" possa significar qualquer indivíduo, em **Vampiro: A Idade das Trevas** isso sempre é usado 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.

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

- **Entreato:** O tempo gasto entre cenas, em que nenhuma representação é realizada e turnos não são usados. Ações podem ser feitas, e o Narrador pode fornecer alguma descrição, mas geralmente o tempo passa rapidamente.

- **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.

- **Ponto:** A contagem temporária de uma característica básica, como Força de Vontade, Humanidade e Vitalidade — os quadrados, não os círculos.

- **Renovar:** Quando são readquiridos pontos numa Parada de Dados, diz-se que eles foram "renovados."

- **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 realizam 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 no qual as ações e os eventos ocorrem momento a momento. Uma cena costuma ser um clímax dramático da história.

• **O 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 interpretados 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 a ação dramática.

• **Característica:** Uma Característica é qualquer Atributo, Habilidade, Vantagem ou outro índice do personagem que possa ser definido por um número (em termos de bolinhas).

• **Grupo:** O grupo de jogadores, incluindo o Narrador, que jogam **Vampiro: A Idade das Trevas**, normalmente com regularidade.

• **Força de Vontade:** Uma das Características mais importantes é a Força de Vontade. Ela mede a autoconfiança e autocontrole de um personagem. Porém, a Força de Vontade funciona de forma diferente da maioria das Características — costuma ser gasta, ao invés de ser testada.

NÍVEIS

Um personagem é descrito por suas Características — as habilidade e aptidões inatas e adquiridas que ele possui; cada Característica tem um nível que varia de 1 a 5 e expressam o grau de competência do personagem numa Característica específica, com 1 correspondendo a “fraco” e 5 a “extraordinário.” Esta escala de 1 a 5 é o sistema de classificação por “estrelas” que foi tornado famoso por críticos de cinema e restaurantes.

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 1 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, que são as suas capacidades intrínsecas. Normalmente, você precisa somar o número de dados que possui num Atributo àquele que possui numa Habilidade — as coisas que você conhece e aprendeu.

Assim, se você quisesse que os jogadores realizassem um teste para perceber os bandidos se arrastando atrás deles, você teria que fazer com que testassem Percepção + Prontidão — um Atributo + uma Habilidade. Eles pegariam em suas mãos um número de dados equivalente à quantidade de pontos em Percepção, e então pegariam um número de dados equivalente à quantidade de pontos em Prontidão, e também os colocariam em suas mãos. Eles podem jogar um número máximo de dados equivalente ao total de pontos em seu Atributo e 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 realizar mais de uma ação. Quase sempre se joga o número de dados correspondente ao nível permanente da Característica (os círculos), e 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. Nesses casos, para fazer a jogada usa-se apenas um número de dados correspondente ao seu nível num Atributo apropriado — neste caso, a Força.

Não existe absolutamente nenhuma situação onde seja possível adicionar mais de duas Características a uma Parada de Dados. Apenas uma Característica pode ser usada quando ela possui um valor potencial de 10 (como a Humanidade ou Força de Vontade). Geralmente, é impossível para um ser humano normal possuir mais de 10 dados numa Parada de Dados (embora com vampiros a história seja outra).

DIFICULDADES

Agora você precisa descobrir o que procurar quando for jogar um dado. O Narrador vai estabelecer um grau de dificuldade, que é o número que você precisa obter para ser bem sucedido naquilo que está tentando fazer. Uma dificuldade é sempre um número entre 2 e 10. Você precisa obter um valor igual ou maior que este número em pelo menos um dado para ser bem sucedido. Toda vez que você o fizer, isso será chamado de sucesso. Se a dificuldade é 6 e você obtém 2, 3, 6, 5 e 9, você teria conseguido dois sucessos. Embora você precise de apenas um sucesso para ser realmente bem sucedido, quanto mais sucessos obtiver, melhor será o seu desempenho. Conseguir apenas um sucesso é considerado um sucesso mínimo, enquanto que conseguir três sucessos é considerado um sucesso completo, e conseguir cinco é um acontecimento memorável.

Você pode ver que se a dificuldade for menor, torna-se mais fácil obter um sucesso, e se for maior, será mais difícil. O Narrador estabelecerá dificuldades altas sempre que a ação

DIFICULDADES

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

que você resolveu realizar for difícil ou desafiadora, e permitirá que você faça algo automaticamente (quando seus Atributos e Habilidades forem muito altos) ou estabelecerá uma dificuldade baixa se isso for particularmente fácil.

Embora não estejam relacionados na lista acima, o Narrador também pode estabelecer dificuldades de 2 ou 10. Entretanto, elas praticamente nunca devem ser usadas. A dificuldade dois é tão ridiculamente fácil que você pode muito bem deixar o personagem ser bem sucedido sem desperdiçar tempo jogando dados. A dificuldade 10 é tão difícil que há uma chance igual de sofrer uma falha crítica (descrita a seguir) e de ser bem sucedido, não importa quantos dados o jogador esteja lançando. Um 10 está bem perto do impossível. Nas raras ocasiões em que atribuir um grau de dificuldade de 10, certifique-se de que sabe o quanto você está tornando impossível a chance de sucesso. Se um jogador conseguir um 10, será um sucesso automático, não importa o que aconteça.

A menos que o Narrador determine ao contrário, a dificuldade para uma tarefa específica é sempre igual a seis. Esta é a dificuldade padrão atribuída.

A REGRA DO UM

A última coisa que você precisa saber sobre os lances de dados é a "regra do um." Sempre que você obtiver um "1," ele cancelará um sucesso. Ele o eliminará completamente. Você remove tanto o dado do "sucesso" quanto o dado do "1" e os ignora. Se você obtiver mais "1s" do que sucessos, ocorre um desastre, e algo chamado falha crítica acontece. Não conte os "1s" que tiverem cancelado sucessos, e se mesmo assim ainda sobrar um único "1" após todos os seus sucessos terem sido cancelados, ocorre uma falha crítica. Conseguir um único "1" ou cinco "1s" tem mais ou menos as mesmas conseqüências na maioria dos casos; as circunstâncias envolvendo a falha crítica determinam se ela é catastrófica ou um mero deslize. Se não restar nenhum "1" ou sucesso, você terá simplesmente fracassado.

SUCESSOS AUTOMÁTICOS

Você não quer jogar dados o tempo todo; isso pode atrapalhar a interpretação. **Vampiro: A Idade das Trevas** emprega um sistema muito simples para sucessos automáticos, permitindo que os jogadores evitem fazer testes para ações que seus personagens poderiam realizar de olhos fechados.

Portanto, se o número de dados na sua Parada de Dados se equivale ou excede a dificuldade estabelecida, seu personagem será automaticamente bem sucedido. Este tipo de sucesso é considerado mínimo (o equivalente a obter apenas um sucesso), portanto às vezes um jogador poderá querer jogar os dados assim mesmo, numa tentativa de obter ainda mais sucessos. Mas para ações muito simples e freqüentes, os sucessos automáticos podem eliminar muito tempo perdido. (Note que certas ações, como combates, são sempre problemáticas e não devem ser resolvidas com este sistema.)

As regras de sucesso automático podem ser usadas para eliminar completamente os dados. Nestas 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 nós gostávamos muito disso. A história era o importante; não as regras.

Este sistema simplório possui até mesmo uma variação, para não torná-lo tão preto e branco. Um ponto de Força de Vontade (veja a p. 135) pode ser utilizado para obter um sucesso automático. Você não quer fazer isso com freqüência, mas poderá ser extremamente vantajoso para determinadas ações. É lógico que o gasto de Força de Vontade só conta como um sucesso se forem necessários sucessos múltiplos.

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 cuja dificuldade seja 6, sua chance de obter um sucesso mínimo é 75%. Embora isso possa parecer fácil demais, existem várias formas de se complicar as coisas, algumas das quais discutiremos a seguir.

Para grupos que estejam pegando pesado na interpretação, bastam testes simples e sucessos automáticos. Em geral, você irá aplicar uma complicação apenas se você ou os jogadores quiserem dar um tempo à interpretação, se você quiser um resultado realístico ou se quiser fazer um jogo baseado na ação. As complicações acrescentam drama à história, evocando paixões e concentrando acontecimentos.

AÇÕES PROLONGADAS

Para ser totalmente bem sucedido, de vez em quando você precisará de mais de um sucesso — terá de acumular três, sete ou até (raramente) 20 sucessos. Uma ação que requer apenas um sucesso é chamada de ação simples. As ações que requerem mais de um sucesso são chamadas de ações prolongadas.

Uma ação prolongada permite que você jogue os dados várias vezes durante turnos subseqüentes na tentativa de juntar sucessos suficientes para ser bem sucedido. Por exemplo, imagine que o seu personagem está escalando uma árvore. O Narrador pode anunciar que quando você obtiver um total de sete sucessos, seu personagem terá chegado ao topo. Ele eventualmente chegará até lá, mas 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 da 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 inclusive decidir que o personagem não pode tentar de novo.

Este tipo de ação é mais complicada que uma ação simples, e não deve ser empregada freqüentemente no meio de uma interpretação intensa. Como Narrador, você deve decidir que tipo de ação é apropriada. Um pouco de experiência o ajudará muito quando estiver empregando essas regras.

AÇÕES RESISTIDAS

Ocasionalmente você executará uma ação em oposição a outro personagem. Vocês dois farão jogadas contra uma dificuldade, freqüentemente determinada por uma Característica do outro personagem, e a pessoa que obtiver mais sucessos



será o vencedor. Porém, considera-se que você tenha obtido apenas o número de sucessos que você conseguir acima do número alcançado pelo oponente. Os sucessos do oponente eliminam os seus, assim como fazem os "1s." Por isso, é muito difícil, e raro, obter um sucesso excepcional 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.

TRABALHO DE EQUIPE

Às vezes, os personagens podem trabalhar juntos para acumular sucessos, o que ocorre com mais frequência durante uma ação prolongada. Dependendo do critério do Narrador, dois ou mais personagens podem lançar dados separadamente e somar seus sucessos (embora eles não possam 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 equipamentos. Em outros, ele pode ser realmente um incômodo, como em muitas atividades sociais (onde isso pode confundir o indivíduo).

TENTANDO OUTRA VEZ

Freqüentemente falhar pode ser aborrecido. Se você está tentando acertar um alvo num combate e continua falhando à

medida que tenta, isso pode ser frustrante. Isso é refletido no sistema de Narrativa aumentando-se a dificuldade de qualquer ação que seja tentada outra vez após um fracasso.

Sempre que um personagem tentar uma ação na qual fracassou antes, o Narrador tem a opção de aumentar em um ponto a dificuldade da ação. Considere um personagem tentando intimidar outra pessoa. Se a primeira tentativa fracassar, será mais difícil consegui-lo na segunda vez, portanto a dificuldade é aumentada em um. Se ele tentasse uma segunda vez, sua dificuldade será aumentada em dois. Entretanto, em casos como este o Narrador pode simplesmente decretar que ele não pode nem mesmo tentar outra vez — como você intimida alguém que já percebeu o seu blefe?

A REGRA DE OURO

Lembre-se de que no fundo só há uma regra real em qualquer jogo da série do Mundo das Trevas, incluindo **Vampiro: A Idade das Trevas**: *não há regras*. Você deve adaptar este jogo de acordo com sua necessidade — se as regras o atrapalharem, então ignore-as ou mude-as. A verdadeira complexidade e beleza do mundo real não pode ser captada por regras; é preciso narrativa e imaginação para fazer isso. Estas regras são projetadas para serem orientações, e você tem liberdade para usar, abusar, ignorar e mudá-las da maneira que desejar. Jogadores, tomem nota: o Narrador é o árbitro final de qualquer questão envolvendo regras.



VAMPIRO: A IDADE DAS TREVAS

Outros exemplos de quando usar esta regra incluem arrombar uma fechadura (Crime), escalar uma parede (Esportes) e lembrar-se de uma palavra em uma língua estrangeira (Linguística).

As vezes, o Narrador não deve utilizar esta regra. Um exemplo claro é durante um combate. Errar alguém na sua primeira flechada não significa necessariamente que o arqueiro está frustrado e terá uma chance maior de errar novamente. No entanto, se o arqueiro já errou diversas vezes, especialmente se são tiros fáceis, a uma distância pequena...

Outros exemplos de quando não usar esta regra são: ver algo pelo canto dos olhos (Prontidão) ou esquivar-se de um ataque (Esquiva).

EXPERIMENTE

Bem, aí está. Essas são as regras básicas. Este sistema de dados é tudo que você realmente precisa saber para jogar este jogo. Todas as outras regras são apenas esclarecimentos e exceções. Desde que você tenha compreendido aquilo que foi discutido aqui, não terá nenhuma dificuldade para entender qualquer outra coisa. Se você não acha que entendeu tudo, leia este capítulo outra vez; você verá que faz mais sentido na segunda vez.

Agora vá em frente e faça alguns testes usando o modelo de personagem do Capítulo Quatro. Anatole está tentando escapar de um grupo de habitantes enfurecidos de uma cidade. Ele se agacha atrás de uma parede baixa, esperando que eles passem sem vê-lo. O Narrador estabelece uma dificuldade de 7 para esta proeza e decide que o teste apropriado é Destreza + Furtividade. Pegue quatro dados porque o Atributo Destreza de Anatole é 4, e três dados extras porque sua Habilidade Furtividade é 3. Agora, você deve ter 7 dados em sua mão — um bom número, refletindo a aptidão de Anatole para a furtividade. Jogue os dados e veja quantos sucessos você tem, certificando-se de subtrair um sucesso para cada "1" que obtiver. Você conseguiu, fracassou ou teve uma falha crítica? Quanto mais sucessos conseguir, melhor se esconderá. Apenas um sucesso pode significar que você mal conseguiu se esconder a tempo. Dois podem significar que você conseguiu se abaixar com um pouco de folga. Três podem querer dizer que você o fez em silêncio completo, e que a multidão nem ao menos tem direito a um teste de Percepção em oposição.

Em seguida, tente uma ação prolongada e resistida. Um exemplo disso é uma disputa de bebedeira (isso não é comum entre os vampiros, mas é possível devido à presença de fontes embriagadas...). Isso requer uma série indefinida de testes, cada um com uma dificuldade diferente. Você precisa acumular cinco sucessos a mais que seu oponente para ganhar. Uma falha crítica elimina todos os seus sucessos acumulados.

- Primeira jogada: Cada jogador testa Vigor; a dificuldade é a Manipulação do oponente + 3 (não deixe que ele o intimide).

- Segunda e terceira jogada: Cada jogador testa Vigor; a dificuldade é o Vigor do oponente + 3.

- Quarta jogada (e todas as subsequentes): Cada jogador testa Vigor; a dificuldade é a Força de Vontade do oponente.

EXEMPLOS DE JOGADAS

Cada Atributo pode ser combinado com uma Habilidade, permitindo 270 tipos de testes simples. Sem dúvida você não terá frequentemente razão para testar Força + Instrução, mas pode acontecer. A seguir estão alguns exemplos de jogadas que podem acontecer durante o curso de uma história.

- Você tenta impressionar o lorde de uma mansão cantando uma balada. Teste Carisma + Música (dificuldade 7).

- Você está tentando localizar uma erva rara que pode salvar a vida de um aliado mortal valioso. Teste Percepção + Herborismo (dificuldade 7).

- Você tenta assustar um inimigo com uma demonstração de capacidade física. Teste Força + Intimidação (dificuldade 7).

- Enquanto tenta escapar da guarda do castelo, você precisa pular da torre mais alta para dentro do fosso. Teste Destreza + Esportes (dificuldade 5).

- Você percebe o arqueiro escondido nas árvores acima da estrada? Teste Percepção + Prontidão (dificuldade 9).

- Você quer reunir os camponeses numa revolta contra o lorde local. Teste Carisma + Liderança (dificuldade 8).

- Uma linda e jovem dama chama sua atenção, e você tenta impressioná-la durante a festa. Teste Aparência + Etiqueta (dificuldade 8).

- Enquanto cavalga por uma trilha, você vê um tronco à sua frente. Teste Manipulação + Cavalgar (dificuldade 7) para fazer com que o cavalo pule por sobre o tronco.

- Ao andar através do quintal, uma figura sombria pula de trás de um arbusto e atira em você com uma besta. Teste Raciocínio + Esquiva (dificuldade 6) para evitar ser atingido pela seta.

- Ao viajar, você encontra uma clareira no meio da floresta. Teste Percepção + Ocultismo (dificuldade 8) para perceber que é uma clareira de fadas.

- Você encontra um manuscrito de aparência antiga no corpo de um monge. Teste Inteligência + Instrução (dificuldade 6) para traduzi-lo.

- Você está tentando envenenar a bebida de uma pessoa sentada ao seu lado. Teste Destreza + Crime (dificuldade 8).

- Um nobre vizinho se apodera de um de seus feudos. Teste Manipulação + Direito (dificuldade 6) para defender o seu caso com sucesso para um duque e convencê-lo de que a terra é sua por direito.

- Você deseja cavalgar num cavalo que não está familiarizado com você. Teste Manipulação + Empatia com Animais (dificuldade 7) para superar o medo natural da besta contra mortos-vivos.

- Você é enforcado devido a um crime trivial. Embora isso não lhe cause danos, você quer enganar os mortais para que pensem que você está realmente morto. Teste Vigor + Representação (dificuldade 7) para fingir sua morte e permanecer parado até que todos os mortais tenham ido embora.

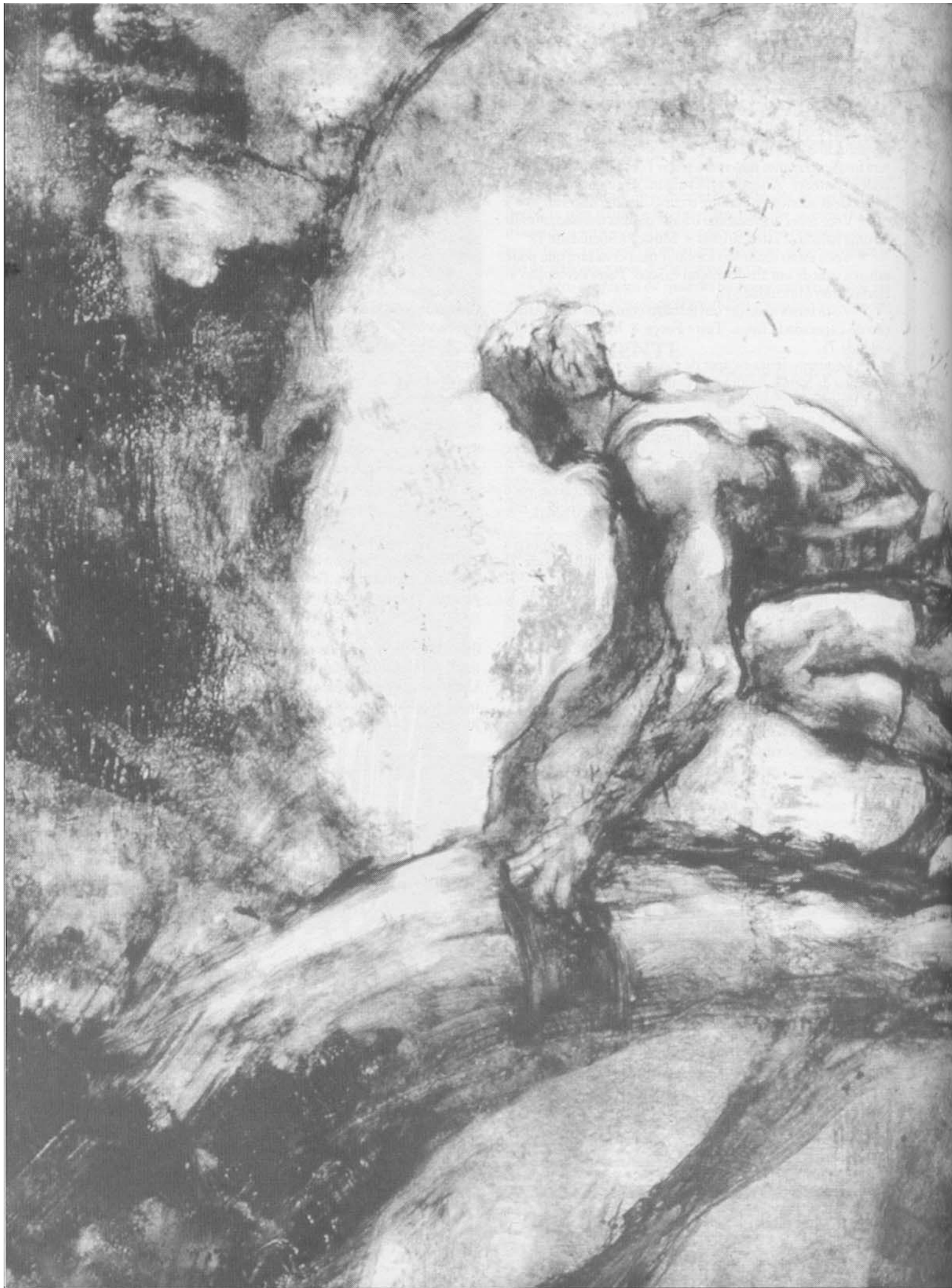
- Você está tentando invadir silenciosamente a casa de sua vítima pretendida. Teste Destreza + Furtividade (dificuldade 6).

- Quão bem você compreende um emissário com um sotaque nativo acentuado? Teste Percepção + Linguística (dificuldade 9). Três sucessos permitem que você compreenda a mensagem completamente.

- Você descobre um homem, atravessado por uma flecha, estendido num campo. Teste Percepção + Investigação (dificuldade 9) para perceber que o ferimento foi feito originalmente por uma faca, e não uma flecha.

- Você deseja persuadir um grupo de nobres de que seria do seu interesse juntarem-se a você numa campanha contra o lorde vizinho. Teste Manipulação + Política (dificuldade 7). Um sucesso significa que eles o apoiarão, mas não comprometerão nenhum homem; cinco ou mais significa que eles se juntarão a você pessoalmente no campo de batalha.







LIVRO TRÊS: CRUZADO

Minha pele é tão fria quanto o metal que visto, mas não sinto nenhum desconforto verdadeiro. Alguns dizem que é morte certa estar aqui fora à noite, longe da segurança das cidades. Eu viajei léguas demais por noites demais para sentir-me verdadeiramente preocupado. Eu deveria estar cansado demais para viver, mas não posso me forçar a morrer.

O vento agita nuvens negras sobre mim, gemendo como pagãos através dos vales sem luz. À milhas daqui, sem dúvida estão rindo em quartos iluminados por tochas, batendo dedos com garras em batentes de pedra, sorvendo o néctar de gargantas dilaceradas.

Eu ganhei um nome dos filhos de Caim. Autarca. Sem lei entre os sem lei. Algo amaldiçoado, mas alguém que procura se redimir antes do Julgamento. Pela vontade de Deus, eu ainda posso me conduzir ao Céu.

Ali. O ponto de luz deve estar a léguas e léguas de distância, acima das colinas negras. Meus olhos mortos ainda me servem muito melhor do que já o fizeram enquanto eu ainda respirava. O gosto lembrado de sangue cresce atrás de meus dentes, inunda meu cérebro. Eu saboreio o vento, e minha vontade leva meu coração a bater outra vez pelo simples prazer em fazê-lo.

Eu começo a correr.





Capítulo Sete: Sistemas

*Nossa vontade e destino correm em sentidos tão
contrários
Que nossos projetos ainda são destruídos,
Nossos pensamentos são nossos, seus fins em nada são
nossos.*

— William Shakespeare, *Hamlet*

Este capítulo cobre os sistemas de regras de **Vampiro: A Idade das Trevas**, incluindo a evolução dos personagens e os combates. As regras para criação de personagens e Disciplinas vampíricas, assim como informação sobre como conduzir jogos combinando temas, podem ser encontrados em outros capítulos.

Você só deve utilizar um dos sistemas descritos neste capítulo se um teste for realmente necessário. Use a interpretação sempre que possível, ao invés de deixar tudo para ser decidido na sorte. Como regra geral, o Narrador deve fazer com que o jogador realize um teste apenas quando há uma incerteza considerável em sua mente quanto ao personagem ser ou não bem sucedido em sua ação. Se você puder admitir razoavelmente que ele irá ser bem sucedido, então simplesmente deixe-o fazer a ação.

TEMPO

Existem cinco maneiras diferentes de descrever o tempo, variando da menor unidade para a maior.

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

- **Cena** — Um período compacto de ação e interpretação que ocorre em um único local. 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.

O ritmo de um capítulo ou história é em grande parte responsabilidade do Narrador, mas a duração de um turno ou de uma cena é menos subjetiva.

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 ajuda o Narrador a acompanhar o que está acontecendo e a garantir que cada jogador tenha 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, o Narrador deve ir ao redor da mesa em ordem de iniciativa (veja abaixo), dando oportunidade para cada jogador estabelecer uma ação e então passar para a próxima pessoa.

REALIZANDO AÇÕES

Realizar ações ao longo de um jogo não exigirá necessariamente nenhuma jogada de dados, e pode ser simplesmente interpretado, como ao se interrogar um prisioneiro ou ser apresentado ao príncipe da região. Porém, cenas de ação costumam quebrar esta regra, exigindo testes freqüentes. As ações básicas que os personagens podem realizar em um turno sem fazer testes são:

- **Ceder:** O personagem permite à pessoa com a iniciativa imediatamente mais alta realizar a sua ação, desta forma cedendo a sua vez. Ele pode ainda realizar a 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 realizada, um Nível de Vitalidade pode ser restaurado automaticamente por turno. Um Ponto de Sangue pode ser usado para aumentar um Atributo Físico enquanto o personagem realiza outras ações.

- **Mover:** O personagem pode se deslocar 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 + (3x Destreza). Não é necessário fazer nenhum teste, mas este movimento é a única ação que o personagem pode realizar neste turno. Em algumas situações, pode ser perigoso marchar ou correr, e um teste pode ser exigido para se manter o equilíbrio quando houver pedregulhos soltos pelo chão ou se estiver no meio de uma chuva de flechas. Se o personagem quiser correr para longe do conflito ou do encontro, precisará se esquivar, a não ser que esteja fora do alcance das armas ou protegido de alguma forma.

Diversos outros tipos de ações exigem testes.

Alguns estão listados aqui:

- **Ataque:** Um personagem pode decidir atacar com uma arma branca ou de projétil ou socar alguém. O teste feito depende do ataque; por exemplo, um ataque com armas brancas requer um teste de Destreza + Armas Brancas.
- **Escalada:** Esta ação requer um teste de Destreza + Esportes.
- **Esquiva:** Esquivar-se não apenas permite a um personagem evitar um golpe, como também pode retirá-lo completamente da linha de ataque. Um personagem pode fazer um teste de Esquiva imediatamente depois de alguém tentar acertá-lo, desta forma evitando o golpe (tomara!).
- **Levantar-se:** 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 um teste de Destreza + Esportes (dificuldade de no mínimo 4).
- **Liderança:** Um personagem pode dar ordens a seguidores e fazer com que eles obedeçam através de um teste apropriado de Carisma (ou Manipulação) + Liderança.
- **Aproximar-se Silenciosamente do Inimigo:** Esta ação normalmente requer um teste de Destreza + Furtividade.

AÇÕES MÚLTIPLAS

Um personagem pode realizar ações múltiplas em um turno (como esquivar-se e atirar uma flecha), mas precisa dividir seus dados. Para repartir uma Parada de Dados entre duas ações diferentes, o personagem pega os dados relativos à Habilidade na qual é menos habilidoso (aquela com a menor Parada de Dados) e divide essa Parada entre as ações que deseja realizar.

Um personagem que irá executar ações múltiplas realiza a sua primeira ação segundo a ordem normal de iniciativa (a não ser que retarde a ação). Ele não pode 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 realizado 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 suas ações, eles precisam realizá-la antes dos demais passarem para a ação seguinte, ou ela estará perdida. Contudo, os personagens sempre podem fazer jogadas para se esquivar, desde que possuam dados na Parada.

CENAS

Uma cena é um momento de uma história no qual o grupo se concentra nos eventos imediatos e os representa como se estivessem realmente acontecendo. Uma cena pode exigir ape-

nas interpretação entre os jogadores e o Narrador, ou pode envolver várias ações diferentes, algumas exigindo testes.

Uma cena é como uma série de cenas de um filme, no mesmo local e mesmo momento da história. É a essência da interpretação, quando os jogadores descrevem as reações dos personagens a eventos ao invés de explicar o que eles pretendem fazer.

O tempo da história que não é gasto numa cena é chamado entreato. Ele pode ocorrer quando os jogadores estão viajando ou realizando pesquisas longas, ou simplesmente pode ser um período durante o qual não é necessário se interpretar cada momento. O entreato é uma pausa da intensidade da cena. Embora não se deva abusar dele (pode ser relativamente tedioso), você não deve evitá-lo completamente. Use os entreatos 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 praticamente qualquer momento. Normalmente, isso ocorre de forma bastante natural, sem que ninguém perceba o que aconteceu. Por exemplo, enquanto o Narrador e os jogadores discutem como seus personagens pretendem fazer a jornada até o castelo do vampiro vizinho, você pode começar a descrever o que eles vêem no caminho. Você passou do entreato para uma cena.

COMBATE

É lógico que ele tem uma faca. Todos nós temos facas. É 1183, e todos nós somos bárbaros.

— James Goldman, *The Lion in Winter*

No sistema de Narrativa, o combate procura capturar o drama de um conflito sem amenizar a realidade cruel do que está acontecendo. 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 diferenças entre si. São eles: combates com armas de projétil, combate com armas brancas e luta corporal.

- Um combate com armas de projétil é qualquer tipo de combate que use este tipo de armas, geralmente arcos e bestas. 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 armas de mão, qualquer coisa desde pernas de mesa a espadas de lâmina larga. 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 as mãos nuas. 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 serem resolvidos.

Deve haver apenas duas jogadas de dados envolvidas na parte do atacante em qualquer manobra de combate: um teste



DESCREVENDO A CENA

No começo de cada turno, o Narrador deve descrever a cena sob a perspectiva de cada jogador. De vez em quando, isso será um resumo do que aconteceu no turno anterior. Este tipo de descrição constante é essencial para se evitar confusões.

Esta é a chance que o Narrador tem de organizar e dispor as coisas de modo que tudo transcorra com tranquilidade quando os jogadores começarem a interagir com o ambiente que ele criou. O Narrador deve tornar a sua descrição a mais interessante possível, deixando em aberto todos os tipos de possibilidades para as ações dos personagens.

de ataque e um teste de dano (ou efeito). Todos os efeitos de manobras devem ser calculados através desses dois testes. Um exceção a esta regra é uma manobra baseada no movimento (veja página 193)

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 — iniciativa, ataque e resolução — para facilitar o registro dos eventos.

PRIMEIRO ESTÁGIO: INICIATIVA

Neste estágio, os jogadores declaram suas ações. Os personagens podem executar diversas 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 em todos os detalhes que o Narrador pedir. Neste ponto, todos precisam decidir que arma irão usar, caso cheguem a usar alguma.

Os jogadores fazem testes de iniciativa, usando Raciocínio + Prontidão (dificuldade 4, embora os Narradores possam variar isso se quiserem), e o Narrador faz os testes para qualquer personagem que não seja dos jogadores envolvidos na cena. O personagem com o maior número de sucessos age primeiro (ou então aquele com a Destreza maior, se o Narrador assim decidir), enquanto os personagens que obtiveram menos sucessos executam suas ações em ordem decrescente de sucessos. Alguns personagens agirão simultaneamente porque obtiveram o mesmo número de sucessos. Aqueles que não obtiveram sucessos neste teste serão os últimos, e uma falha crítica significa que o personagem não pode agir naquele turno — a corda do seu arco se rompe, ou ele tropeça e não pode atacar ou esquivar-se.

Lembre-se de fazer os jogadores declararem quais ações eles querem que seus personagens realizem durante o turno de combate antes de passar para o estágio de ataque. Um personagem dividindo sua Parada de Dados também precisa declarar quantos dados devem ser transferidos para cada ação.

A ação de um personagem ocorre quando é a sua vez de agir. A única exceção a isso é a esquivas, que um personagem pode realizar a qualquer momento, enquanto tiver dados sobrando em sua Parada de Dados.

EMBOSCADAS

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 o Narrador quiser que os oponentes surpreendam os personagens, ele deve

INICIATIVA OPCIONAL PARA COMBATES COM ARMAS BRANCAS

Se um dos oponentes tiver uma arma significativamente mais comprida do que o outro (uma adaga contra uma espada de mão-e-meia, por exemplo), e nenhum dos oponentes está usando um escudo ou arma para aparar, é virtualmente impossível para a pessoa com a arma mais curta ganhar a iniciativa. Para se colocar numa posição em que possa atacar, ele precisa entrar dentro do alcance da arma do seu oponente. Se o Narrador desejar, ele pode decidir que num combate um contra um, a pessoa com a arma mais longa sempre age primeiro. Certamente é possível para a pessoa com a arma mais curta esquivar-se (ou aparar) o ataque com sucesso e depois realizar o seu próprio ataque, mas essa é praticamente a única maneira pela qual ele pode diminuir a distância.

permitir que os jogadores façam um teste (difícil) de Percepção para ver se reparam em alguma coisa, um instante antes dos vilões aparecerem. A dificuldade depende do quanto a emboscada foi bem armada (normalmente 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).

SEGUNDO ESTÁGIO: ATAQUE

O ataque é a maior fatia do turno de combate. É quando se determina o sucesso ou o fracasso de um ataque, bem como parte de seu impacto potencial sobre o alvo.

Existem três tipos diferentes de testes de ataque; o tipo de combate determina qual deve ser usado.

- Para combate com armas de projétil, teste Destreza + Arqueirismo.
- 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 do arco, 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, mas alguma coisa horrível também acontece ao atacante; o Narrador precisa inventar alguma coisa realmente terrível.

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 (o personagem se atira no chão).



ESQUIVA

Sempre que alguém atacar o personagem, ele terá a opção de se esquivar. 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 se esquivar, 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 na qual o personagem tenha sido pego de surpresa. O teste necessário é Destreza + Esquiva; cada sucesso subtrai um sucesso do resultado do teste do atacante. Um personagem pode até mesmo subtrair sucessos de oponentes diferentes, embora isso signifique dividir (ou distribuir) os sucessos entre eles.

A dificuldade para se esquivar de ataques com armas brancas ou de luta corporal é basicamente 6, mais um para cada oponente além do primeiro.

Em combates com armas de projétil, a dificuldade depende da disponibilidade de cobertura próxima, por trás da qual um personagem pode se jogar para evitar ser atingido. Cada sucesso remove um dos sucessos do oponente. Depois de uma tentativa de se esquivar como essa, o personagem normalmente acaba protegido por trás de algum tipo de obstáculo ou, pelo menos, deitado no chão (se não for possível encontrar obstáculos).

A dificuldade para se esquivar durante um combate com armas de projétil é determinada pela proximidade do obstáculo.

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, pois embora os dados jamais mintam, o Narrador pode interpretar o que a sorte decretou.

TABELA DE RESUMO DE COMBATE

PRIMEIRO ESTÁGIO: INICIATIVA

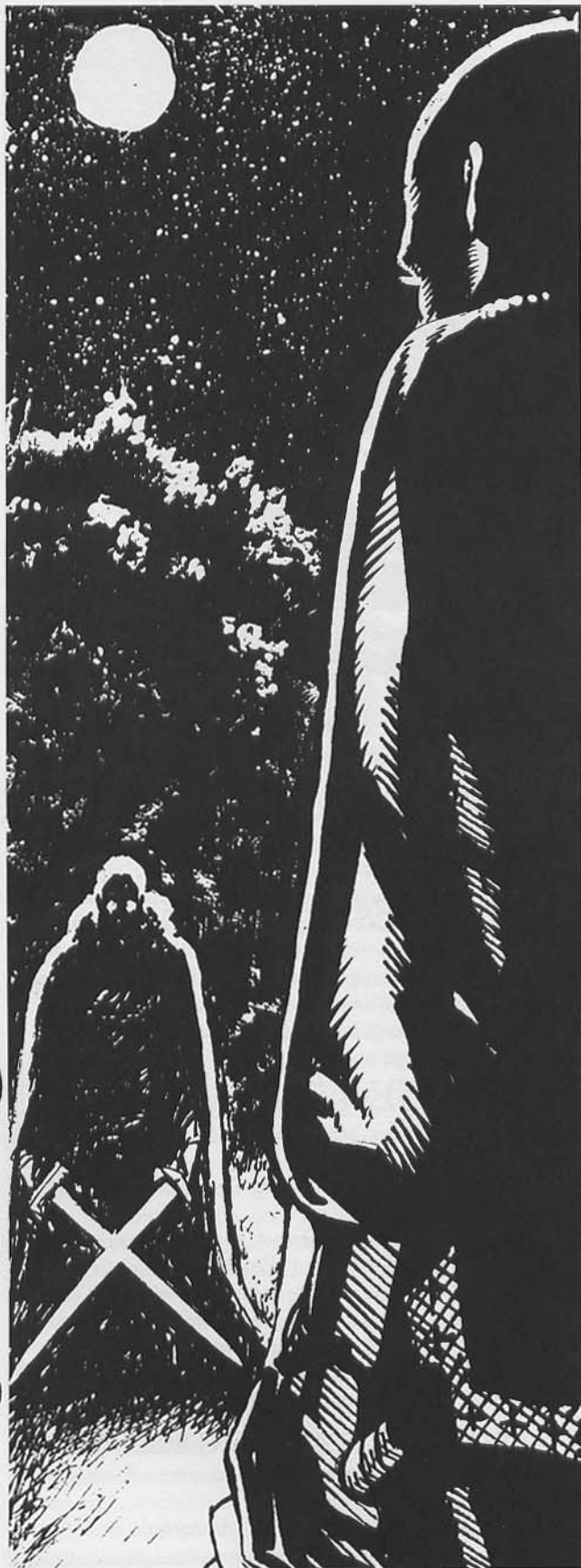
- Teste Raciocínio + Prontidão (dificuldade 4). O vencedor declara sua ação por *último* (depois que ouviu as ações de todas as outras pessoas) e a realiza *primeiro*.
- Declare a divisão da Parada de Dados caso esteja realizando ações múltiplas

SEGUNDO ESTÁGIO: ATAQUE

- Para combates com armas de projéteis, teste Destreza + Arqueirismo.
- Para combates com armas brancas, teste Destreza + Armas Brancas.
- Para luta corporal (sem armas), teste Destreza + Briga.
- Esquiva: teste Destreza + Esquiva. Um personagem pode desistir de parte ou de toda a sua Parada de Dados para se esquivar a qualquer momento; cada sucesso subtrai um dos sucessos do oponente (Entretanto, lembre-se de que mudar sua ação declarada ainda remove um dado da sua Parada de Dados.)

TERCEIRO ESTÁGIO: RESOLUÇÃO

- Calcule o dano, determinado pela arma ou manobra (dificuldade 6).
- Absorção de dano: teste Vigor (dificuldade 6).



VAMPIRO: A IDADE DAS TREVAS

Dano: Cada arma ou ataque permite que o seu usuário 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. Os sucessos em combates com Armas Brancas e em luta corporal não são acrescentados ao dano.

Absorção de Dano: Um alvo pode fazer um teste para ver que quantidade de dano ele "absorve," devido à sua resistência natural. O alvo testa Vigor (dificuldade 6); cada sucesso reduz o dano em um. Tanto a Fortitude como a armadura podem acrescentar dados à parada de absorção.

Observação: Os testes de avaliação de danos e de absorção são os únicos em **Vampiro: A Idade das Trevas** que não estão sujeitos a falhas críticas.

COMBATE LIVRE (OPCIONAL)

O Narrador deve ser flexível ao arbitrar situações de combate; nenhuma regra pode refletir a variedade de situações encontradas no campo de batalha. O Narrador tem liberdade para permitir que os jogadores criem regras para situações especiais que não são cobertas por nenhuma das manobras de combate existentes. Quanto aos jogadores, eles devem se lembrar de que o Narrador é o árbitro definitivo nesses tipos de situações, e sua palavra é final.

Se isso resultar em combates com discussões ou lentos, volte para as manobras básicas. Elas são amplas o suficiente para lidar com a maioria das situações. Um combate livre pretende adicionar profundidade ao jogo, e não criar conflitos entre os jogadores e Narradores.

ARMAMENTO MEDIEVAL

A maioria destas armas deve ser familiar, embora uma ou duas possam ser novas para você.

Uma **faca** é uma ferramenta pequena, não maior do que 15 ou 20 centímetros de comprimento, destinada à alimentação, caça e alguns trabalhos manuais. Uma **adaga** pode ser maior, até 30 centímetros ou mais, e é projetada especificamente para apunhalar.

Uma **espada de lâmina larga** é uma espada básica de uma mão, com uns 40 centímetros de comprimento, projetada para cortar. Uma **espada de mão-e-meia** é ligeiramente maior (mais ou menos 60 centímetros), normalmente usada com as duas mãos; uma pessoa forte (nível de Força 4 ou maior) pode usar uma espada de mão-e-meia com uma só mão. Uma **espada longa** pode ter qualquer comprimento até 1,8 metros, é utilizada com as duas mãos e não pode ser usada a cavalo (Observação: poucas espadas longas são usadas neste período; as estatísticas são incluídas para Narradores que desejem conduzir crônicas em períodos mais recentes).

Uma **lança** é uma arma básica para camponeses porque é muito barata. É simplesmente um bastão de madeira com uma ponta afiada de metal, com um comprimento total entre 1,5 a 2,4 metros. Uma **lança de justa** é simplesmente uma lança mais longa, usada exclusivamente por cavaleiros em suas montarias. Um **forcado** é usado por fazendeiros para mover feno e palha; é um bastão de 1,8 metros de comprimento, dividido numa forquilha com pontas afiadas numa das extremidades, e além de um porrete é a única "arma" disponível para os camponeses mais pobres.

Um **machado de batalha** se assemelha ao machado moderno para cortar madeira e requer as duas mãos para ser empunhado.

ARMAS BRANCAS

Arma	Dificuldade	Dano	Ocultabilidade	Força Necessária
Faca	5	Força + 1	B	1
Adaga	4	Força + 1	T	1
Espada de Lâmina Larga	6	Força + 4	M	2
Espada de Mão-e-meia	6	Força + 5	M	4
Espada Longa	5	Força + 6	N	1
Bastão	4	Força + 1 ou + 3	N	2
Lança, uma mão (*1)	7	Força + 1	N	1
Lança, duas mãos (*1)	6	Força + 3	N	2
Lança de Justa (*2)	8	Força + 6	N	1
Forcado (2 mãos)	6	Força + 1	N	3
Machado de Mão	7	Força + 5	M	3
Machado de Batalha	7	Força + 6	N	3
Acha (*3)	7	Força + 6	N	1
Maça	6	Força + 4	T	1
Mangüal (*4)	7	Força + 6	M	1

ARMAS DE LONGO ALCANCE

Arma	Dificuldade	Dano	CdT	Ocultabilidade	Força Necessária	Alcance
Arco Curto	variável	2	1/2	T	2	60 m.
Arco Longo	variável	4	1/2	N	4	120 m.
Besta	variável	3	1/4	N	2	90 m.
Lança (arremessada)	variável	Força + 2	N/D	N	2	N/D
Faca (arremessada)	variável	Força	N/D	N	2	10 m.
Pedras	variável	Força - 1	N/D	B	2	10 m.
Machadinha	+1	Força + 1	N/D	T	2	12 m.

Ocultabilidade: B = pode ser escondida num bolso (alfaiates medievais não fazem peças de vestuário com bolsos!); T = pode ser escondida nas dobras de roupas como uma túnica ou manto pequeno; M = pode ser escondido num manto ou casaco longos ou nas túnica de um monge; N = não pode ser escondida.

Cadência: 1/3 = requer três turnos inteiros para ser recarregada. Um arco normalmente é disparado a cada dois turnos. Um tiro rápido pode ser realizado com um arco longo ou curto, mas para fazê-lo o arqueiro precisa utilizar metade da sua Parada de Dados normal no teste.

Alcance: Você pode arremessar até o alcance indicado, mas isso será considerado um tiro de longa distância (com uma dificuldade maior).

Um **machado de mão** é uma arma empunhada com uma só mão, ligeiramente menor. Uma **acha** é uma arma mais comprida, de duas mãos, normalmente com 1,8 ou 2,1 metros de comprimento (Observação: poucas achas, ou mesmo nenhuma, são usadas neste período; as estatísticas são incluídas para Narradores que desejem conduzir crônicas em períodos mais recentes).

Um **maça** é um cabo de madeira com uma cabeça de metal (talvez com pontas aguçadas ou contundentes). Um **mangüal** é como uma maça, exceto por uma corrente que liga a cabeça ao cabo.

Um **arco curto** é uma arma de caça, com 0,9 a 1,2 metros de comprimento, que pode ser disparada a cavalo. Um **arco longo** tem aproximadamente 1,8 metros de comprimento, e não pode ser disparado a cavalo. Um **besta** é um aparelho mecânico semelhante a um rifle moderno, com um arco horizontal preso à sua extremidade anterior; o arco é puxado com um pé-de-cabra ou com a mão, e a flecha (chamada de seta ou virote) é colocada no arco. O arqueiro aperta um grande gatilho para liberar o arco e disparar a flecha.

Um **bastão tradicional** é "tão alto quanto o seu usuário, e tão grosso quanto o seu pulso," mas qualquer vara, cano ou bordão que seja longo o suficiente será o bastante. Geralmente, quanto mais pesado o objeto, maior o dano que ele causa.

OBSERVAÇÃO SOBRE ARMAS

- *1: Lanças normalmente tem de 1,8 a 2,4 metros de comprimento, e são empunhadas apontando-se para o alvo antes de um ataque.
- *2: Lanças de justa são armas de cavalaria. O dano causado quando utilizadas a pé é apenas Força. Se usada a galope ela inflige Força + 6 e automaticamente concede ao usuário a iniciativa se for usada contra oponentes com armas de mão normais. Se for usada sobre um cavalo numa velocidade menor, a lança de justa provoca menos dano (Força + 3, por exemplo) a critério do Narrador.
- *3: Uma acha normalmente tem uma seta pontuda na cabeça do machado, e também pode ser usada como uma lança. A cabeça de algumas achas também possuem características adicionais, como um gancho usado para derrubar oponentes a cavalo de suas montarias.
- *4: Falhas críticas com o mangüal são especialmente ruins. Geralmente, a bola ou corrente ficam embaraçadas em algum objeto inconveniente ou o personagem perde o controle da arma e acerta a si próprio.

ARMAS ARREMESSADAS

Muitas armas podem ser arremessadas, incluindo facas, machadinhas, lanças e pedras. A dificuldade para se acertar uma arma ou objeto arremessado é determinada dividindo-se a distância do alvo em metros pela Força do personagem (metros/Força). Portanto, se um personagem com Força 3 arremessasse uma pedra em um alvo a 16 metros de distância, a dificuldade do ataque seria 6 (sempre arredonde para cima).

A distância máxima para um personagem arremessar um objeto pequeno é sua Força x 10 em metros. O peso que pode ser arremessado é de 1 quilo por ponto de Força (ou mais se o objeto arremessado for aerodinâmico). A Parada de Dados para se acertar é constituída por Destreza + Esportes. A Força determina a dificuldade, assim como o número de dados na Parada de dano. O número de sucessos no teste de ataque não aumenta o dano.

A critério do Narrador, um personagem pode fazer trocas de um para um entre alcance e peso. Portanto, um personagem com uma Força de 5 poderia arremessar um objeto com 4 quilos como se sua Força fosse 6, ou um objeto de 6 quilos como se sua Força fosse 4.

UMA FLECHA ATRAVÉS DO CORAÇÃO

Para atirar uma flecha através do coração de um vampiro, conseqüentemente empalando-o, aumente a dificuldade do tiro em dois (até um máximo de 10). Lembre-se de que, para empalar um vampiro, o personagem precisa obter pelo menos cinco sucessos e infligir três níveis de Vitalidade de dano.

Também a critério do Narrador, se um personagem errar um ataque de faca ou machadinha por um sucesso, a arma acerta o alvo com o cabo. A Parada de Dados para o dano deve ser reduzida em cinco dados, possivelmente não causando nenhum dano.

PEDRAS

As pedras são encontradas praticamente em qualquer lugar; elas são a base do sistema de armas arremessadas. Eles causam dano igual à Força.

FACAS

As facas utilizam as regras de arremesso acima, com uma exceção. Sempre trate uma faca arremessada como se ela fosse meio quilo mais pesada do que realmente é; isso representa o controle exigido para se acertar o alvo com a lâmina. Facas arremessadas provocam Força +1 de dano.

MACHADINHAS

As machadinhas utilizam as regras de arremesso acima; entretanto, uma machadinha é uma alavanca natural para multiplicar a força. Adicione um à Força de um ataque com uma machadinha arremessada feito por alguém com uma especialidade apropriada. Contudo, as machadinhas são mais difíceis de se controlar do que as facas, portanto aumente a dificuldade de um ataque com uma machadinha arremessada em 1 além de quaisquer outros modificadores.

LANÇAS E DARDOS

Um dardo é uma lança pequena com aproximadamente 1,2 metros de comprimento. As lanças projetadas para serem arremessadas em geral também possuem aproximadamente este comprimento.



VAMPIRO: A IDADE DAS TREVAS

ARMADURA

Os soldados no Mundo das Trevas Medieval normalmente vestem armaduras de couro ou de metal para se protegerem. Couros de grossuras diferentes podem ser usados, forrados ou reforçados com anéis ou tacha, em camadas, reforçados ou endurecidos. Muitas variedades diferentes de cotas de malha podem ser combinadas com placas talhadas de metal; existem dúzias de combinações possíveis.

No entanto, para manter o sistema bom e simples, vamos admitir que existam apenas quatro classificações diferentes para armaduras medievais.

- **Armadura Leve:** Peças de couro, talvez endurecidas ou forradas, talvez com um capuz. Estas couras são visivelmente diferentes das roupas de lã normais vestidas pelas pessoas comuns. Esta categoria inclui armaduras utilizadas por guardas de portões, fora-da-lei, vigias de cidades e por soldados em guarnição durante épocas de paz. Ela também inclui o forro usado por cavaleiros e soldados por baixo de suas armaduras de metal.

- **Armadura Composta:** Uma mistura de tipos diferentes de armaduras, composta basicamente por peças de couro reforçado por tachas e anéis, talvez incluindo um elmo surrado e pedaços de uma cota de malha enferrujada. As armaduras compostas normalmente foram montadas saqueando-se os mortos após as batalhas e comprando ou improvisando partes estranhas peça por peça. Ela normalmente é usada por bandos de mercenários ou bandidos bem sucedidos.

- **Armadura Pesada:** Cotas de malha ou couras muito reforçadas, normalmente usadas com uma cobertura de metal semelhante a um elmo, com o forro de acolchoamento apropriado por baixo. O rosto continua exposto, e às vezes o pescoço e as mãos também são vulneráveis. Elas são vestidas por soldados e nobres empobrecidos quando estão esperando por uma luta. Ela pesa pelo menos 45 quilos, e só é usada quando se acredita que há perigo por perto.

- **Armadura de Cavaleiro:** Uma cota de malha cobre todo o corpo, incluindo o pescoço, com manoplas volumosas nas mãos e um elmo grande e pesado sobre a cabeça. (O elmo parece um balde com aberturas para que se possa ver de dentro.) Ela pode pesar mais de 90 quilos, e apenas os nobres mais ricos têm os recursos para comprar e manter este tipo de veste.

Observe que as armaduras “de placas” típica que muitas pessoas pensam pertencer a este período surgiram muitos séculos mais tarde, e não foram utilizadas por muito tempo. Por volta da mesma época em que as armaduras inteiriças de placas estiveram na moda, as primeiras armas de fogo começaram a ser usadas, tornando esta armadura nada menos do que inúteis. As armas grandes (espadas longas, machados de guerra, achas, etc.) também são deste período e foram desenvolvidas em parte para servirem como abridores de lata contra oponentes em armaduras de placas.

Os efeitos exatos da utilização das armaduras são descritos na tabela abaixo.

Armadura	Proteção	Ajuste de Destreza	Ajuste de Percepção	Força Mínima
Armadura Leve	1	-	-	1
Armadura Composta	2	-1	-	1
Armadura Pesada	3	-1	-1	2
Armadura de Cavaleiro	4	-2	-2	3

O índice de Proteção indica o número de dados adicionados à Parada de Dados para “absorver” o dano. Os mortais normais podem jogar este número de dados para resistir a danos infligidos contra eles; os vampiros adicionam estes valores aos seus testes normais de “absorção,” testando Vigor + Fortitude (se tiver alguma) + Proteção da Armadura.

As modificações de Destreza e Percepção se aplicam enquanto a pessoa usar a armadura (embora nenhum dos Atributos possa ser reduzido para um nível menor do que 1 devido a estas penalidades).

A Força mínima indica o nível mínimo de Força que o personagem precisa possuir para usar a armadura.

USANDO ESCUDOS

Um personagem usando um escudo é mais difícil de ser golpeado em combate do que um personagem que não o está utilizando. Entretanto, os escudos são objetos pesados e volumosos, feitos de madeira, couro ou metal. Os escudos são carregados apenas em épocas de guerra ou sérias agitações civis, e não são ocultáveis. Existem duas variedades principais de escudos medievais:

Escudos de Infantaria são redondos ou triangulares, com 30 a 90 centímetros de diâmetro. Qualquer um que lute contra um personagem que estiver usando um escudo de infantaria tem suas dificuldades para ataque com Armas Brancas aumentadas em um. (Portanto a dificuldade para golpeá-lo com um machado de batalha aumenta de 7 para 8.)

Escudos de Cavalaria são escudos longos e finos, freqüentemente em forma de pipa. Eles normalmente são usados por soldados da cavalaria; tiras de couro presas aos ombros do cavaleiro sustentam o peso considerável do escudo.

Se for usado por um personagem que não esteja a cavalo, o escudo de cavalaria aumenta as dificuldades para ataques com Armas Brancas dos inimigos em dois (por exemplo, a dificuldade para golpeá-lo com um machado de batalha aumenta de 7 para 9). Se for usado por personagens a cavalo, a eficácia do escudo dependerá do lado pelo qual ele está sendo atacado. Como o escudo cobre o lado esquerdo do personagem, inimigos à esquerda têm suas dificuldades em Armas Brancas aumentadas em 3. Contudo, o escudo não pode ser movido para o lado direito, de modo que os ataques à direita do personagem são resolvidos normalmente.

Observe que escudos não protegem um personagem de ataques vindos de trás.

MANOBRAS ESPECIAIS

Do mesmo modo que todos os testes, a dificuldade básica para qualquer manobra é 6. Se a manobra for destinada a enganar um oponente, a dificuldade normalmente é igual ao Raciocínio (ou Percepção) do oponente com um modificador constante de +4 ou, raramente, um Atributo do oponente mais uma Habilidade (como Raciocínio + Briga), no caso em que o modificador constante não é usado.

TESTES DE RESISTÊNCIA

Às vezes, um personagem pode resistir a um ataque contra ele, seja se esquivando, realizando uma ação evasiva ou usando outra manobra. O Narrador deve decidir quando um combatente deve realizar um teste de resistência. Este teste frequentemente exigirá que o combatente divida sua Parada de Dados caso deseje atacar naquele turno.

SUCESSOS

Geralmente, um ataque só precisa de um sucesso para que acerte o alvo; o dano é testado em seguida. Porém, em algumas circunstâncias, um número definido de sucessos são necessários, como quando um personagem tenta agarrar um oponente; ele precisa obter mais sucessos do que o nível de Força do oponente.

DANO (EFEITO)

Use a Tabela de Briga para determinar o dano e a partir dela faça ajustes para as condições especiais.

Se o efeito é enganar ou confundir um oponente, a regra geral é de que cada sucesso no teste de ataque subtrai um dado da Parada de Dados do oponente. Neste caso, somente o teste de ataque é realizado; não há um teste separado para dano.

Ações Múltiplas: Como sempre, um personagem deverá dividir sua Parada de Dados para realizar ações múltiplas em um turno.

Movimento: Normalmente, um personagem não pode se mover e atacar durante a mesma ação. O Narrador pode permitir que seja realizada uma manobra baseada no movimento com as seguintes orientações:

Se um personagem estiver realizando uma façanha acrobática, como saltar, balançar num candelabro, etc., um teste de Destreza + Esportes também pode ser necessário. A dificuldade depende da complexidade da manobra. Um teste simples para determinar a distância de um salto tem uma dificuldade de apenas 3 (veja "Pular," p. 207), enquanto saltar de uma carruagem que está prestes a se chocar para cima de um cavalo em movimento pode ter uma dificuldade tão alta quanto 9. O personagem precisa dividir sua Parada de Dados entre o teste acrobático e o teste de ataque. Entretanto, o Narrador deve usar a regra do sucesso automático sempre que possível.

Há algumas exceções a essa regra, no interesse da licença dramática. Se o personagem já assistiu a muitos filmes de capa e espada e quer usar manobras extravagantes similares, o Narrador pode permitir que ele se balance num candelabro e ataque sem ter que dividir a sua Parada de Dados.

COMPLICAÇÕES GERAIS

- **Mudar de Ações:** A dificuldade aumenta em 1.
- **Imobilização:** A dificuldade para acertar um alvo imobilizado diminui em 2.
- **Atordoamento:** Quando o dano nos Níveis de Vitalidade excede o nível de Vigor, o alvo é atordoado e não pode agir no próximo turno.

COMPLICAÇÕES DE COMBATE COM ARMAS BRANCAS E BRIGA

- **Oponentes Múltiplos:** Caso um personagem esteja lutando contra oponentes múltiplos em combate próximo, o grau de dificuldade dos testes de ataque e esquiva desse person-

gem será aumentado em 1 por cada oponente (até um máximo de 10).

- **Ataques Laterais e Pelas Costas:** A dificuldade de um ataque lateral é reduzida em 1, enquanto a dificuldade de um ataque pelas costas é reduzida em 2.

COMPLICAÇÕES DE COMBATE COM ARMAS BRANCAS

- **Desarme:** Esta manobra é uma tentativa de derrubar a arma da mão de um oponente. O personagem testa Destreza + Armas Brancas; adicione 1 à dificuldade normal da arma. Se pelo menos três sucessos forem obtidos, ele deve testar o dano da arma; se ele obtiver mais sucessos do que o nível de Força do oponente, então este é desarmado. Uma falha crítica normalmente significa que o personagem derruba sua própria arma.

Teste: Des + Armas Brancas **Dificuldade:** +1

Dano: Especial **Ações:** 1

- **Ataque Duplo:** Golpes de faca são baseados na velocidade e no reflexo. Um personagem usando esta especialização pode dividir sua Parada de Dados entre dois ataques contra o mesmo alvo (sem o uso de Rapidez). Cada Parada de Dados de ataque recebe um dado adicional. A dificuldade para cada ataque é 5. O dano é determinado normalmente após cada ataque. A Destreza + 1 do personagem é o número máximo de dados que podem ser usados para cada ataque. O número máximo de ataques adicionais é determinado dividindo-se a perícia do personagem por dois. Se um personagem possuir seis pontos em Armas Brancas, ele pode atacar três vezes em um turno dividindo sua Parada de Dados de três modos. Destreza + 1 é o número de dados que pode ser empregado em qualquer ataque. Além disso, as dificuldades para todos os ataques aumentam para 7.

Teste: Des + Armas Brancas **Dificuldade:** +1

Dano: Especial **Ações:** 1

- **Aparar:** Um personagem usando uma arma branca pode decidir aparar um ataque, usando sua arma para bloquear o golpe. Como uma esquiva, uma tentativa de aparar pode ser realizada a qualquer momento, desde que o personagem ainda tenha dados em sua Parada de Dados. Um personagem não pode aparar com uma arma tão pequena quanto uma faca, mas pode usar uma espada ou machado. Ele testa Destreza + Armas Brancas (dificuldade 6). Cada sucesso subtrai um do número de sucessos do ataque do oponente. Uma falha crítica num teste de aparar normalmente significa que a arma utilizada é derrubada da mão do personagem.

Teste: Des + Armas Brancas **Dificuldade:** 6

Dano: nenhum **Ações:** Especial

- **Estaca:** Se você está visando o coração, sua dificuldade é automaticamente aumentada em dois, e você precisa provocar pelo menos cinco níveis de dano para penetrar no coração o suficiente para imobilizar seu oponente.

Teste: Destreza + Briga **Dificuldade:** 8

Dano: Força **Ações:** 1

- **Arremesso Lateral:** Esta técnica poderosa, mas difícil, é usada melhor com armas de arremesso pequenas, como machadinhas e adagas. Ao invés de usar o arremesso sobre o ombro, como normalmente é visto em competições de arremesso de facas, esta técnica envolve girar o braço em

torno do lado do corpo quando se arremessa, soltando a arma num giro horizontal. Isso utiliza muito mais grupos de grandes músculos do corpo (inclusive as pernas e os quadris, quando realizado corretamente), resultando num arremesso mais longo e forte. As desvantagens para este estilo são a de que um personagem precisa de espaço para girar seu braço amplamente, e a precisão é muito menor. Quando um personagem estiver usando um arremesso lateral, sua Força efetiva é aumentada em dois, mas sua Destreza efetiva é reduzida em um.

Teste: (Des-1) + Esporte **Dificuldade:** 8
Dano: Força + 2 **Ações:** 1

- **Rasteira:** Os bastões podem ser utilizados para “varrer” as pernas do oponente desequilibrando-o numa luta. Trate esta manobra como um arremesso no qual o oponente cai no mesmo lugar onde estava — mas com a vantagem adicional de que o personagem não precisa se aproximar do oponente.

Teste: Des + Armas Brancas **Dificuldade:** +1
Dano: Especial **Ações:** 1

COMPLICAÇÕES DE BRIGA

- **Bloquear:** Um personagem pode decidir bloquear ao invés de se esquivar. Como uma esquivar, o bloqueio pode ser realizado a qualquer momento, desde que o personagem ainda tenha dados em sua Parada de Dados. Os bloqueios só podem ser feitos contra socos, chutes e armas contundentes. Uma ação de bloqueio não pode bloquear uma espada ou flecha. Teste Destreza + Briga (dificuldade 6); cada sucesso subtrai um do número de sucessos do ataque de um oponente.

Teste: Des + Briga **Dificuldade:** 6
Dano: nenhum **Ações:** Especial

- **Encontrão:** Um personagem investe para frente, jogando seu peso contra o seu oponente. É possível sofrer danos devido a este ataque; os corpos não foram feitos para serem usados como aríetes. Um personagem precisa de três sucessos para desequilibrar um oponente. Ele causa um Nível de Vitalidade de dano em si mesmo para cada sucesso inferior a três.

Se o ataque for bem sucedido, 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 de Destreza + Esportes (com dificuldade igual aos sucessos do oponente + 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 no chão e é tratado como se não tivesse mais dados em sua Parada.

Teste: Des + Briga **Dificuldade:** 7
Dano: Especial **Ações:** 1

- **Agarrar:** Um atacante pode tentar agarrar um oponente, na tentativa de imobilizá-lo ou para conseguir uma chance melhor para mordê-lo. Se o atacante obtiver 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 de Destreza + Briga), ele é derrubado, sendo obrigado a gastar uma ação para ficar de 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 imobilizar o outro. Se ambos marcarem o mesmo número de sucessos, nenhum dos dois obterá vantagem sobre o outro neste turno.

Teste: Des + Briga **Dificuldade:** 6
Dano: Força **Ações:** 1

- **Chutar:** Um chute pode variar de um simples chute frontal até giros aéreos. Dependendo da circunstância, modificadores de dificuldade e dano podem ser aplicados (a critério do Narrador). O dano de um chute nunca é agravado.

Teste: Des + Briga **Dificuldade:** 7
Dano: Força + 1 **Ações:** 1

- **Socar:** O atacante aperta a mão para formar um punho firme e golpeia com toda a sua força. O Narrador pode ajustar a dificuldade e/ou permitir dados adicionais se o atacante decidir que tipo de soco ele deseja realizar: gancho, jab, arrasa-quarteirão, etc. O dano de um soco nunca é agravado.

Teste: Des + Briga **Dificuldade:** 7
Dano: Força **Ações:** 1

- **Morder:** Depois de uma mordida bem sucedida, um personagem pode começar a beber o sangue de sua vítima. Causa ferimentos agravados.

Teste: Des + Briga **Dificuldade:** 6
Dano: Força + 1 **Ações:** 1

- **Garra:** Apenas aqueles com Metamorfose, e com as garras estendidas, podem tentar esta manobra. Causa ferimentos agravados.

Teste: Des + Briga **Dificuldade:** 6
Dano: Força + 2 **Ações:** 1

CAVALOS

No Mundo das Trevas Medieval, os cavalos são usados mais ou menos da mesma forma que os veículos motorizados no

TABELA DE MANOBRAS

Manobra	Iniciativa	Teste	Precisão	Dano
Agarrar	-1	Força + Briga	0	Força
Encontrão	0	Força + Briga	+1	Especial
Bloquear	—	Destreza + Briga	—	0
Chutar	0	Destreza + Briga	-1	Força + 1
Socar	0	Destreza + Briga	0	Força
Morder	-2	Destreza + Briga	+2	Força + 1
Garra	0	Destreza + Briga	0	Força + 2

mundo moderno — para permitir que os mortais viajem mais rapidamente e com menor esforço. Contudo, eles não são meros veículos, como carros e motocicletas, nem autômatos sem consciência. Eles são criaturas vivas, freqüentemente com personalidades reconhecíveis. Tenha isso em mente.

Os cavalos se assustam facilmente. Eles também se espantam com barulhos altos e podem entrar em pânico e fugir se forem assustados ou confrontados com uma situação perigosa (como um Lupino enfurecido ou uma batalha em progresso). Eles odeiam os cães. Alguns possuem hábitos irritantes, como uma tendência a morder ou dar coices, uma antipatia por um tipo particular de pessoa (por exemplo, homens, mulheres, crianças), uma recusa em pular cercas ou valas, uma tendência a deter-se para comer um pouco de capim apesar do esforço do cavaleiro em apressá-lo, etc. Os Cainitas também devem observar que os cavalos não são suicidas e não vão querer galopar à noite, especialmente através de bosques ou sobre estradas medievais irregulares. Eles também precisam de muitos cuidados (geralmente pelo menos duas horas por dia para cada cavalo).

Os Narradores devem tratar os cavalos dos personagens como indivíduos, com seus próprios defeitos e características. Os Personagens podem ser capazes de treinar um cavalo até certo ponto (como treinar um cavalo a dar coices quando comandado, ou a permanecer calmo em situações assustadoras) mas os Personagens nunca devem ser capazes de fazer com que seus cavalos se comportem como máquinas.

COMBATE MONTADO

Lutar sobre um cavalo não é fácil. Algumas armas simplesmente não podem ser usadas por combatentes a cavalo. Os Narradores devem ficar desconfiados de jogadores que afirmam que seus personagens estão balançando espadas longas ou armas de haste enormes a cavalo. Os arcos longos não podem ser puxados totalmente por arqueiros a cavalo.

De qualquer maneira, a habilidade de um personagem para lutar sobre um cavalo é limitada pela sua Habilidade de Cavalgar. Quando os Ataques de um personagem a cavalo forem resolvidos, use a Habilidade Armas Brancas ou Cavalgar, o que fornecer a menor Parada de Dados.

Portanto, se um personagem tiver uma Destreza de 3, Armas Brancas 4, mas apenas 1 em Cavalgar, ele pode jogar quatro dados para resolver o ataque, e não sete. Apenas se o seu Cavalgar se quivaler ou superar o seu nível de Armas Brancas ele poderá jogar sua Parada de Dados inteira de Destreza + Armas Brancas para atacar.

EVOLUÇÃO DO PERSONAGEM

Este item discute as maneiras pelas quais um personagem pode aumentar (ou diminuir) seus poderes e habilidades.

EXPERIÊNCIA

Durante uma história, os personagens aprendem muitas coisas. Muito do que aprendem não é o tipo de coisa que possa ser registrada em planilhas de personagem, mas sim alguma coisa que os jogadores simplesmente guardam na mente a partir de então. Ele podem nunca mais deixar uma janela entreaberta

durante o dia, ou nunca andar 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 os pontos na planilha de personagem. Eles podem ser usados mais tarde para aumentar os níveis nas Características.

O custo para aumentar esse nível varia amplamente; consulte os detalhes na tabela abaixo. O custo quase sempre consiste em se multiplicar o nível atual por um certo número. Assim, se o personagem tiver um nível de Prontidão igual a 2 e o jogador quiser aumentá-lo para 3, custará quatro pontos de experiência para fazê-lo. Se o personagem nem sequer possuir a Característica, o custo estará listado como uma Característica "nova." O nível de uma Característica só pode ser aumentado em um ponto por história.

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 do que isso. A Característica aumentada precisa ser alguma coisa sobre a qual o personagem teve uma chance de aprender durante a história; ele obteve muito sucesso mediante o uso da Característica, ou cometeu um grande erro a partir do qual aprende. No caso de Força de Vontade, é preciso que tenha ocorrido alguma coisa que o tenha deixado mais autoconfiante.

Você só deve permitir mudanças se elas ocorrerem na história ou se puderem ser inseridas nela. No mínimo, as mudanças precisam fazer sentido em termos de história, não se caracterizando como alterações que o jogador deseje para o seu personagem porque ele quer que este ganhe certos poderes ou perícias. 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

Determinar pontos de experiência requer que se alcance uma harmonia entre recompensar os jogadores e manter o equilíbrio do jogo. Se você seguir as orientações abaixo, provavelmente não enfrentará muitos problemas, mas sintase à vontade para experimentar do modo que considerar adequado.

FIM DE CADA CAPÍTULO

Confira de um a cinco pontos de experiência a cada personagem no final de cada capítulo (sessão de jogo). Seja qual for o resultado, um ponto é concedido apenas por terem participado (lembre-se de que às vezes aprendemos apesar de nós mesmos).

- **Um ponto — Automático:** Cada jogador obtém um ponto depois de cada sessão de jogo.
- **Um ponto — Nível de Aprendizado:** O personagem teria aprendido alguma coisa com suas experiências durante o capítulo. Peça ao jogador para descrever o que 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 interpretação do grupo.

- **Um ponto — Conceito:** O jogador representou muito bem o conceito do seu personagem.
- **Um ponto — Heroísmo:** Quando um personagem se coloca em risco pelos outros, como ao bloquear diversos inimigos com tochas para que o resto de seu grupo 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 capítulo.

- **Um ponto — Sucesso:** Os personagens foram bem sucedidos 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 do grupo.

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.

TABELA DE EXPERIÊNCIA

Característica	Custo
Atributo	nível atual x 4
Habilidade Nova	3
Habilidade	nível atual x 2
Virtude	nível atual x 3
Caminho	nível atual x 2
Disciplina Nova	10
Disciplina do Clã	nível atual x 5
Outra Disciplina	nível atual x 7
Força de Vontade	nível atual x 2
Trilha Taumatúrgica Nova	7
Trilha Taumatúrgica (primária)	nível atual x 4
Trilha Taumatúrgica (secundária)	nível atual x 5

AUMENTANDO E DIMINUINDO CARACTERÍSTICAS

Os custos para aumentar permanentemente as Características listadas abaixo estão listados na Tabela de Experiência.

AUMENTANDO DISCIPLINAS

As Disciplinas provavelmente se caracterizam como o aspecto mais difícil de um personagem que o jogador deve desenvolver, embora seja certamente uma prioridade 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 restringir o processo um pouco mais. Por exemplo, se um personagem deseja aprender uma Disciplina nova na qual ele atualmente não possui um nível, talvez ele precise 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.

ADQUIRINDO CAMINHO

Os jogadores podem aumentar também o nível em seus Caminhos, mas apenas depois de um comportamento artístico ou estético prolongado e consistente. Um jogador pode gastar pontos de experiência para aumentar sua contagem no Caminho apenas depois de seu personagem ter realizado uma “boa ação” segundo a definição do seu código de ética. O Narrador, como sempre, é o juiz final de quando isso ocorre.

Como Narrador, seja bastante rigoroso sobre como os personagens podem readquirir Caminho. Lembre que durante o curso da crônica os jogadores devem perder, lentamente, mais e mais Caminho. Preservar o status quo deve ser bastante difícil para o personagem, e adquirir Caminho deve ser quase impossível.

Você pode querer tornar a obtenção de Caminho uma recompensa específica para uma história particularmente vigorosa, na qual não existia uma recompensa real ou prática a ser oferecida ou concedida. Apenas o resgate de algum desafortunado ou a busca persistente por alguma semente da verdade ou bondade será o suficiente para adquirir novo Caminho. Mesmo assim a obtenção não deve ser garantida; você poderia exigir um teste de Virtude para a obtenção do ponto.

ADQUIRINDO FORÇA DE VONTADE

Os personagens podem comprar Força de Vontade permanentemente com pontos de experiência, mas às vezes, o Narrador 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 permanentemente. Isso ocorre sempre que um personagem sofre uma falha crítica num teste de Força de Vontade. Por sorte, isso ocorre raramente, pois a Força de Vontade costuma ser testada apenas durante frenesis, enquanto se emprega as forças perigosas da Taumaturgia ou quando se resiste à Dominação.

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 frequência. 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 laçao, por exemplo, um personagem precisa encontrar o indivíduo certo, tornar-se amigo dele ou Dominá-lo, e treiná-lo nos deveres que o vampiro deseja que sejam executados.

CAPÍTULO SETE: SISTEMAS

DESENVOLVIMENTO DE PERSONALIDADE

A personalidade de um personagem pode mudar durante o curso da crônica, mas a maior parte das mudanças ocorre através da interpretação e não simplesmente mudando-se a 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 mudam, essas modificações também devem ser anotadas na sua planilha. Nenhum aspecto da personalidade pode jamais ser 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 frequência, 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 interpretação.

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 focar e direcionar a interpretação. Se uma alteração de Comportamento for necessária ou parecer apropriada, o jogador deve sentir-se à vontade para seguir em frente e mudar.

NATUREZA

Um jogador também pode mudar a Natureza de seu personagem, mas as regras para isto são um pouco mais restritivas que aquelas para a mudança do 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, mas sim 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 isso certamente caiba ao julgamento do Narrador, uma mudança na Natureza ocasionalmente resulta numa mudança de Virtudes, embora nunca numa mudança nos níveis de Caminho ou Força de Vontade de um personagem.

ESTADOS FÍSICOS

Estes sistemas discutem os parâmetros de Vitalidade e a falta dela. Ferimentos e curas serão discutidos, assim como a diferença entre os corpos vampírico e mortal.

VAMPIRO: A IDADE DAS TREVAS

FERIMENTOS

Existem várias formas diferentes de um personagem receber ferimentos, mas em **Vampiro: A Idade das Trevas** 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 ou mais Níveis 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.

Pense na Vitalidade como uma escala com Escoriado numa extremidade e Incapacitado na outra. À medida que o personagem sofre ferimentos, ele decai na escala até que finalmente alcance Incapacitado. Quando se curar, ele simplesmente remove as marcas, uma a uma, até que esteja outra vez com sua saúde perfeita.

Cada sucesso obtido por um oponente num teste de avaliação de dano indica a perda de um Nível de Vitalidade. Se o oponente obtiver (por exemplo) dois sucessos, o jogador elimina dois Níveis de Vitalidade, começando com Escoriado e indo para Machucado.

Quando um vampiro alcança Incapacitado, ele está a um Nível de Vitalidade da morte. Se ele for ferido mais uma vez, ou se for impossível deter a hemorragia, ele morrerá.

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 realizando qualquer outra ação; mas ele pode tentar se curar enquanto realiza 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 outros vampiros ou lobisomens. Os ferimentos agravados podem ser curados apenas à razão de um por dia 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 considerar qualquer ferimento como sendo 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 semideuses, capazes de fazer e de suportar pra-



ticamente qualquer coisa, mas sempre existem formas de se matar vampiros. Um vampiro que morre não pode ser trazido de volta à sua condição vampírica e diz-se que ele encontrou a Morte Final.

Causar ferimentos agravados a um vampiro ferido seriamente é a forma mais comum de extingui-los. Se um vampiro não possuir mais Pontos de Sangue nem Níveis de Vitalidade e sofrer 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. Pressão de águas profundas, certas doenças vampíricas e decapitação são outras maneiras pelas quais um vampiro pode ser extinto. 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 morrerá. A morte é definitiva para os mortais, a não ser que eles sejam Abraçados imediatamente antes de serem arretados 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 morais 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 três meses para se recuperar do estágio Espancado, ele ainda precisará de tempo para recuperar-se dos níveis Ferido, Machucado e assim sucessivamente.

Nível de Vitalidade

Escoriado
Machucado
Ferido
Ferido Gravemente
Espancado
Aleijado

Tempo

Um Dia
Três Dias
Uma Semana
Um Mês
Três Meses
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 Físicos. 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.

Distância (em metros)

1,5
3
6
9
12
15
18
21
24
27+

Ferimento

Um Nível de Vitalidade
Dois Níveis de Vitalidade
Três Níveis de Vitalidade
Quatro Níveis de Vitalidade
Cinco Níveis de Vitalidade
Seis Níveis de Vitalidade
Sete Níveis de Vitalidade
Oito Níveis de Vitalidade
Nove Níveis de Vitalidade
Dez Níveis de Vitalidade



VAMPIRO: A IDADE DAS TREVAS

CAUSAS DE FERIMENTOS

Existem muitas formas de infligir dano a um personagem. Essas causas de ferimentos estão descritas abaixo.

COMBATE

Os ferimentos em combate são abordados mais extensamente acima. Cada sucesso no teste de avaliação de dano de um oponente leva à perda de um Nível de Vitalidade.

QUEDA

Ocasionalmente, os personagens poderão cair. Use a tabela abaixo para calcular os danos. Os personagens podem fazer um teste de Vigor para tentar "absorver" o dano. A dificuldade é 8; cada sucesso obtido significa que um Nível de Vitalidade a menos é perdido. Uma falha crítica significa que se perde um Nível de Vitalidade a mais.

FOGO

O fogo é um elemento bastante perigoso para os vampiros, e eles o temem mais do que praticamente qualquer outra coisa. O fogo sempre causa danos agravados, e portanto pode matar os vampiros. Uma chama de qualquer tamanho representa perigo potencial para um vampiro, mas eles podem resistir aos seus efeitos se (e somente se) possuírem Fortitude. Faça com que os jogadores testem Vigor + Fortitude (a dificuldade varia, veja a tabela a seguir para idéias). Os personagens precisam fazer um teste a cada turno em que estiverem nas chamas, para ver se conseguem resistir ao dano. Se o teste fracassar, eles perdem de um a três Níveis de Vitalidade por dano (veja a tabela abaixo), enquanto que, se forem bem sucedidos, sofrerão um nível de dano a menos por sucesso do que sofreriam normalmente. Se o teste resultar numa falha crítica, então eles estão feridos de alguma forma especial — talvez eles percam sua visão ou um braço seja mutilado.

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 uma fogueira de execução intensa (queimadura de terceiro grau)
Nove	Metal incandescente
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 de se 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 de Vigor + Fortitude a cada turno que ficar exposto ao sol. A dificuldade depende da intensidade dos raios, da hora do dia e se há nuvens ou neblina. Veja a tabela abaixo para um guia geral de como 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 tabela abaixo). Se ele

for bem sucedido, sofre um nível a menos de dano por sucesso. As falhas críticas indicam que o personagem realmente pegou fogo, e que agora precisa resistir não apenas ao sol, mas também ao fogo.

Dificuldade Raios

Três	Raios indiretos, cobertura de nuvens pesada ou crepúsculo.
Cinco	Totalmente coberto por roupas grossas.
Sete	Através de uma janela.
Novo	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 é exposta (apenas uma mão).
Dois	Parte do corpo é exposta (vestindo um capuz).
Três	Grande parte do corpo está exposto (vestindo roupas normais).

DOENÇAS

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. Apesar de os Níveis de Vitalidade perdidos podem ser agravados, depois que 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 Cainitas numa questão de dias.

ESTACAS

Um estaca que atravesse o coração de um vampiro não leva à morte, mas o imobiliza completamente. Se uma estaca atravessar o coração de um vampiro e este não puder se mexer, ele ainda perderá um Ponto de Sangue por dia. Uma vez que todos os Pontos de Sangue tenham sido perdidos, o vampiro começará a perder Níveis de Vitalidade a uma razão de um por dia. Uma vez que o vampiro alcance Incapacitado, admite-se que ele tenha entrado em torpor. Observe que vampiros não podem "morrer" por deterioração.

Durante uma luta corporal, é extremamente difícil mirar uma estaca precisamente no coração. São necessários pelo menos cinco sucessos para atingir uma área tão restrita.

FRIO EXTREMO

Embora vampiros não possam morrer de frio, eles podem sofrer os efeitos 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 teste é determinado pelo

Narrador, mas não se esqueça de que os vampiros são muito mais resistentes ao frio que os humanos. Os vampiros podem usar Pontos de Sangue para se aquecerem, mas essa atitude não proporcionará um calor duradouro.

TORPOR

Como demonstramos acima, os vampiros não morrem com facilidade. Não obstante, quando seus ferimentos se tornam graves demais, eles caem num sono profundo, conhecido como torpor.

Quando um vampiro é ferido além do estado de Incapacitado e perde também todos os Pontos de Sangue, ele cai em torpor (embora no caso de um ferimento agravado, o resultado seja a Morte Final). O personagem fica absolutamente imóvel e inconsciente, embora Cainitas 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 nível de Caminho de 10 acordam do sono profundo em cerca de um dia, enquanto aqueles que não estejam tão avançados em seus Caminhos 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.

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.

Nível de Caminho

Nível de Caminho	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 +

Um personagem pode entrar em torpor voluntariamente. Quando o personagem vai dormir, o jogador simplesmente informa ao Narrador que está entrando em torpor. Muitos Cainitas antigos entram voluntariamente neste estado num lugar protegido, para evitar o risco de frenesi ou outros perigos.

ESTADOS MENTAIS

Esses sistemas de regras discutem as mudanças que podem ocorrer na psiquê de um personagem. Eles incluem condições como o frenesi, no qual os personagens permitem que a Besta interior torne-se a Besta exterior; o Röttschreck, em que o medo induzido pela luz solar e pelo fogo torna-se um sentimento incontrolável; e a Degeneração, na qual se considera a perda de Caminho. Também são descritas as diversas Perturbações às quais os vampiros estão sujeitos (e que todos os Malkavianos precisam possuir) e o místico Voto de Sangue.

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 em sociedade, os vampiros precisam aprender a conter a Besta. Os instintos de violência tão essenciais no campo servem apenas para pôr em risco os vampiros no Mundo das Trevas Medieval. O poder da ira da Besta tem suas utilidades, mas a cegueira que ela provoca supera de longe seus benefícios.

Os vampiros lutam para refrear a Besta, mas não importa o quanto tentem, eles nem sempre prevalecem. 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/Instinto. 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 o seu personagem.

PROVOCAÇÕES

Sempre cabe a você, o Narrador, decidir quais circunstâncias podem provocar um frenesi. Você pode ignorar alguns fatores bastante óbvios, mas force os jogadores a fazerem testes para coisas que eles considerem desprezíveis. A sua interpretação da natureza do Mundo das Trevas Medieval 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 adaptar à sua crônica. Se você quiser uma crônica mais orientada para a ação, com personagens que possam ser bastante seguros de si, você não vai 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 interpretem 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 bebe todo o seu sangue. 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 pela 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.

SISTEMA

Você não precisa resistir ao Frenesi, mas se quiser fazê-lo, precisa testar seu Autocontrole/Instinto (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 abaixo. Você não pode usar mais dados no teste do que os pontos que possuir em seu nível atual de Pontos

de Sangue — a fome supera invariavelmente até a melhor das intenções. 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.

Provação	Dificuldade
Cheiro de sangue (com fome)	3
Visão de sangue (com fome)	4
Vida ameaçada	4
Humilhado	4
Ser maltratado	4
Provocado até a fúria	5
Gosto de sangue (com fome)	5
Regente ameaçado	6
Humilhação ostensiva	7

INTERPRETAÇÃO

Durante o frenesi, um personagem é capaz de praticamente qualquer tipo de comportamento imoral, arriscado ou psicótico. Frenético, ele precisa se comportar com abandono animalesco, concentrando-se apenas em gratificações imediatas. Se isso significa um ataque furioso ou uma loucura totalmente frenética dependerá do estímulo. Nenhum pensamento lógico ocorre ao vampiro, e todas as 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, ele irá procurá-lo impetuosamente. O personagem fica furioso e tenta destruir tudo e qualquer coisa à vista. Embora ele ataque seus inimigos primeiro, se os seus amigos estiverem no seu caminho (ou se não houver inimigos por perto), ele também 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 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.

O jogador pode decidir 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 subsequentes. 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 realize, 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, o frenesi descreve um ciclo simples semelhante ao da adrenalina. Quando a adrenalina em um mortal deixa de fluir, as coisas se acalmam, o nível de tensão cai, e o frenesi lentamente



chega ao fim. Um frenesi tem a duração de uma cena. Quando a cena termina, o jogador pode voltar a interpretar seu personagem normalmente.

Um jogador pode usar pontos de Força de Vontade para recuperar temporariamente o controle, ou para impedir que seu personagem realize uma ação em particular, mas não terá um efeito duradouro. Se o Narrador não acreditar que o jogador está interpretando o frenesi apropriadamente, ele pode declarar que o personagem gastou um ponto de Força de Vontade.

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, sendo que 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 ao frenesi 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 se esforçaram tanto para ajudá-lo.

RÖTSCHRECK

Os vampiros não temem muitas coisas, mas, apesar de imortais, os vampiros ainda temem aquilo que pode pôr um fim em suas existências. As duas maiores ameaças a um vampiro são a luz solar e o fogo, e esses perigos provocam nos Cainitas um terror que ultrapassa todos os temores normais — o Röttschreck.

SISTEMA

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 6, mas pode variar 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 Röttschreck, um estado frenético, e perde todo o seu controle. Uma falha crítica indica que o personagem não apenas entrou no Röttschreck, mas também adquiriu algum tipo de Perturbação. O tipo de Perturbação gerado pela falha crítica no teste de Coragem costuma ser uma versão distorcida do impulso primitivo em fugir aterrorizado.

Os jogadores podem gastar um ponto de Força de Vontade para executar uma ação simples, de outro modo impossível para um personagem, devido ao Röttschreck.

Efeito	Dificuldade
Tocha próxima	6
Luz solar obscurecida	7
Fogueira	7
Luz solar direta	8
Ser queimado	8
Preso num local em chamas	9

INTERPRETAÇÃO

Quando um personagem fracassa em um teste de Coragem, ele é incapaz de realizar qualquer ação que não seja fugir em pânico. Se estiver encurralado, sem lugar para onde correr, não será capaz de realizar qualquer ação plausível. Essa reação durará pelo menos mais alguns minutos (será mais longa em alguns casos) depois que o personagem tiver chegado a um abrigo, não se encontrando mais próximo ao fogo a ou raios solares.

Quando o personagem chegar a um local 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 (basicamente 10 minutos).

PERTURBAÇÕES

Alguns Cainitas possuem ou escolhem diversas peculiaridades, tendências neuróticas ou mesmo psicoses que exigem muito tempo e esforço para serem superadas.

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 Narrador. Normalmente, ela começa logo depois de uma falha crítica num teste de frenesi, mas 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 este 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, uma vez que as pessoas podem entrar e sair delas, e estas podem 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, é sua 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 o 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 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.

Abaixo estão 10 exemplos de Perturbações.

- **Múltipla Personalidade:** Você possui diversas personalidades diferentes. Durante a manifestação da Perturbação,

ção, 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. Durante esta época de desconfiança, praticamente qualquer pessoa que esteja ciente das suas mudanças de personalidade irá supor que você está sendo possuído. E você pode ter certeza de que não está?

- **Fantasia:** Você entra num mundo de ilusões onde é o herói incompreendido. Você satisfaz o seu desejo de 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; provavelmente muito cedo em sua infância, uma vez que as crianças do Mundo das Trevas Medieval assumem deveres de adultos assim que forem capazes de realizá-los. É muito difícil para você fazer qualquer coisa sozinho, e você pode precisar que os outros façam coisas por você.
- **Perfeição:** Tudo precisa ser perfeito em sua vida. Toda a sua energia é direcionada para impedir que qualquer coisa saia errada. Quando isso acontece, como inevitavelmente acontecerá, você desmorona, precisando de um teste de Força de Vontade 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 as fraquezas morais deles, 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 evitar as situações que poderiam causá-lo.
- **Obsessão:** Você se torna obcecado por algum interesse como reação a algo que vivenciou. É 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 mão de todos os tipos de procedimentos para se proteger. 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 sua consciência, e você simplesmente esquece que o evento chegou a acontecer. Entretanto, mais do que apenas um evento pode ser esquecido, e até mesmo a amnésia total é possível. Além disso, em alguns casos um personagem pode “esquecer” algumas Habilidades e ficar incapacitado de usá-las durante a Perturbação.

VAMPIRO: A IDADE DAS TREVAS

- **Melancolia:** 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 que o atraia. Você não é capaz de se levantar para fazer nada por iniciativa 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, você resistirá até mesmo à necessidade de dormir, à medida que gasta sangue e Força de Vontade para concretizar seus planos.
- **Delírios de Grandeza:** Você se imagina muito melhor e maior do que realmente é — você adota um auto-ideal glorioso. Talvez você ache que é um príncipe, ou acredite ser o prefeito ou um líder religioso. Imaginando-se a salvo das coisas que teme, você evita o medo. Entretanto, sempre que a ilusão é quebrada, um teste de Coragem (dificuldade 5) precisa ser realizado imediatamente para ver se o personagem entra ou não em frenesi.

VOTO DE SANGUE

É possível criar um Voto de Sangue com outro vampiro, desta forma transformando-o em seu Escravo e, sob certos aspectos, seu amante. Fazer um Voto 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 Escravo. Normalmente, os anciões são Regentes e os neófitos Escravos, mas essa regra não se aplica a todos os casos. Manter muitos sob servidão é uma estratégia essencial na Jyhad, pois isso confere laiaios poderosos e confiáveis ao Regente. Muitos Cainitas nutrem suspeitas uns dos outros, porque nunca têm certeza de quem é Escravo dos antigos, e de quem não é.

A CRIAÇÃO DO VOTO

O Voto de Sangue é criado mediante a troca de sangue entre dois vampiros. O Escravo precisa beber o sangue do Regente três vezes, em três ocasiões diferentes (em noites diferentes). Pode ser qualquer quantidade de sangue; apenas um gole, ou mesmo uma gota, se o regente for um dos mais antigos. Ao contrário das limitações da Disciplina Dominação, é possível a um sangue mais fraco manter controle sobre um sangue mais potente. Portanto, um Membro de 10ª geração poderia controlar um vampiro de nona geração.

Quanto mais vezes o Escravo beber do sangue, mais o Voto será reforçado. A maioria dos Regentes obriga seus Escravos a beberem seu sangue várias vezes por ano, de modo a reforçar o vínculo. Muitos Regentes temem que, se o Voto for rompido, seus Escravos desejem vingança. Provavelmente, este é o motivo pelo qual tantos Escravos são muito bem tratados por seus Regentes — afinal de contas, qualquer vínculo pode falhar. O ódio pode crescer por sob o poder do Voto e enfraquecê-lo.

Depois que um vampiro foi submetido a um Voto de Sangue com um vampiro, ele não pode ser submetido por outro a um Voto. Os personagens podem ser submetidos através do Voto de Sangue a apenas um vampiro por vez, estando, portanto, a salvo se já tiverem sido submetidos a um Voto. Todos os personagens já estão a meio caminho de possuírem um Voto de Sangue, pois 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.

PODER DO VOTO

Um Voto de Sangue é um elo basicamente emocional. Os Escravos vêem seus Regentes como figuras centrais de sua vida, sendo invariavelmente obcecados por eles. Embora possam odiar o seu Regente, eles farão praticamente qualquer coisa para ajudá-lo. Eles não farão nada para ferir seu Regente e até mesmo tentarão protegê-lo de outros que possam atacá-lo. É bastante provável que o personagem compreenda o que está acontecendo, pelo menos intelectualmente, mas está impossibilitado de fazer qualquer coisa a respeito.

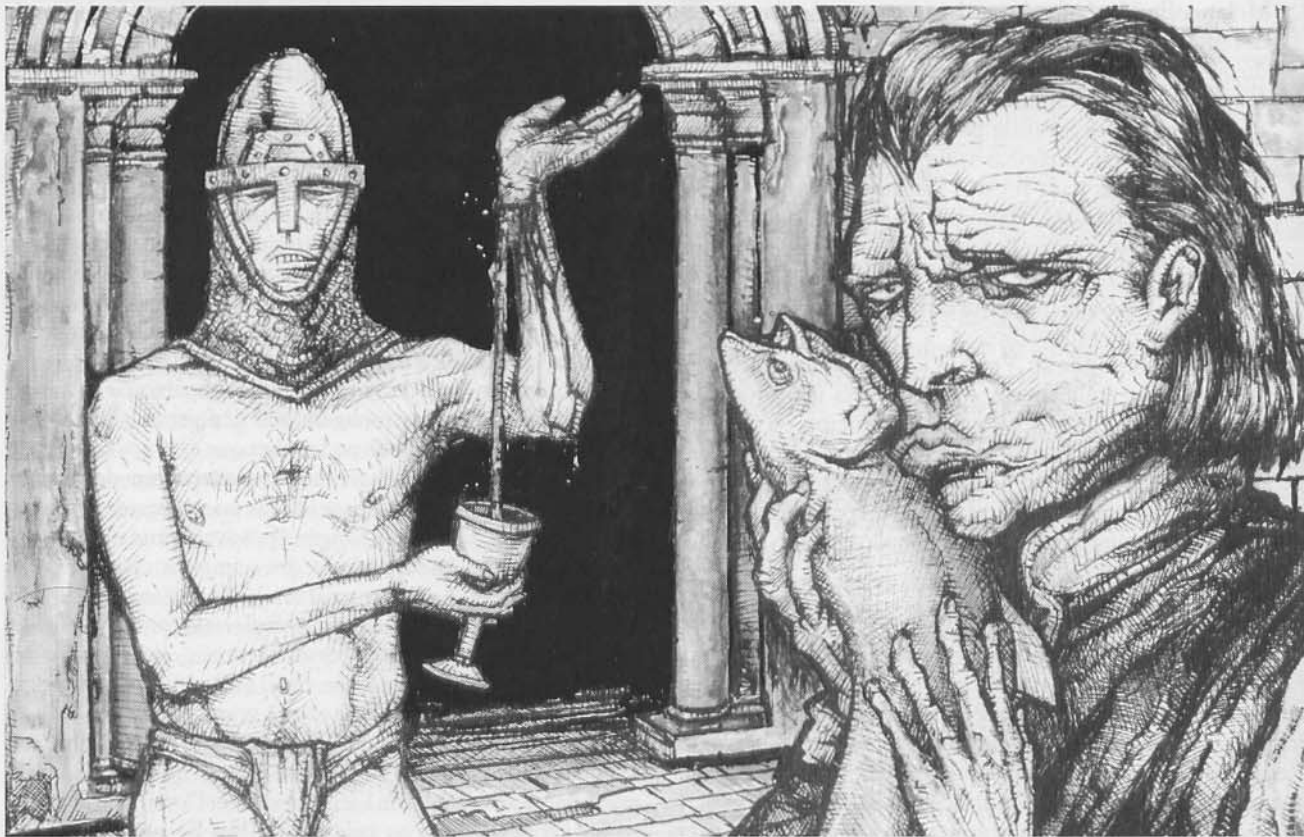
Adquirir um Voto de Sangue é como se apaixonar — depois que acontece a um personagem, ele fica preso ao Voto até conseguir se libertar. Você pode saber que está apaixonado, e odiar o que isso o leva a fazer, mas isso não o impede de estar apaixonado e de fazer as coisas idiotas que as pessoas às vezes fazem por amor. O Voto de Sangue é possivelmente o sentimento mais próximo que a maioria dos vampiros chegará dessa emoção louvada. Ao interpretar um Voto 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 Escravo é a capacidade de Dominá-lo sem que para isso seja preciso contato visual. Um Escravo pode ser Dominado enquanto for capaz de ouvir as palavras de seu Regente. Todas as dificuldades são aumentadas em dois sempre que o Escravo fizer um teste para resistir ao Domínio do Regente.

Ocasionalmente (mas nem sempre) o Voto de Sangue confere ao Regente uma compreensão das motivações e sentimentos do Escravo, podendo até mesmo saber onde ele está a cada momento, caso o Voto de Sangue já esteja sendo mantido há bastante tempo.

Caso o Regente de um personagem lhe peça um favor, o Escravo realizará a tarefa se ela for exequível. Contudo, se ela exigir risco de vida, ele não será obrigado a fazê-la. Nem o amor é tão cego. Se houver uma emergência e o Regente estiver sendo atacado, o primeiro instinto do Escravo é ajudá-lo. O sacrifício pessoal não é desconhecido, especialmente se o Voto tiver sido reforçado durante os anos. Se o Escravo for bem tratado, o Voto é reforçado e fortalecido. Se ele for humilhado e maltratado, o ódio desenvolvido diminuirá a influência do Voto sobre o Escravo.

A critério do Narrador, a Força de Vontade pode ser usada para o Escravo resistir temporariamente ao poder do Voto 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 do sangue de seu Regente. Então, dependendo das circunstâncias, um Ponto de Força de Vontade eliminará os efeitos do Voto por um único turno ou por uma cena inteira. Se o personagem simplesmente quiser tramar algo contra seu Regente, um ponto de Força de Vontade permitirá que ele o faça por uma cena inteira. Contudo, se ele quiser atacar seu Regente, essa ação exigirá 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 Voto de Sangue é possível, mas pode ser 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 Escravo não vir o seu Regente durante algum tempo, e não interagir com o objeto do seu compromisso, o Voto acabará morrendo. Alguns tipos de Natureza, como Criança ou Fanático, podem nunca escapar do Voto de Sangue, enquanto outras podem fazê-lo com facilidade. O rompimento do Voto de Sangue de um personagem não pode ser alcançado mediante pontos de experiência ou testes bem sucedidos, pois deve ser representado.

SISTEMAS DRAMÁTICOS

Descrevemos a seguir 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. As regras dramáticas para ações físicas são as mais numerosas, pois elas são as mais difíceis de serem resolvidas apenas através da interpretação.

FÍSICAS

Essas regras tratam de ações físicas e confrontações, situações dramáticas nas quais os Atributos Físicos predominam.

DESPERTAR

Ocasionalmente, 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 "caixão," é necessário 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 acordará de modo algum.

Depois que o personagem tiver despertado um pouco, o jogador pode fazer um teste contra o nível do Caminho do personagem para ver por quanto tempo ele consegue permanecer acordado. A dificuldade padrão é 8, e cada sucesso indica que o personagem pode permanecer acordado por um turno. Cinco sucessos indicam que ele acorda completamente. Nenhuma ação pode ser realizada até que o personagem esteja completamente acordado. Um fracasso significa que ele volta a dormir, mas se acontecer alguma 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 adicionais para ver se consegue permanecer desperto. A dificuldade desta jogada também é 8, mas necessita-se de apenas um sucesso para se manter acordado. Os fracassos e as falhas críticas têm os mesmos resultados descritos acima.

Lembre-se de que durante o dia nenhum teste realizado pelo vampiro pode usar mais dados do que o nível em seu Caminho.

ESCALAR

Quando um personagem tenta escalar algum tipo de superfície (uma árvore, um penhasco ou um prédio), peça ao jogador para testar Destreza + Esportes. A dificuldade depende da rugosidade da superfície que será escalada, do tipo da 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, Samuel 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 conseguir nenhum progresso durante o turno. Uma falha crítica indica que o personagem caiu 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 difícil: uma superfície muito lisa

PROEZAS FÍSICAS

Em ações nas quais a Força bruta é tudo o que importa, normalmente a Força de um personagem é usada sem uma Habilidade. Este sistema funciona da mesma forma que os sucessos automáticos. Se a Força de um personagem igualar ou exceder a dificuldade do feito que ele está tentando, ele o realizará automaticamente. Só será preciso fazer um teste se a dificuldade for maior que sua Parada de Dados.

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 9, embora possa variar

Parada de Dados	Feito	Peso
1	Rasgar uma saia de seda	20 kg
2	Armar uma besta	50 kg
3	Dobrar uma espada	125 kg
4	Arremessar um barril de vinho	200 kg
5	Arrombar uma porta de carvalho maciço	325 kg
6	Rasgar uma cota de malha	400 kg
7	Dobrar uma barra de metal de 2,5 cm de espessura	450 kg
8	Arremessar um cavalo de montaria	500 kg
9	Socar através de uma armadura de placas de metal	600 kg
10	Erguer uma ponte levadiça	750 kg
11	Arremessar um cavalo de guerra	1.000 kg
12	Quebrar uma árvore pequena	1.500 kg
13	Arremessar uma porta de pedra de um sarcófago	2.000 kg
14	Socar através de uma parede de pedra de 30 cm	2.500 kg
15	Arremessar uma catapulta	3.000 kg

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 abaixo (até um máximo de cinco). Portanto, se um personagem possuir Força 4, mas quiser virar uma carroça, precisará de três sucessos em um teste de Força de Vontade para fazer isso.

SALTAR

Saltar requer um teste de Força, ou um teste de Força + Esportes se for um salto horizontal e o personagem correr para obter um impulso decente. A dificuldade para um salto quase sempre é 3 (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 um salto; ou o jogador é bem sucedido num teste ou ele cai.

Tipo de Salto

Vertical (para cima)
Horizontal

Metros por sucesso

0,6
2,0

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 mais indicado) ou fazendo o personagem perseguido testar Destreza + Esportes (dificuldade 6) para cada turno de dianteira que tiver sobre o perseguidor. Some o número de sucessos obtidos. Este número de sucessos precisa ser acumulado pelo outro personagem antes que possa alcançá-lo. Depois que o tiver feito, poderá tentar se engalfinhar com a pessoa perseguida (veja regras de combate). O perseguidor pode querer apenas se aproximar até certo ponto para ter uma chance melhor de acertar o personagem perseguido com um tiro.

SOMBRA

De vez em quando, um personagem terá de seguir alguém em segredo. Para que a perseguição seja efetiva, precisará ser realizada da forma mais discreta possível. É disso que trata a sombra — seguir alguém sem que a pessoa perseguida saiba que o personagem está ali.

Há dois componentes para a sombra — manter-se informado sobre onde o indivíduo se encontra e certificar-se de que ele não perceba que está sendo seguido. A perseguição pode ser realizada a pé ou a cavalo.

O personagem que estiver tentando ser o sombra precisa testar Percepção + Investigação. A dificuldade costuma ser 6 (embora possa variar entre 5 e 9 dependendo da densidade da multidão, das velocidades relativas de viagem 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 arranhou problemas — ele é atacado por bandidos, acusado de roubar um nobre, ou seu cavalo perde a ferradura.

Embora o teste de Percepção seja o aspecto mais importante da perseguição, é preciso fazer também um teste de Furtividade para ver se o indivíduo percebe que está sendo seguido. A cada turno que se faça um teste de Percepção será preciso testar Furtividade. O jogador precisa testar Destreza + Furtividade (ou Destreza + Cavalgar se o personagem estiver a cavalo). A dificuldade é a Percepção + Prontidão do indivíduo, mas pode ser modificada em até 3 pontos para mais ou para menos, dependendo das circunstâncias (ruas vazias ou multidões densas, por exemplo). Um único sucesso indica que o sombra não foi detectado, e cada sucesso adicional também dificulta para o indivíduo notar o sombra, mesmo que ele esteja tentando descobrir se o seguem. Um fracasso indica que o indivíduo fica desconfiado e começa a olhar dissimuladamente por sobre o ombro (e pode fazer seus próprios testes de Percepção; veja abaixo). Uma falha crítica indica que o personagem revela completamente sua presença, e o indivíduo agora *sabe* que está sendo seguido.

Se o indivíduo for alertado de alguma forma (pelo fracasso do sombra no teste de Percepção + Furtividade acima), ou simplesmente tentar ver se está sendo seguido (talvez por hábito), teste Percepção + Investigação. A dificuldade é a Furtividade + 5 do sombra. 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 de 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 perseguidor foi localizado

Sistema de Parceria: Dois ou mais personagem podem compartilhar responsabilidades de perseguição alternando turnos. Contudo, eles precisam antes ter trabalhado/treinado juntos nesta técnica; de outro modo as dificuldades de todos os testes para a dupla aumentam em um. Um personagem 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 indivíduo não poderá acumular sucessos por muito tempo, o que lhe dificulta muito localizar os sombras.

ESGUEIRAR-SE

Quando um personagem tentar esconder-se nas sombras ou se esgueirar até um guarda, ele terá que 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 onde quer. Um teste de Percepção + Furtividade pode ser feito se o jogador quiser descobrir de quantos sucessos irá precisar; a dificuldade para isso costuma ser 7.

Qualquer tipo de fracasso indica detecção.

VAMPIRO: A IDADE DAS TREVAS

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, sendo a dificuldade 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 por raios solares — a água não é uma barreira (trate-a como se o vampiro estivesse no seco num dia nublado). Se um vampiro mergulhar muito fundo, a luz solar não penetrará, mas nessa profundidade o personagem poderá ser esmagado ou sofrer os efeitos da temperatura baixa.

SOCIAIS

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.

CREDIBILIDADE

Este sistema é usado quando um personagem tenta convencer alguém de que está dizendo a verdade; por exemplo, quando ele tenta persuadir um nobre de que não está mentindo, ou quando tenta convencer um guarda sobre sua identidade. O jogador precisa testar Manipulação + Liderança. A dificuldade é a Inteligência + Lábia do outro personagem. Reduza a dificuldade em um a três 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).

TAGARELICE

A tagarelice é um meio de intimidar e confundir alguém verbalmente a ponto de deixá-lo submisso. Manipulação + Lábia é o teste mais comum para este feito; às vezes podem ser usados Carisma e Aparência. A dificuldade é o Raciocínio + Crime do alvo.

Os sucessos indicam que o alvo se confundiu, e estará inclinado a concordar com o indivíduo, pelo menos momentaneamente. 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. Uma falha crítica indica que o alvo não ficou 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.

Pontos de Força de Vontade podem ser gastos para resistir à tagarelice.



INTERROGATÓRIO

O interrogatório pode acontecer sob várias circunstâncias diferentes. 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-las 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 abaixo). 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 alguma coisa — ou pior ainda, o alvo mente. Por esta razão o Narrador normalmente deve fazer 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

ORATÓRIA

Você poderá usar este sistema se um jogador pretende que seu personagem faça um discurso, mas não quer realmente recitá-lo. Peça-lhe para descrever o que 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 fazê-lo.

O jogador testa Carisma + Liderança. 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 vegetais podres (normalmente a dificuldade é 7). Se o orador tiver algum tipo de reputação, você pode querer modificar a dificuldade de acordo com ela. 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 atacado pelos espectadores irritados.

Sucessos	Reação da platéia
1	Eles ouvem, mas não ficam empolgados
2	O personagem conseguiu de certo modo convencê-los
3	A platéia é conquistada
4	A platéia fica completamente hipnotizada
5	A platéia está na palma da mão do personagem



VAMPIRO: A IDADE DAS TREVAS

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, alternado cada teste com a interpretação. O personagem pode gastar quantos turnos quiser na palestra; mas depois do terceiro turno a dificuldade aumenta em um a cada turno. Podem ser necessários mais do que cinco sucessos para conquistar completamente a platéia.

ATUAÇÃO

Este sistema é usado sempre que um personagem praticar algum tipo de atuação, seja comédia, música, representação ou narração de história. Pode ser na corte real ou numa esquina, e pode ser formal ou informal.

O jogador precisa fazer um teste do Atributo apropriado + Representação (ou Música, ou a Habilidade que for mais apropriada). A dificuldade se baseia no grau de receptividade da platéia. Um fracasso indica uma atuação sem brilho, condenada a ser esquecida imediatamente. Uma falha crítica indica uma atuação miseravelmente 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 abaixo). 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, <i>Magnum opus</i>

SEDUÇÃO

A sedução se distingue da corte pois esta sempre é um processo mais lento, estendendo-se por semanas ou até mesmo anos, enquanto a sedução é destinada a dar resultados mais rapidamente, normalmente em poucas horas, no máximo. A corte deve sempre ser representada ao invés de ser confiada aos dados. 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.

Cantada inicial: O personagem testa Aparência + Lábia. A dificuldade é o Raciocínio + 3 do indivíduo (se for uma boa cantada, o jogador ganha de uma três dados de bônus; se ela for muito ruim, ele perderá de um a três dados). Cada sucesso adicional acrescenta um dado extra ao teste na etapa seguinte.

Troca de charme: O personagem testa Raciocínio + Lábia. A dificuldade é a Inteligência + 3 do indivíduo. Novamente, concede-se bônus e penalidades de acordo com 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. Os bônus de interpretação entram novamente em jogo.

Intimidades: Neste ponto, o casal pode passar para um local privado e se tornar fisicamente íntimo. Não é preciso fazer nenhum teste.

MENTAIS

Estas regras dramáticas se referem ao uso da mente e dos Atributos Mentais. Eles são empregados em situações nas quais o drama é mais um fator da tensão psicológica do que da ação.

PROCURA

Este sistema possibilita ao personagem procurar 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 7 e 10). Cada sucesso indica que algo mais foi encontrado. Às vezes, é necessário um determinado número de sucessos para se encontrar algum objeto que esteja bem escondido. Se você quiser, um número menor de sucessos poderia valer uma dica ou uma pista de sua parte, desta forma encorajando a interpretação e um certo grau 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, e faça com que seja bem sucedido se a sua descrição for suficientemente detalhada.

RASTREAR

Este sistema é usado para rastrear pessoas e coisas seguindo as pistas físicas que elas deixam. O jogador testa Percepção + Sobrevivência. A dificuldade se baseia nas condições climáticas, no terreno e na "idade" dos rastros, mas costuma ser em torno de 8. Cada sucesso reduz em um ponto a dificuldade do teste seguinte.

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 ultrapassar 10, o personagem perderá a pista.



Há duas léguas da cidade, na hora da feiteira. Dois do sangue de Caim chegam a uma torre isolada e altaneira. "Ali — pode-se ver que é habitada essa torre!" Diz, do clã louco de Malkav, o demente Anatole.

Fala a bela Lucita, "Teu senhor disse a verdade. Quem sabe estanquemos a fonte dessa maldade. Temo que suas crianças deixaram o caminho certo. Mas silêncio, pois agora chegamos cada vez mais perto!"



Ambos se aproximam da torre arrasada, Lucita deita a mão sobre a porta alquebrada. "Ninguém nos espera," grita a seu Malkaviano amigo. "Bem!" diz o louco, "entre furtiva comigo!"



Nenhuma criatura ou lesma é percebida Na torre, pela ruína e abandono vencida. Não há nada que desça pela escada elevada Além da essência do mal, por uma brisa carregada.

EXEMPLO DE JOGO

PAINEL 1:

Um jogo de Vampiro: A Idade das Trevas. Kathy está representando Lucita, uma Lasombra fugitiva de uma casa nobre; e Justin está representando Anatole, o fanático louco.

Eles passam pelo começo do anoitecer sem qualquer jogada real de dados: uma caçada rápida, os dois se encontram e assim por diante. Durante o curso da noite, Anatole apresenta Lucita para o seu senhor, que lhes fala sobre grandes problemas que se iniciam. Ele explica que duas de suas crianças desapareceram, e que um Nosferatu lhe informou que o último local onde foram vistos foi numa estrada que levava a uma torre abandonada.

Esperando obter a proteção do poderoso senhor de Anatole, ele e Lucita concordam em procurar pelos neófitos Malkavianos desaparecidos. Logo, eles chegam aos limites da região da torre e percebem que uma luz brilha na janela mais alta.

PAINEL 2:

Ethan diz aos seus jogadores que um córrego largo atravessa o solo entre os personagens e a torre. Os dois decidem ir em frente e saltá-lo. É razoavelmente largo, então Ethan determina que eles precisam de dois sucessos num teste de Força + Esportes. Ele não menciona uma dificuldade em particular, portanto o 6 padrão torna-se a meta. Anatole possui Força 2 e nada em Esportes. Como Esportes é um Talento, ele ainda pode tentar sem penalidades. Justin obtém um 6 e um 8... bem em cima! Lucita também tem Força 2 e nada em Esportes; contudo, ela também possui Potência 3, o que adiciona três sucessos automáticos a qualquer teste de Força. Ethan permite que Lucita pule o fosso sem nenhum lance de dados. Mesmo havendo a possibilidade dela obter uma falha crítica e fracassar no salto, ele decide que seu sucesso está bastante garantido.

PAINEL 3:

A porta da torre está obviamente desprotegida. Kathy diz a Ethan que ela deseja que Lucita veja se há alguém adiante. Ehan sabe que não há ninguém no andar inferior; entretanto, ele faz com que Kathy teste a Percepção (3) + Prontidão (2) de Lucita para manter o suspense entre os jogadores. Ela obtém 2, 5, 7, 8 e 2 — dois sucessos. Ethan diz a ela que o outro lado parece tão calmo quanto uma sepultura. Ela empurra a porta para abri-la; é pesada, mas não o suficiente para resistir à sua força sobre-humana.

PAINEL 4:

O andar inferior obviamente foi abandonado; mesmo assim, ambos os personagens dizem que querem tentar descobrir algo diferente. Ambos fazem testes de Percepção + Prontidão com uma dificuldade de 6. Anatole lança (3 + 3) seis dados, obtendo quatro sucessos; Lucita lança cinco dados, obtendo três. Ethan diz aos jogadores que nada parece estar vivo no andar de baixo, mas há um cheiro estranhamente ácido vindo de cima....

Ambos sobem as escadas, com
inconfesso pavor,
E arrastam-se cuidadosos, com
cautela e temor.
Segredos de Malkav escondem
seu filho da visão;
Lucita veste-se em tecidos de
pura escuridão.



O cheiro ganha nome quando a
escada é vencida;
O odor da atrocidade enche o
covil do eremita.
E eles juram em silêncio por seu
parente e irmão,
Que entrarão neste Inferno e o
demônio matarão.



Mas a coragem vira horror, quando Anatole
em seu olhar
Distingue um monstro, nas sombras a se dis-
farçar.
"Mlady, cuidado!" grita o filho louco de Caim.
"O demônio, num feitiço, convocou nosso fim!"



O demônio sibila pragas de ira e
blasfêmia.
E Anatole grita, "Isto é um
pesadelo de infâmia!"
Lucita vê profana a marca do
oponente
E um juramento aos filhos de
Baal, ali tão patente.

PAINEL 5:

Anatole invoca sua habilidade da Presença Invisível (Ofuscação 2) para que possa subir mais furtivamente pelas escadas. Nenhum teste é necessário ainda. Lucita gasta um Ponto de Sangue para ativar Jogo de Sombras (Tenebrosidade 1), reunindo as sombras para escondê-la melhor (agora ela possui um dado extra nos testes de Furtividade). Ocultos, os dois sobem as escadas.

PAINEL 6:

À medida que entram no quarto, Ethan pede que Kathy faça um teste para se manter silenciosa. Lucita testa Raciocínio (3) + Furtividade (3 + 1 pelo Jogo de Sombras = 4) com uma dificuldade igual à Percepção + Prontidão do eremita (6). Ela obtém 3, 9, 5, 8, 2, 0 e 4 — três sucessos. A Ofuscação de Anatole o mantém escondido sem a necessidade de um teste; o eremita simplesmente não o percebe.

PAINEL 7:

O Nosferatu no canto está escondido com Manto das Sombras, mas possui apenas Ofuscação 1. Anatole possui Auspícios 2, de modo que ele pode perceber o Nosferatu normalmente. Contudo, Ethan acha que a Perturbação de Anatole entraria em jogo neste momento. Ele diz a Justin que Anatole vê um ser demoníaco materializando-se nas sombras do quarto. Justin faz com que Anatole grite, avisando Lucita (que, sem Auspícios, não pode ver o Nosferatu). Embora isso destrua o elemento surpresa, Justin acha que o grito de Anatole está totalmente de acordo com o personagem.

PAINEL 8:

O eremita se agita e tenta intimidar Anatole com Olhar Aterrorizante (Presença 2). Ele testa Carisma (3) + Intimidação (2) contra o Raciocínio de Anatole + 3 (6). Ele obtém um 6, 8, 1, 1 e 5 — nada bom. Embora ele tivesse dois sucessos, cada 1 subtrai um deles. Anatole está bem. Neste ponto, Ethan pede que Kathy teste a Inteligência de Lucita (2) + Ocultismo (1), dificuldade 8. Notavelmente, ela obtém um sucesso. Enquanto Anatole se rende às suas alucinações, Lucita reconhece o símbolo no manto do eremita como a representação de uma cabala poderosa dos Baali. Agora, os personagens encontraram algo realmente perigoso.

Vindo das trevas, salta o infame
lacaio,
E a serpente cai em uivos sobre
Lucita como um raio,
A Besta enche o Sangue de seu
coração que arde quente;
E Lucita se agarra firme ao
Nosferatu decadente.



Lucita invoca seu Sangue para
um golpe fortalecer;
O dom de aço de Caim faz seu
braço endurecer.
Por um arremesso de Lucita, o
lacaio é erguido
E atirado da torre, para lá
embaixo ser ferido.



Com selvageria, o anjo louco ataca
medonho,
E enfrenta o bastardo do próprio
demônio.
Anatole perfura aquele seio
maculado;
E o aço do inimigo em seu peito é
enterrado.



"Tua sorte, Anatole, é ter a
veste de aço escondida!"
"Ah!" suspira o louco, "há algo
pior que essa ferida.
O artesão da infâmia, ele se pôs
em retirada!"
"Não te preocupes, amigo, a noite
não está acabada!"



PAINEL 9:

Agora Ethan pede que se verifique a iniciativa — testes de Raciocínio + Prontidão. O Nosferatu tem seis sucessos, Anatole e o Baali empatam com cinco e Lucita obtém apenas quatro. O Nosferatu salta sobre Lucita, testando Destreza + Briga. Ele só consegue um sucesso, e Ethan decreta que é o suficiente para que ele a agarre de leve. Ethan pede que Lucita, conhecida por seu pavio curto, realize um teste de frenesi. Ela testa seu Autocontrole (Lucita está no Caminho da Humanidade) e obtém um sucesso. Por enquanto Lucita está sob controle.



PAINEL 10:

Anatole e o Baali agem simultaneamente, e ambos optam por cortar um ao outro. Justin não quer dividir sua Parada de Dados para esquivar-se, e o Baali não se preocupa. Cada um testa Destreza + Armas Brancas, dificuldade 6. Anatole obtém três sucessos, e o Baali quatro; ambos acertam. Anatole obtém quatro sucessos no seu teste de dano (Força + 4 devido à espada de lâmina larga), e o Baali consegue sete (ai!). Anatole testa seu Vigor para absorver, mais três devido à sua cota de malha. Ele não vai muito bem, conseguindo apenas três sucessos; Anatole sofre quatro Níveis de Vitalidade de dano, levando-o a Ferido Gravemente. Agora ele subtrai dois de suas Paradas de Dados. O Baali consegue apenas dois sucessos, e cai para Machucado.

PAINEL 11:

Kathy declara que Lucita está furiosa, e gastará um Ponto de Sangue para aumentar sua Força, que sobe para 3. Em seguida, Lucita tenta arremessar o Nosferatu pela janela. Ehan pensa um pouco, e então pede que ela teste Força + Briga, com uma dificuldade de 8 (o Nosferatu, agarrando-a de leve, está impedindo). Ela obtém 8, 0 e 5. Com os três sucessos gratuitos devido à sua Potência, são cinco no total. Ethan decide que é o suficiente, e o bandido voa para fora da janela.

PAINEL 12:

Lucita move-se para verificar como está Anatole. Ele está ferido, mas nada que não possa ser curado com Pontos de Sangue. Entretanto, o Baali escapou, usando sua Ofuscação para fugir. O que acontecerá? Os dois tentam rastrear o Baali de alguma forma? Será que ele chegou a abandonar a torre? E quanto ao Nosferatu? E exatamente onde se encaixam as crianças perdidas do Malkaviano? Lucita e Anatole tiveram muita sorte de se darem tão bem contra os dois dessa vez, mas precisam decidir rapidamente qual será o seu próximo passo...





Capítulo Oito: Narrativa

*É neste ponto, para falar curto e grosso,
Que cada um de vocês, para encurtar nosso caminho
Nesta peregrinação, deverão narrar dois contos :
— Geoffrey Chaucer, *The Canterbury Tales**

Este capítulo é sobre a arte de contar histórias. Se você nunca fez isso antes, pode parecer um pouco estranho no começo. Se você já fez isso um número incontável de vezes, devemos começar avisando que *Vampiro: A Idade das Trevas* possui suas próprias virtudes e defeitos inerentes. Este jogo, como muitos RPGs, possui um grande variedade de temas, ambientes e idéias. Portanto, é bom termos uma estrutura que possamos usar para desenvolver histórias. Este capítulo esboça um mapa do território por vir. Explorar este território depende de você e do seu grupo. Você é o navegador, o timoneiro e o capitão. Você é o Narrador.

CAPÍTULO OITO: NARRATIVA

Lembra-se da última vez em que viu um filme realmente bom? Lembra-se de como se sentiu? Quando assistimos a um filme que realmente gostamos, o tempo parece parar. O resto do mundo é posto de lado, e a experiência consome nossos sentidos. Da cena de abertura até os créditos finais, o filme torna-se o nosso mundo. Mais tarde, podemos dizer que isso é “apenas um filme,” mas, por outro lado, um pedaço de nós sabe que isso não é bem a verdade.

Um filme é uma maneira de contar uma história. Se for um filme realmente bom, encontramos uma razão para ficarmos envolvidos com ele. Talvez seja um personagem com o qual nos identificamos ou uma cena que nos faça sentir algo. Nós assistimos com a esperança de encontrar algo de que gostemos. Entretanto, os filmes têm uma grande desvantagem — são uma experiência passiva. Alguém na platéia pode escolher se colocará manteiga na sua pipoca ou em que lugar do cinema irá se sentar, mas basicamente isso é tudo. Ele pode procurar por suas próprias razões para gostar do filme, mas outra pessoa tem que dar um significado ao mesmo.

Muitas histórias são assim. Como livros ou peças teatrais, programas de televisão ou histórias em quadrinhos, o resultado final é o mesmo. Outra pessoa qualquer conta a história, nós lemos ou assistimos a ela, e recebemos aquilo que nos é oferecido. O melhor que podemos esperar é encontrar nela algo que não estava lá originalmente.

Os jogos de narrativa são outra maneira de se contar histórias, uma maneira tão válida quanto os filmes ou a televisão. Cada tipo de entretenimento tem os seus próprios defeitos e qualidades, mas a narrativa tem uma vantagem decisiva — é uma experiência pessoal. As pessoas envolvidas tecem-na como querem que ela seja e modificam-na para si mesmos.

Com a ajuda de um grupo de jogadores e os conselhos deste livro, cada um de vocês pode dar vida à suas próprias histórias. Você não irá representá-la na frente de uma platéia de milhões de pessoas, nem irá depender de um orçamento de milhões. Com alguns dados, alguns amigos e talvez algumas fatias de pizza, você guiará seu grupo de jogadores numa jornada que nenhum filme ou programa de televisão jamais poderá reproduzir totalmente. Um jogo é apenas um jogo, mas uma história bem contada é uma obra de arte.

O NARRADOR

Mas quando era meia-noite, Xerazade acordou e fez um sinal à sua irmã Duniazade, que se levantou e disse, “Por Alá, oh, minha irmã, conte-nos alguma história nova, encantadora e deliciável, com a qual possamos passar pelas horas acordadas de nossas madrugadas.”

— *The Arabian Nights Entertainments*

Para os iniciantes, vamos começar com o básico.

Os jogadores têm um trabalho razoavelmente simples — cada um se concentra em desenvolver um único personagem. O Narrador é responsável por todo o resto. Como se poderia imaginar, controlar o mundo não é uma tarefa desprezível.

A primeira responsabilidade do Narrador é interpretar o papel de qualquer pessoa que os personagens encontrem. Voltando à analogia dos filmes, seria como se os jogadores fossem os astros e o Narrador fosse responsável pelo elenco coadjuvante.

Em seguida, e muito importante para o estilo da **Idade das Trevas**, vem o ambiente onde vivem os personagens. O Narra-

VAMPIRO: A IDADE DAS TREVAS

A VIDA À LUZ DE VELAS

O Mundo das Trevas Medieval é um onde coisas de natureza fantásticas são possíveis. No seu dia a dia, há um modo muito fácil de afastar praticamente qualquer medo de natureza sobrenatural — acenda as luzes. Um toque no interruptor, e o monstro no armário, a coisa rangendo no corredor e o diabrete arranhando a janela são banidos. Mas e se a única maneira de descobrir o que está fazendo aquele barulho estranho é aproximar-se com uma vela? Nenhuma vela se equipara a uma lanterna elétrica em termos de alcance e luminosidade, o que significa que você terá que chegar bem perto. E se *houver* algo ali, você realmente quer chegar tão perto? Torna-se mais fácil entender as superstições das pessoas no passado uma vez que você retire a segurança da luz elétrica.

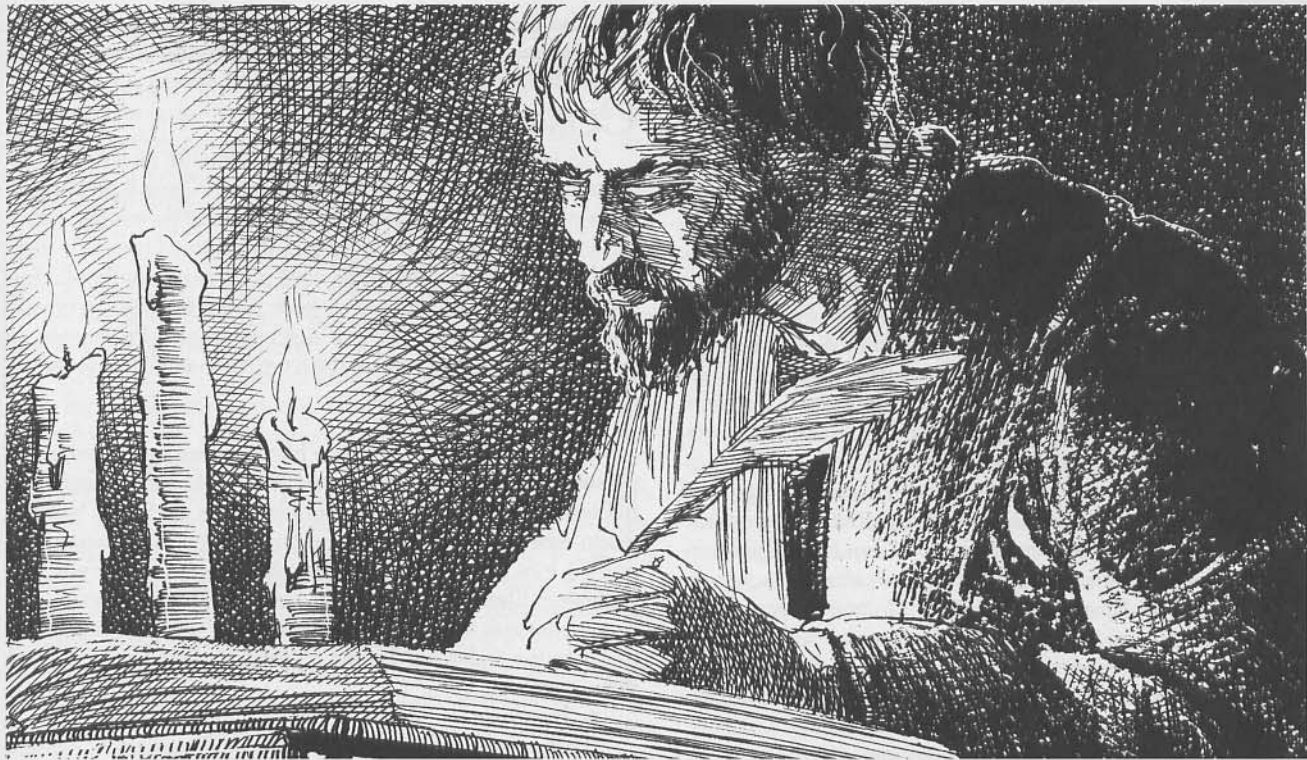
Pense na aparência das pessoas à luz de velas — ela seria mais romântica, ou mais ameaçadora? Elas se parecem menos, ou mais, consigo mesmas? Os personagens de **Vampiro: A Idade das Trevas** levantam ao pôr do sol e se escondem em seus refúgios ao amanhecer, portanto todo o seu mundo é iluminado por tochas e luz de velas. O jogo de luzes e sombras criado pela luz trêmula do fogo parece tornar tudo possível. E é assim com a Narrativa — o mundo é a tela do seu quadro.

dor descreve as ruas onde eles andam, as casas onde vivem e até mesmo a cultura que eles desenvolveram. Para o Vampiro normal do século XX isso é fácil — pegue o nosso mundo, cubra com tinta preta, adicione monstros e misture. Para a **Idade das Trevas**, é um pouco mais difícil.

A próxima responsabilidade é interpretar as regras. Conforme os jogadores forem explorando o mundo que você criou, você terá um conjunto de regras para ajudá-lo a interpretar acontecimentos à medida que eles ocorrem. Não importa se um personagem está subindo numa árvore ou Dominando o Duque de Milão, é bom ter um conjunto de regras para auxiliá-lo. Estas regras devem permitir que você se concentre na parte mais importante do seu jogo — sua história. Além da matemática ou da mecânica, as regras servem como guia para descrever acontecimentos no jogo. O Narrador interpreta os números e as jogadas de dados básicas e tece suas revelações dentro do jogo. Se as regras estiverem atrapalhando, ele as simplifica ou as deixa de lado. A história é o que importa.

A história em si é a última consideração, mas de maneira alguma é a menos importante. Comece cada capítulo com uma idéia básica sobre onde você quer que a história vá e sobre o que você quer que ela diga aos seus jogadores, então guie os personagens deles dentro do mundo que você criou. As coisas nem sempre acontecerão do modo que você planejou — os jogadores criarão variações e mudanças que você nunca considerou — mas esta é a parte da diversão dos jogos de narrativa nos quais todos colaboram. Com um pouco de prática e um grupo prestativo, vocês poderão transformar seus conceitos em histórias prontas para serem usadas.

Este livro lhe fornece os elementos que você precisa para começar a montar uma história. Há um conjunto de orientações para se criar personagens, um cenário elaborado para



integrar-se ao seu ambiente, e um conjunto de regras para guiá-lo através da história. Quando tiver preparado tudo aquilo que precisa, você poderá traçar o rumo da sua crônica. Leve aquilo que quiser e deixe o resto para trás. É o seu mundo. É a sua história.

O GRUPO

Felizmente, você não irá realizar esta tarefa sozinho; a narrativa é uma atividade interativa. Ao desenvolver um personagem, cada jogador lhe deu algumas sugestões sobre o tipo de história ele quer ouvir. A história é romântica? É cheia de ação e violência? Termina tragicamente? Os jogadores no seu grupo não são a sua platéia — são seus colaboradores. Através de um processo de dar e receber, você desenvolve a história junto com eles.

Os jogadores lhe darão muita liberdade para criar, mas nunca se esqueça de que eles também fazem parte do processo de criação. Cada um de vocês faz um investimento de tempo e esforço quando jogam juntos; qualquer um de vocês poderia estar lendo um livro ou saindo para um encontro ao invés disso. Seus jogadores estão de certo modo confiando em você, esperando que você faça com que o investimento de tempo deles valha a pena. E, naturalmente você o fará.

Isso não significa que você deva dar aos jogadores tudo aquilo que eles quiserem. Se não houver nenhum perigo ou conflito na sua história, não haverá nenhum drama. Se a história parecer totalmente arbitrária, a ilusão é desfeita. Existe um equilíbrio entre oferecer obstáculos que os personagens deverão superar e perceber quando o jogo fica fora de controle. Um bom Narrador joga a partir daquilo que os personagens dizem e mantém um equilíbrio entre organização e improvisação. Isto requer um certo nível de sensibilidade, além de bom senso sobre o que serve ou não para uma história.

É duro, mas recompensador; quando uma sala cheia de pessoas está cativada por uma história, o Narrador pode sentir as suas reações. Os jogadores ficam entusiasmados, e a sessão fica melhor graças a esta energia. Há momentos na história em que ela se torna tão interessante que as pessoas sentem-se atraídas por ela. Os Narradores vivem para estes momentos. O tempo pára, e os mecanismos de jogo são postos de lado à medida que a história torna-se “real.” Se você se lembrar de se assegurar que os jogadores estão se divertindo, e de colaborar com o seu grupo para criar uma boa história, este êxtase será a sua recompensa.

CONTANDO HISTÓRIAS

Mantenha a moderação, mantenha o objetivo em mente, siga a natureza.

— Lucan

Antes de entrarmos nos aspectos práticos, você deve dar uma olhada naquilo que realmente tentamos obter ao contar histórias. O Narrador tem uma visão de um ideal impreciso. A vida raramente corresponde aos nossos ideais, mas ao persegui-los, especialmente em nossas histórias, nos aproximamos de nosso objetivo sobre o que deve ser uma Narrativa. Uma Narrativa não é uma técnica ou um processo, mas uma arte — uma jornada.

Ao longo dos séculos, uma certa palavra de quatro letras foi corrompida e abusada. Essa palavra é *mito*. Mito normalmente é definido como um conjunto de mentiras sobre algo que não pode acontecer. Através do desenvolvimento da narrativa, artesãos habilidosos das palavras provaram que isso está errado. Um mito não precisa ser acadêmico ou elitista. Um mito “real” é uma história na qual podemos acreditar porque ela fala de algo sobre o mundo. Os acontecimentos podem não ser verdadeiros, mas o tema por trás dos acontecimentos é baseado em coisas verdadeiras.

CAPÍTULO OITO: NARRATIVA

Um mito é uma metáfora. Ao examinarmos os mitos e construirmos os nossos próprios, compreendemos o que é importante para nós. Quando criamos histórias — e aspiramos a criar mitos — pegamos os valores do mundo real e os tecemos em nossas histórias. A maior das inspirações freqüentemente vem daquilo que conhecemos, ou pelo menos daquilo que queremos aprender. Se você puder pegar os sentimentos e ideais que vivencia no mundo real e dar vida a eles em sua história, você criou uma metáfora. O mundo de sua história continua sendo uma ilusão, mas você e seu grupo ainda dão valor aos personagens e acontecimentos.

Infelizmente, de modo geral, o mundo nos diz que é errado dar valor a uma história, ou mesmo reservar tempo para um jogo sobre contar histórias. Mas se é aceitável que nos interessemos por livros, filmes ou programas de televisão, então certamente é plausível que nos importemos com os jogos que jogamos. Criar histórias e tecer a sua existência com um grupo é uma experiência que nenhum método passivo pode duplicar.

A jornada que você empreende como um Narrador estende-se tão longe quanto você quiser viajar. Por exemplo, se tudo que lhe interessa é jogar um jogo divertido por algumas horas, tudo bem. Se você joga para ter um depósito onde despejar suas ansiedades, certamente é uma escolha sua. Contudo, caso você queira ir além disso, a oportunidade para criar uma obra de arte está aqui.

Seria muita pretensão dizer que um jogo de representação irá lhe mostrar as verdades existenciais. Porém, a energia criativa que você gera com seu grupo é algo que permanece com você mesmo depois que a história acaba. Se você decidir empreender a jornada da Narrativa, dedique-se ao máximo e procure o elemento de verdade nos mitos que você cria, e você terá feito algo mais do que apenas encontrar diversão. Se você e seus jogadores dão valor aos personagens e ideais que você leva ao mundo da *Idade das Trevas*, então você está o tempo todo no centro dos acontecimentos.

CRÔNICA

Veja com bons olhos um começo ousado.

— Virgílio, *Eclôgues*

Agora que você viu o lado teórico por trás da Narrativa, é hora que colocar isso para funcionar. O lado prático de se preparar para um jogo envolve o planejamento da sua crônica, uma série de histórias interligadas que levam a algo ainda maior. Se a história é um capítulo num livro, a crônica é o romance completo ou a série completa.

Uma crônica pode ser tão longa quanto você quiser, desde algumas poucas sessões até uma campanha que leve anos para se desenvolver totalmente. Como existem personagens no centro de uma história, sempre há a possibilidade de desenvolver ainda mais uma crônica. Se você criou um cenário e um grupo coadjuvante completo, sempre haverá espaço para uma “continuação” da história inicial. Com sorte, seus jogadores acharão que a sua crônica é intrigante o suficiente para quererem desenvolvê-la ainda mais. Sempre os deixe esperando por algo mais.

Bem antes dos jogadores criarem seus personagens, aproveite a oportunidade para decidir em que direção você quer que a crônica caminhe. Um ambiente empolgante e intrigas interessantes são um bom lugar para se começar. Ao longo do

caminho, devem haver assuntos a serem examinados, problemas a serem resolvidos e lugares a serem descobertos, mas o básico da sua crônica vem primeiro.

COMEÇANDO

Idade das Trevas é um jogo razoavelmente fácil de se conduzir uma vez que você conheça o território, mas a preparação pode parecer intimidadora no início. Afinal de contas, este é um jogo sobre monstros sugadores de sangue vivendo e morrendo numa época com a qual você pode não estar familiarizado, numa terra e local que você pode nunca ter visto ou ouvido falar (a Transilvânia é parte de que país atual?). Felizmente, se você resolver seus problemas um a um, tudo será muito simples. Aqui estão algumas dicas:

• Conceitue

Primeiro decida que tipo de história você quer contar. Os personagens serão envolvidos por intrigas da corte, traições de nobres e jogos de poder tão adorados pelos anciões? Ou o seu feudo está se preparando para a batalha (contra humanos ou outros) e os personagens são tenentes de guerra fiéis aos seus senhores? Eles possuem um lar permanente, ou vagam, seja como criaturas miseráveis e suspeitas ou como emissários de um príncipe poderoso? Defina a direção como quiser. O resto flui a partir daí.

• Imagine

Agora chegou a parte divertida — fantasiar. À medida que você reflete sobre a sua crônica, as coisas do mundo real irão inspirá-lo. Qualquer coisa pode servir de inspiração — uma história no jornal, um encontro no ponto de ônibus, uma intuição sobre outra pessoa, ou uma música que ficou na sua cabeça são alguns exemplos. Tome nota. Desenhe. Esboce. Visualize. A sua criatividade irá conduzi-lo a partir daí.

Algumas coisas que podem ser planejadas neste estágio incluem: antagonistas, aliados e subculturas fortes, o ambiente geral (é a Constantinopla urbana e resplandecente? os becos imundos da Londres primitiva? as selvagens e solitárias montanhas dos Pirineus? ou até mesmo a Jerusalém apreensiva e sitiada?), temas fundamentais que você planeja explorar, e assim por diante. Conduzir um jogo se torna muito mais fácil quando você sabe até onde quer ir com ele.

• Ouça sugestões

Certamente seus jogadores vão querer tomar algumas decisões quanto ao jogo do qual farão parte. Afinal de contas, se o grupo quer lutar e você quer que eles fujam ou morram, seu jogo terá problemas desde o começo. Afinal, os jogadores são os seus colaboradores. Ouça os comentários deles antes de começar.

Você não precisa dizer a eles o que tem em mente; algumas informações erradas não são uma má idéia — um pouco dos seus planos reais misturados com certas fantasias podem impedir que os jogadores saibam o que virá pela frente. Mantenha uma mente aberta neste ponto; as sugestões que você receberá poderão levar a algo melhor do que aquilo que você planejou originalmente.

• Crie Limites

Obviamente, seu jogo não pode ser tudo para todos. Quando você tiver uma boa idéia sobre a direção da sua crônica, planeje consistentemente o que você irá precisar (veja “Preparação,” abaixo), e deixe que os jogadores saibam o que podem ou não interpretar.

Um grupo precisa de um certo tipo de coerência. Se você tem um monte de vampiros que nunca ficariam juntos sem um grupo de jogadores por trás deles, sua campanha virá abaixo. Antes de começar, deixe que os seus jogadores saibam que tipo de personagens eles podem planejar. Se o jogo será repleto de combates, diga a eles para carregarem nas de perícias de luta; se for um mistério baseado em intrigas, os Atributos e Habilidades Sociais (ou a falta deles) serão importantes. Acima de tudo, tente estabelecer algum tipo de razão pela qual os personagens trabalham juntos — uma busca, um refúgio em comum, vingança mútua, laços de família, interesses românticos, etc. Faça com que eles tenham alguma motivação para permanecerem unidos.

Acima de tudo, tenha certeza de que este laço em comum seja forte, mas não limitante. Ninguém quer participar de um jogo no qual eles serão escravos das exigências do Narrador.

• Planeje a Primeira Cena

A primeira cena estabelecerá o clima para a crônica inteira. Se começar como o usual “Hã, todos vocês estão nesta taverna, sabe, e de repente começa uma briga...,” o jogo irá parecer de certo modo aleatório. Entretanto, quando a primeira cena é forte: “As ruas de Effelheim estão cobertas por uma neblina densa e fora de época, e a Grande Praça está cheia de mortais cansados e cambaleantes, indo para suas casas após um dia no mercado. Você alcança os degraus de mármore da casa onde o Barão von Sprenger, um Ventruue, está realizando uma reunião. À medida que você sobe os degraus, uma figura corre à sua frente na escuridão, jogando um pacote embrulhado sobre você. Ele cai aos seus pés com um som de algo se quebrando. O embrulho se desmancha com o impacto, revelando um rosto ensangüentado e de uma palidez mórbida, que você reconhece como a filha mortal adotada pelo Barão...” — o conto começa com emoção, um tom e um objetivo geral. Os escritores chamam isso de “gancho;” dê ao seu jogo um gancho forte e você terá começado bem.

AMBIENTE

Se eu estivesse presente durante a criação, teria dado algumas dicas úteis para uma organização melhor do universo.

— Alfonso, o Sábio

Qualquer história precisa de um ambiente consistente. Em **Vampiro: A Idade das Trevas**, este pode ser o elemento mais importante da sua crônica. É importante saber como você irá lidar com os detalhes históricos e geográficos antes do jogo começar. Existem três modos básicos de abordar este problema.

Você pode estabelecer sua crônica inteiramente num país europeu fictício criado por você mesmo (por exemplo, a Ruritânia na Alta Idade Média). Isto lhe fornece um controle total sobre os costumes, moeda, estrutura política, ordem social, etc., e ainda permite que os personagens dos jogadores venham de qualquer país ou origens que desejem. A maior desvantagem é que a única coisa que seus jogadores saberão sobre o ambiente é aquilo que você lhes disser. Uma desvantagem menor é que você terá que inventar um país inteiro e planejar sua relação com o resto do Mundo das Trevas.

Você pode ambientá-la num mundo real que você conhece através de alguns livros, filmes de Hollywood e da TV, e apenas criar os detalhes. A maioria das pessoas poderia fazer um trabalho decente começando sua campanha na Inglaterra de Robin Hood, por exemplo. O importante, neste caso, é avi-

sar aos seus jogadores com antecedência que a história e a atmosfera estarão acima de quaisquer conflitos ou detalhes históricos. Se você está se baseando numa obra de ficção específica, deixe que os jogadores a vejam e leiam para que todos tenham as mesmas expectativas.

E finalmente, você pode ambientá-la na versão histórica da Europa, e observar atentamente os acontecimentos mais importantes que afetam a região ou cidade à medida que acontecem. Isto envolve muita pesquisa se a área era importante, e tem a desvantagem óbvia de que jogadores bem informados poderiam desbancar os adivinhos mais precisos da cidade. Mesmo assim, o que aconteceu em Roma em 1214 no Mundo das Trevas não foi necessariamente aquilo que aconteceu em Roma aqui...

Um meio-termo entre os três provavelmente é o melhor. Com uma linha de tempo histórica, cidades fictícias, costumes de conhecimento geral e uma postura liberal quanto à exatidão por parte do grupo, uma campanha poderia ir bem longe antes de ser atrapalhada por manuais. Use referências históricas como inspiração e tempero, mas nunca permita que você seja reprimido por elas. A Bibliografia tem algumas sugestões para que você comece, mas você deve tornar qualquer cidade como sua, com detalhes que se encaixem à sua crônica em particular.

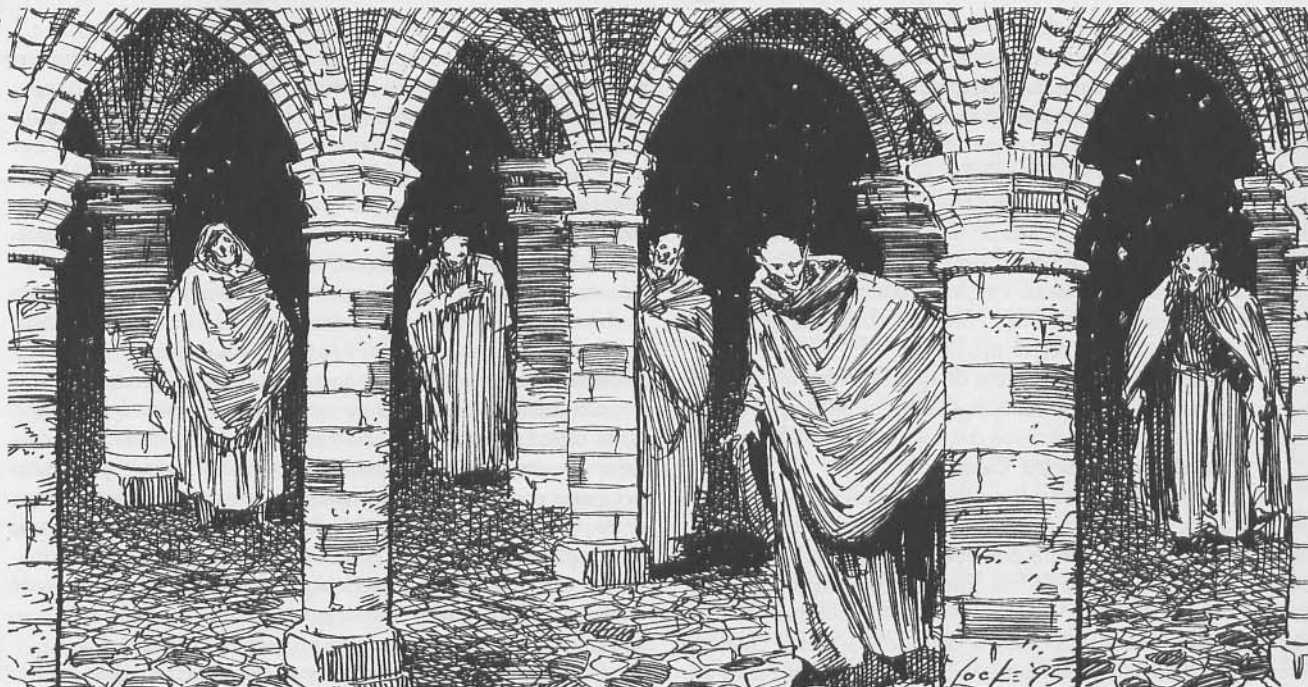
Com tudo isso em mente, a área que os personagens conhecem melhor, ou aquela onde os personagens passarão a maior parte do tempo, é o local onde se concentrar primeiro. Escolha uma cidade, ou imagine uma. Se os personagens estão inclinados a se aventurar na zona rural infestada de lobisomens, pesquise ou invente o território que a cerca.

À medida que pensa sobre o ambiente, você desenvolverá os detalhes. Pequenos detalhes podem ser tão úteis quanto os maiores. Que lugares os personagens visitarão frequentemente? Onde podem ir em busca de boatos? Onde eles caçam? Onde podem dormir em segurança? Planeje o básico. Se você tiver uma variedade de elementos preparados de antemão, passará por eles facilmente quando precisar. Se você não tiver preparado um detalhe específico, conseguirá uma inspiração no momento em que for necessário, mas ter algo para amortecer a queda o deixará mais seguro.

PERSONAGENS COADJUVANTES

Adicione a este ambiente um grupo de personagens coadjuvantes. Quem divide o mundo com os personagens? Quem controla a área para os mortais? E quanto ao príncipe dos Cainitas? Quais são as ameaças sobrenaturais que permanecem escondidas? Que outros vampiros vivem na cidade, e a quem eles servem? Uma das tentações aqui é recorrer a estereótipos ou escolher o óbvio, mas os personagens vêm de personalidades, e não de planilhas. Se você ficar com o óbvio, sua crônica irá se tornar previsível e superficial.

Até mesmo os pequenos detalhes podem ajudar bastante a definir a personalidade de um personagem. Como um personagem fala? O que inspira a sua confiança? Qual a cor do manto que ele veste? Uma pescadora desdentada e velha com os olhos de um falcão e um nariz de “bruxa” pode ser um gancho melhor para uma história do que o vendedor de informações Nosferatu no celeiro. Dar vida ao personagem envolve dar a ele pequenas peculiaridades e defeitos insignificantes, e qualquer personagem, até um que seja sobrenatural, precisa ser capaz de se relacionar com o mundo ao seu redor.



Para manter sua história realista, não se esqueça de incluir o mundo “normal”. Nem todos aqueles que os personagens encontrarão são um Lasombra com planos para tirar o controle da cidade dos seus rivais Ventrués. Antes de aumentar o nível de perigo na sua campanha, lembre-se de que o seu ambiente poderá ficar mais rico e consistente se você der personalidade aos “mundanos.” Se o seu elenco coadjuvante for uma série de estatísticas de combate ou criaturas fantásticas, você *não* terá um elenco coadjuvante. Terá um punhado de estereótipos. Qualquer personagem precisa de um certo nível de motivação e profundidade, mesmo um coadjuvante.

A motivação coloca um personagem em movimento. Considere isto: todo personagem tem um objetivo. Este personagem trabalha em prol deste objetivo até que encontre uma oposição exterior. Na física, “qualquer objeto em movimento permanece em movimento... até que uma força oposta seja aplicada sobre ele.” A mesma coisa se aplica ao seu elenco coadjuvante. A oposição exterior normalmente vem dos personagens, os motivadores mais fortes da história. Se a oposição não vier diretamente deles, ainda assim pode ser resultado das suas ações. As coisas acontecem por uma razão, e muitas vezes o racionalíssimo “ela faz isso porque é malvada” não funciona. Para dar verossimilhança à sua história, concentre-se em tornar o elenco de apoio realista.

Isto também se aplica aos antagonistas. Se não houver conflito, não há drama; os antagonistas fornecem a oposição. Não prepare uma série de figuras sem personalidade — dar uma motivação a um “vilão” é um desafio. Um jogo ganha profundidade quando os adversários são menos vilões do que personagens com um pontos de vista diferentes. Não pense neles como homens de preto; a frase “moralidade alternativa” é muito útil neste caso.

É difícil representar convincentemente um antagonista se você não consegue entendê-lo. Isso não quer dizer que você deva concordar com ele, mas você precisa ter uma idéia de

como ele pensa. Isso torna o jogo mais desafiador para os seus jogadores. Um homem de preto é fácil de ser superado, mas um antagonista detalhado, com seu idioma e ponto de vista individual, é um adversário valioso. Até mesmo os adversários mais sombrios têm um elemento de humanidade.

O CENTRO DA SUA HISTÓRIA

Esqueça os clãs e as políticas Cainitas por um momento. Deixe de lado a cronologia, os detalhes históricos, os ambientes, conflitos e antagonistas. A essência da sua história envolve pessoas. E para os Narradores de **Vampiro: A Idade das Trevas**, a boa notícia é que o modelo básico não mudou muito nos últimos mil anos. Independentemente se eles obtêm suas notícias do camponês malcheiroso e velho que lhes vende bacalhau seco no mercado, ou através do rádio enquanto dirigem para a loja de doces de manhã, as pessoas ainda são pessoas.

As mais importantes entre elas são os personagens dos jogadores. À medida que você pinta a rotunda intrincada do palco do seu drama, não esqueça que o centro deste drama são os personagens dos jogadores. É fácil cair na armadilha de desenvolver um ambiente vasto onde não há lugar para os personagens. A crônica precisa centrar-se nos personagens e nos conflitos pelos quais eles passam.

Estabeleça como os heróis se encaixam neste ambiente. Por que eles estão ali? Por que eles estão arriscando suas vidas para explorar seu teatro da mente sombrio e perigoso quando podiam simplesmente fugir ou se enfiar numa caverna em algum lugar? Se os personagens não têm uma motivação para interagir com o ambiente, você não tem nenhuma história. À medida que os personagens se desenvolvem, tecer uma aventura para eles torna-se mais fácil. Cada personagem é incompleto de alguma maneira; o mundo traz a oportunidade de realização. Os jogadores também lhe darão sugestões, seja direta ou indiretamente, quanto ao tipo de histórias que querem jogar.

VAMPIRO: A IDADE DAS TREVAS

Ter um motivo para que os personagens trabalhem juntos também é uma boa idéia. Eles fazem parte da mesma prole, e então dividem um refúgio em comum? Que motivos ligam os personagens uns aos outros? Família? Vingança? Redenção? A destruição de sua espécie? Poder, dinheiro e território? Uma vez que você e seus jogadores encontrem uma razão para que os personagens estejam juntos, será mais fácil traçar uma rota para eles seguirem.

O significado por trás do Mundo das Trevas Medieval não é o de que o mundo é sombrio. Isto é a atmosfera. O verdadeiro significado numa crônica vem dos personagens.

PORCASE PARAFUSOS

Onde a pele do leão não alcança, devemos remendar com a raposa.

— Plutarco, *Vidas*

Não se sinta na obrigação de criar um mito moderno da noite para o dia. Gaste o seu tempo. Quando souber com mais certeza para onde deve ir, é apenas questão de começar nesta trilha. Não importa se você estiver trabalhando para criar arte ou simplesmente para oferecer entretenimento durante uma tarde, os primeiros passos da jornada são os mesmos.

Primeiro, tenha certeza de que uma boa história está sendo contada. Isso não quer dizer que você deva apenas *contar* uma história. O grupo cria junto com você. Em cada capítulo, o Narrador leva a história para o rumo que ele deseja que ela tome. Se você estiver trabalhando junto com os seus jogadores (e não apenas atuando para eles), eventualmente você terá que se esforçar para acompanhar aquilo que eles querem fazer, comentando e elaborando o que acontecerá ao invés de simplesmente planejar uma narrativa. O resultado é um trabalho em conjunto, uma “realidade consensual.”

Muitas vezes, a história será desviada dos seus planos. Se você sentir que a história está fluindo naturalmente rumo a outra direção, não force os seus jogadores a seguirem os seus planos; trabalhe com eles. Desde que o conto não se torne absurdo, continue com ele. Normalmente você é o guia, mas muitas vezes os elementos da história se encaixam naturalmente. Um Narrador experiente freqüentemente se sente como se a história estivesse fluindo quase que sem esforços. Da mesma maneira que os jogadores tentam antecipar aquilo que você fará, tente antecipar as ações dos personagens. Elas irão surpreendê-lo de tempos em tempos, mas isso dá mais vida à história.

PREPARAÇÃO

Antes de começar, esteja preparado. Quando você está começando, será muito mais fácil criar a história se você gastar bastante tempo em sua preparação. Estas preparações incluem criar um ambiente, visualizar uma idéia básica da trama que você quer e estabelecer alguns bons ganchos de trama. Um “roteiro” com detalhes importantes pode ser uma ajuda fundamental para se conduzir um jogo tranqüilamente. Os roteiros podem incluir breves descrições de personagens (nome, papel na história, descrição física, motivações, poderes ou perfícias importantes, e relacionamento com outros personagens) para consulta, um resumo de combate (quem pode fazer o quê, a

média de dano que eles provocam, armas que usam, quantidade de dano que podem receber) e pequenas listas de lugares e coisas importantes (o esquema de um bordel, a distância entre os pontos A e B). Uma tabela de relacionamento, se você puder criar uma, torna fácil a consulta de personagens.

Você pode querer usar uma história já pronta, ou uma adaptada de outro gênero ou sistema. Se o fizer, leia algumas vezes o texto com antecedência, cuidadosamente. Tenha certeza de saber quando e onde cada coisa acontece, quem está em que lugar e em que momento, e assim por diante. Preste muita atenção aos antagonistas principais, suas personalidades e motivações, e em algumas maneiras de retratá-los convincentemente. Você pode começar com uma trama bem linear e simples; não há nada de errado nisso. Primeiro, você deve aprender o básico; desafiar a realidade e criar sonhos vêm mais tarde.

Essas dicas são úteis, mas não são obrigatórias. À medida que você se torna mais experiente, fica mais fácil desviar-se daquilo que planejou. A estrutura que você escolhe e as regras que você usa são o jogo; os acontecimentos que você e seu grupo criam é que fazem a verdadeira história. No final das contas, a Narrativa é o equilíbrio entre a história e as regras.

REGRAS

Este livro está cheio de regras. Quando você as lê, pode parecer que está estudando para uma prova. Os jogadores farão perguntas sobre elas, outros Narradores irão discuti-las, e, por mais incrível que pareça, algumas pessoas ficarão realmente entusiasmadas com elas. Independente do fato de **Vampiro: A Idade das Trevas** ser apenas um jogo, algumas pessoas gostam de deixar a si mesmas (e a outros) aflitas devido às regras deste jogo.

Para começar, você deve ser coerente e justo. Algumas pessoas interpretam isso como se significasse que você deve ser rígido. Este não é o caso. Fizemos o melhor possível para ter certeza de que estas regras fossem coerentes, claras e úteis, mas você e o seu grupo é que vão julgar o quanto elas servem para a sua história. As regras gerais do jogo são o conjunto de orientações que recomendamos e que servem como algo em comum para todos aqueles que participam do jogo. Você, como Narrador, deve perceber o quão bem este sistema funciona para o seu grupo. Eventualmente, você irá padronizá-lo num tamanho e numa forma que pareça melhor. Você é quem vai decidir o que vai funcionar.

Dito isso, aqui vai um conselho — não se preocupe excessivamente quanto às regras. Na Narrativa, como em muitas coisas na vida, não há regras, apenas orientações. O jogo não é um teste para a sua habilidade de memorização. Aprenda primeiro o básico. Depois, aprenderá os pedaços e as partes que funcionam para você. Você irá simplificar, expandir, alterar e incluir. Se eventualmente inventar alguma coisa por si só, ninguém irá arrombar a sua porta e levar este livro embora. Seu jogo pertence a você e a ninguém mais.

Não há uma maneira “oficial” de se jogar este jogo, apenas a maneira que funciona melhor para você e para o seu grupo. A maioria das pessoas que usam regras se encaixam entre dois extremos. Suas preferências normalmente são uma questão de estilo.

ESTILO

Se você já viu outras pessoas conduzirem jogos, sem dúvida já viu uma variedade de estilos. A maioria dos Narradores está entre o “advogado de regras” e o “jogador de estilo livre”. Você não terá idéia de qual forma funciona melhor para você até que comece a jogar. O estilo vem com a experiência.

Um “advogado de regras” se baseia numa interpretação e aplicação extremamente rígida das regras de jogo. Se a tabela da página 952 disser que um jogador executando uma determinada ação deve fazer um teste de Vigor + Dominação e comparar o número de sucessos contra uma jogada resistida de Força de Vontade numa dificuldade de 8, então é assim que deve ser. Os advogados de regras muitas vezes buscam o “realismo”; e, por alguma razão, eles acham que adicionar mais regras tornará o jogo mais realista.

Este extremo tem claras desvantagens. Se um advogado de regras fica tão envolvido em jogar dados e procurar por regras que se esquece de se concentrar na sua história, a história sofre com isso. Para nós, as regras devem servir à história; a história não é apenas uma desculpa fajuta para se usar as regras.

Alguns jogadores tendem a ser advogados de regras também. Ao invés de se aterem aos conceitos que fazem com que uma história seja boa, eles tentarão solucionar os problemas usando as regras para o seu proveito. A personalidade do personagem é posta de lado, e a estrutura por trás do jogo torna-se mais importante que o próprio jogo. A Narrativa deve ser vista como uma atividade de colaboração, não uma disputa entre o Narrador e os seus jogadores. O ideal é que o grupo como um todo trabalhe para criar os acontecimentos. Os jogadores do tipo “advogados de regras” têm que aprender a interpretar o personagem, e não as regras.

Um Narrador com um “estilo livre” extremo nem precisa das regras. Se o jogo consiste apenas de orientações, por que se preocupar com a estrutura ou mecânica? A situação pode pedir que se jogue uma moeda ou escolha um número aleatório, mas isso é tudo. Se você tiver que jogar um dado, então provavelmente algo saiu errado. As planilhas dos personagens fornecem uma idéia básica daquilo que os personagens podem fazer, portanto os dados tornam-se supérfluos. Se o grupo realmente quer que algo aconteça, isso acontece. Este tipo de jogo lembra mais um teatro de improvisação do que qualquer outra coisa.

Embora esta abordagem seja válida, ela também possui desvantagens óbvias. Se qualquer coisa pode acontecer de acordo com o capricho do Narrador, então tudo que acontecer é, por definição, completamente arbitrário. Jogadores que gostam de algumas regras gerais podem se sentir perdidos quando entram no reino do jogador de estilo livre. Eles têm certas expectativas sobre o que deverá funcionar, e encontram-se numa situação em que a única medida de sucesso é a sua habilidade de entreter e divertir o Narrador.

Deixando o sarcasmo de lado, o melhor estilo para você deverá se encaixar em algum lugar entre estes dois campos. Ambos os extremos podem estragar o jogo. A coerência é uma das melhores maneiras de se construir esta mentalidade em particular. Uma vez que os jogadores se sintam confortáveis com o seu estilo, contar histórias vem naturalmente. Nunca mude radicalmente o seu estilo sem avisar aos jogadores que você está experimentando. Se você está pensando em fazer

algo de excêntrico com as regras, normalmente os jogadores gostam de ser avisados com antecedência.

AJUSTANDO O SEU ESTILO

É possível mudar um pouco o seu estilo durante uma sessão para que ele se ajuste ao seu jogo. Compare sua jornada através de uma história a pilotar um carro de corrida. Quando você entra numa curva, você diminui a marcha. Quando você está numa reta, você muda para uma marcha alta outra vez. Durante a sua história, por exemplo, se um combate crítico estiver se aproximando, você pode diminuir o ritmo e dar mais alguns detalhes à luta. Uma vez que ela tiver terminado, se você quiser que seus personagens se concentrem na discussão sobre o que aconteceu quando vasculhavam o prédio, você pode mudar de marcha outra vez para uma velocidade maior, para que os personagens não se distraiam com jogadas de dados. Desde que você não mude de marcha bruscamente no meio de uma sessão, você não vai estragar a transmissão e parar as coisas. A maioria dos jogadores irá perceber o que você está fazendo e reagirá.

Infelizmente, algumas pessoas são um inconveniente em viagens longas de carro. Certos jogadores se deliciam em tentar frustrar as regras do seu jogo. Aqui, o objetivo é o pretenso “sucesso”. O sucesso individual de um personagem torna-se mais importante que o sucesso do jogo. A estrutura que foi feita para o jogo lhe dá certa proteção contra os advogados de regras, mas apenas as regras não são suficientes para protegê-lo de um jogador evidentemente agressivo. Uma opção é criar camadas de regras para resguardá-lo contra ataques, mas então o jogo se torna tão estruturado que o fluxo da história é sacrificado. O melhor recurso é encontrar jogadores que trabalhem bem com você. Com o passar do tempo, você encontrará maneiras de se ajustar aos diferentes tipos de jogadores, e os bons jogadores farão um esforço para se adaptarem a você. Quando isso acontecer, você terá montado um grupo que vale a pena. Então, você pode largar o volante.... o resto é a mágica da narrativa.

Não pode haver regras para tudo, mas você pode encontrar um nível de detalhamento que lhe sirva. Dê uma chance para que os jogadores dêem sugestões, especialmente na conclusão de cada capítulo. Através deste processo você desenvolverá um conjunto de “regras da casa” que deixará todo mundo confortável. Assim como você tece a história de um modo que o seu grupo goste, você descobrirá o seu próprio estilo individual de utilizar as regras. Desde que você seja coerente, os jogadores não irão sentir que você está sendo arbitrário. Regras coerentes e julgamentos adequados revelam a trilha; drama e paixão fazem com que a jornada valha a pena.

DICAS

Os ideais de estilo são bons e proveitosos, mas não são nada sem a habilidade prática para auxiliá-los. Aqui estão mais algumas idéias básicas para ajudá-lo ao longo do caminho...

• Os Dados devem Orientar e Não Controlar Você

Os dados são um elemento aleatório, um instrumento útil para ser usado quando as histórias ficam travadas ou quando o resultado deve ser decidido ao acaso. No fundo, eles são uma ferramenta, e nada mais. Basicamente, o jogo é feito por seres humanos, não por dados. Use jogadas de dados para inspiração,

ou para mediação quando realmente for necessário, mas lembre-se de equilibrar o jogo e a história.

- **Descreva Dramaticamente**

Os vampiros nunca devem ser tediosos. Sem dúvida os seus jogadores colocarão tanto melodrama, ansiedade, tragédia, *pathos* e poder em seus personagens quanto forem capazes. Você precisa retribuir o favor tornando o mundo ao redor deles equivalente.

Tente não cair em termos de jogo ou jogadas de dado até que você realmente precise fazê-lo. Enquanto estiver descrevendo a aparência de um nobre visitante da Transilvânia, tente ser o mais visual possível. Se suas roupas são estranhas, não diga apenas isso — descreva seu vasto manto de veludo azul com ornamentos de ouro e pele de arminho, a túnica e a calça estreita de seda negra em cortes perfeitos, e as botas de camurça azul e botões de pérolas. Quando ele entra na taverna, não diga aos personagens apenas que ele está usando sua Presença para atrair a atenção — diga a eles que todos os olhos na sala estão sobre ele, e (como eles obviamente estão olhando para ele também, se for necessário descrever) não lhes peça para fazer testes para perceber isso até que alguns momentos tenham se passado e a razão para pedir isso seja menos óbvia.

- **Improvisação**

O mundo de um vampiro, como o do Narrador, é cheio de surpresas. Intenções podem moldar a realidade, mas a realidade muitas vezes tem as suas próprias idéias. As jogadas de dados são uma maneira de implantar este elemento de imprevisibilidade no jogo, mas o que você pode fazer quando um jogador (ou uma circunstância) surge com algo que nenhuma regra cobre?

- **Seja Criativo**

Muitas questões podem ser resolvidas com um pouco de imaginação. No entanto, se tudo falhar, faça ajustes aos níveis de dificuldade ou às paradas de dados. Gina quer seu Gangrel se esgueire até o ancião Toreador? Tudo bem. Apenas aumente a sua dificuldade em +2 ou +3. Adicionar ou subtrair modificadores para descrições criativas também pode encorajar os jogadores a serem inventivos, embora isso possa ficar fora de controle. As regras sugerem um ajuste máximo de + ou -3. Você pode usar isto como base, mesmo que apenas pelo bem da sua própria sanidade mental.

TÉCNICAS

Uma vez que você já conhece o básico, ainda há mais para se desenvolver. Quando você tiver estruturado sua trama, estabelecido o ambiente e preparado os personagens, certas técnicas podem intensificar a experiência. Para começar, um jogo bem feito deve ter uma certa atmosfera para evocar um determinado clima.

CRIANDO CLIMAS E ATMOSFERAS

O que os personagens fazem é uma parte da aventura; o que eles *sentem* é quase tão importante. A evocação destes sentimentos é alcançada através da atmosfera. Se o elenco estiver no centro do palco que você preparou, então a atmosfera é a iluminação. Se for mal feita, todos irão tropeçar no escuro; se for exagerada, os atores irão suar e sofrer. Se for desenvolvida de maneira correta, a atmosfera trará o clima

apropriado. Se estiver sem nenhuma vela de cera, existem outras ferramentas que você pode usar para criar o clima e a atmosfera de uma cena:

- **Lembre-se de Todos os Cinco Sentidos**

Realidade “virtual” normalmente é uma denominação imprópria. Um ambiente não é virtual a não ser que ele afete todos os cinco sentidos. Os Narradores sabem disso há milênios. Um cenário pode ser tão simples quanto um quarto esboçado, mas a atmosfera se lança sobre todos os sentidos de uma vez. Uma cela de um calabouço comum pode ser descrita como um aposento com algumas correntes e um balde, mas uma cela de um calabouço assustador pode estar infestado com o cheiro de gangrena e fezes; o som da sala do torturador na porta ao lado; as pedras duras, palha apodrecida e restos de ocupantes anteriores que cobrem o chão; o sangue do rato comedor de cadáveres que se transforma no seu pequeno lanche, e a luz pálida das estrelas entrando pela pequena janela com barras voltada para o sul. O primeiro exemplo é um mapa; o segundo exemplo é um ambiente.

- **Use Analogias**

Se você quer criar um sentimento para a cena, os acontecimentos acidentais podem criar pistas sutis para o clima que você deseja obter. Um incidente pequeno pode ser usado como analogia para o clima da cena. Por exemplo, suponhamos que a atmosfera que você deseja criar para a cena é de uma esperança frágil. O cenário pode ser um trecho desolado de uma rua perto dos muros da cidade, três horas antes do amanhecer. Folhas amareladas esvoaçam vagarosamente com a brisa leve e o luar luta para conter a noite. Os personagens passam por dois mendigos esfregando as mãos sobre uma pequena fogueira. Então, um dos personagens percebe a silhueta de dois jovens namorados de mãos dadas à distância. No meio da rua, os namorados param, se abraçam e então andam por caminhos diferentes. Nenhum desses elementos tem que estar ligado à trama de qualquer maneira, forma ou jeito que seja, mas eles contribuem com a cena ao oferecer sugestões. Se os seus jogadores as perceberem, eles responderão, ajustando a sua interpretação para se encaixarem no clima.

- **Varie o Tom**

A maneira com que você usa a voz é outra sugestão. Isto pode parecer uma observação óbvia, mas muitos Narradores esquecem a versatilidade da voz humana. Sussurrar suavemente para chamar a atenção dos seus jogadores, diálogos frenéticos para acelerá-los, descrições diretas para deixar uma cena estéril ou uma barulheira tumultuada para descrever uma multidão violenta são apenas alguns exemplos.

Outra técnica efetiva é usar um tom que é exatamente o oposto daquele que os jogadores esperavam. Descrever uma cena íntima em terceira pessoa sem nenhum embelezamento pode sugerir que um encontro supostamente romântico pode ser apenas uma tentativa de seduzir alguém. Se você estiver descrevendo uma cena de crime em que uma família foi assassinada, relatar as condições dos brinquedos das crianças pode tornar a cena muito mais sinistra do que os clichês normalmente associados com sangue. Menos certamente é mais, e uma aproximação inesperada pode dar à descrição rotineira uma atmosfera intrigante.



VAMPIRO: A IDADE DAS TREVAS

• Detalhe os Personagens Coadjuvantes

O detalhamento dos personagens coadjuvantes também pode ser um acréscimo à atmosfera de uma cena. Qualquer ser humano tem pequenas peculiaridades e defeitos que revelam parte da sua personalidade. Se um personagem secundário foi normalmente identificado junto com um local específico, suas pequenas peculiaridades podem conter sugestões sobre esse local. Imagine que você quer que os personagens sintam remorso pela destruição de um servo humano de seu inimigo. Se eles esbarrarem com a viúva em prantos, Beatrice, retornando à sua cabana depois do velório, seguida de crianças e adolescentes, talvez eles pensem duas vezes antes de matar toda e qualquer pessoa associada ao seu inimigo.

Estas pequenas sugestões também podem alterar a visão de um personagem sobre um grupo de pessoas. Imagine que um Brujah, que odeia a nobreza e tudo associado a ela devido à sua filosofia, está escondido próximo ao jardim do palácio do rei quando as damas da propriedade colhem flores para sua ama real. Ele vê que as garotas são muito jovens, muito bonitas, e ouve sua conversa exaltada sobre o embaixador da Transilvânia que irá visitá-los. A mais jovem parece ter chamado a atenção do homem, e as outras duas ajudam-na a praticar sua dança em preparação para o entretenimento daquela noite. Nosso Brujah idealista pode compreender a situação — mas ele irá agir a tempo de salvar a vida da garota nobre e rica, ou deixará que a nobreza se alimente de si mesma e irá esperar até que seus planos estejam totalmente traçados? Há um componente emocional na cena... e é isso que faz o clima.

HISTÓRIA

E então Merlin disse, "Deixe que todos sentem-se silenciosamente e não se mova, pois agora se inicia uma era de maravilhas, e você verá acontecimentos estranhos."

— Sir Thomas Malory,

The Acts of King Arthur and His Noble Knights

Uma vez que você tenha avaliado o que fazer a longo prazo em sua crônica, é mais fácil analisar os objetivos de curto prazo. Mantenha em mente que você pode jogar sem se comprometer com uma crônica longa. A "história isolada" também é uma forma de arte em si. Não importa se você está planejando uma escaramuça ou um cerco, é bom lembrar dos objetivos fundamentais da crônica e da narração.

Estrutura, atmosfera, clima, tema e técnica são tão úteis em capítulos breves quanto numa crônica extensa. Por mais rudimentares que estes elementos possam parecer, nunca subestime o poder de uma rajada de vento ou de um flashback melancólico na hora certa. Narradores ao longo do tempo sempre souberam o valor deste tipo de requinte.

Para começar, qualquer história tem uma estrutura. A estrutura básica de uma crônica consiste de dois passos: uma série de capítulos (ou sessões) conta uma história, e uma série de histórias compõe uma crônica. Costumamos dar preferência a uma analogia literária para isso, mas qualquer analogia pode servir. Você pode preferir ver a história como uma série de atos, como numa peça de teatro ou num show de televisão. Ou talvez as cenas sejam como seções de uma mini-série de histórias em quadrinhos ou uma série de movimentos de uma sinfonia. Use a metáfora que lhe servir. Se você puder utilizar-se do

seu conhecimento de outra forma de arte, poderá desenvolver sua compreensão sobre o processo de criar histórias.

TEMAS

O tema é uma das coisas difíceis de serem desenvolvidas numa história. Você não precisa fazer uma pregação quando está conduzindo uma história ou crônica, mas há temas definidos que virão de uma crônica de **Idade das Trevas**. Você não tem que fazer com que anjos desçam dos céus para derramar lágrimas de sangue devido à beleza de sua história, mas um tema forte, ou uma série de temas, elevará seu jogo acima das simples caçadas contra criaturas.

A sutileza funciona. Se não pudermos nos identificar com as motivações dos personagens ou dos antagonistas, a história, como alguém já disse, é “apenas um punhado de coisas que aconteceram”. Você pode trabalhar os temas escolhidos dentro do jogo com personagens (cujas personalidades, motivações ou circunstâncias forcem os jogadores a pensar), situações (que os colocam em dilemas), relacionamento (que incorporam ambos) e símbolos, presságios ou fantasias mentais que enfatizem o tema. Mas lembre-se — vá com calma.

Alguns temas comuns para crônicas de **Idade das Trevas** incluem:

• **Sobrevivência**

Uma crônica que descreva uma luta pela sobrevivência baseia-se em mais do que Níveis de Vitalidade e jogadas de Habilidade. A própria existência deve ser uma provação. Os personagens vivem numa área perigosa, na qual a sobrevivência é um desafio do dia a dia, que pode ser qualquer coisa desde uma área selvagem até um sacerdote fervoroso que deseja livrar o mundo dos malfeitores. O mundo não se preocupa se eles viverão ou morrerão, e a não ser que os personagens lutem e aprendam, truques bacanas com Disciplinas vampíricas não serão o suficiente para salvá-los. Isto requer mais do que força bruta. Na verdade, uma história baseada na sobrevivência não precisa nem mesmo envolver força. Se você quiser tornar a vida dos personagens mais difícil, é mais efetivo fazer isso através da astúcia do que fazer com que alguém bata na cabeça deles. Também há outras definições de “sobrevivência”: Que acordos fazemos na vida para sobreviver? Permanecer vivo requer um preço; os idealistas enfrentam esta tentação e apesar disso são bem sucedidos.

• **Espionagem**

Políticas entre Cainitas sempre estão cobertas de fraudes, e é necessário astúcia, assim como sorte, para sobreviver. Os personagens podem estar entre duas facções rivais, ou podem estar tentando sabotar o governo de um príncipe poderoso. De qualquer maneira, será difícil determinar em quem se pode confiar, e um erro pode ser fatal. O que acontece quando você não pode confiar em ninguém? O que acontece quando a paranóia sobrepujar a razão? Se a Jyhad sempre fosse sangue e trovões, lutar seria comparativamente simples. Mas num mundo falso como este, às vezes é difícil dizer quem são os “vilões”...

• **Poder**

Após a Mudança, os personagens são possuídos por mais poder do que provavelmente sonharam ser possível. Agora se transformar em bestas ou desaparecer nas sombras são proezas comuns; como isso afeta a visão do personagem quanto ao

mundo? Mortais são apenas peões, e mesmo os mais poderosos tremem frente à maioria dos vampiros. Todos nós conhecemos o clichê de que “o poder corrompe”, mas como isso acontece? Se todos nós sabemos que isso é verdade, por que isso continua a acontecer com tanta frequência? Há uma complicação adicional: No mundo do jogo e no mundo real, você tem o poder para se rebelar contra a ordem estabelecida. Então o que você vai fazer se for bem sucedido?

• **Identidade**

No era moderna, gostamos de acreditar que somos nós quem determinamos quem somos. Temos a liberdade de esculpir nossa própria identidade, e dizem-nos que a raça, sexo, sexualidade e classe social não precisam ficar em nosso caminho. Mas as coisas são diferentes no Mundo das Trevas Medieval, onde estas coisas são fatores determinantes sobre quem você é no mundo mortal. Você nasce com um determinado papel na sociedade, e desafiar isso é uma heresia. Agora pense nisso: Uma vez que se é Abraçado, todos os vampiros começam no mesmo lugar, independente da sua identidade mortal. É impossível julgar a força ou importância de uma pessoa baseado em coisas tão superficiais; você nunca sabe quando a camareira pode se transformar numa vampira de 5ª geração com 700 anos de idade. Como isso afeta (ou corrompe) algo tão frágil e maleável quanto o conceito do vampiro sobre si? Em termos de jogo, o quanto a geração e o clã definem um vampiro? Este tipo de história requer uma representação além dos limites simples de classe, sexo e de outros estereótipos. O resultado é um espelho para o mundo ao nosso redor.

CONCEITOS DE HISTÓRIAS

Agora entramos no reino da história. Há um número interminável de histórias que você pode conduzir, mas algumas idéias são mais óbvias do que outras. Se você precisa aprimorar suas inspirações, os suplementos para este livro de regras e as sugestões abaixo são um bom lugar para se começar. Se você quiser partir das fórmulas que valem a pena, esta é outra opção. No entanto, espera-se que você passe do óbvio para o inovador. Para começar, aqui estão algumas idéias simples para aventuras. Desenvolva-se o bastante a partir delas, e logo você fará com que sejam suas.

PROSCRITOS

Antes da Mudança, cada um dos personagens era um membro de um grupo social subjugado ou prejudicado. Pode ser um grupo racial ou religioso, ou uma classe social economicamente inferiorizada. Agora, como vampiros, os personagens continuam observando e protegendo os outros membros da sua classe.

Você pode querer que este grupo social seja muito específico (prostitutas) ou bem amplo (mulheres). Representar personagens femininos numa sociedade machista pode ser uma experiência iluminadora, especialmente para jogadores homens, e crônicas particularmente intrigantes podem girar em torno de personagens que sejam todos leprosos ou Judeus.

Como exemplo, os personagens pode estar ligados a uma comunidade de muçulmanos na Espanha, mercadores ou artesãos que permaneceram em sua cidade natal após a sua captura pelos cristãos. Os personagens precisam ajudar a comunidade a passar por estes problemas e lidar com as políticas Cainitas em

mudança da região. Os Lasombra apoiam os conquistadores cristãos, e os Gangrel e Toreador apoiam os mouros derrotados, e seguindo o exemplo da *Reconquista* cristã, um Lasombra anti-muçulmano tenta tomar o controle sobre a cidade.

OS PALADINOS

Os personagens acreditam ser os servos do Céu, repletos de poderes sombrios para melhor procurar e destruir os malfeitores. (Pelo menos, a maioria dos personagens acredita nisso; outros podem ter seus próprios interesses, e apenas fingem acreditar nessa crença.)

Os personagens caçam e destroem vampiros bestiais, demônios, Lupinos homicidas, sociedades de bruxas, bispos corruptos, barões sádicos — qualquer coisa sobre a qual você queira contar uma história, ou qualquer coisa que o seu grupo queira atacar. Eles acreditam que lutam por Deus ou pela justiça, mas poucos concordariam com eles, e esta deve ser uma cruzada muito solitária.

Isto funciona particularmente bem com grupos que gostam de trabalhos de detetive e planejamento, com um pouco de combate, e permite que você brinque com questões de fim versus meios, quem tem o direito de julgar alguém, e assim por diante.

PEÕES DO INFERNO

Os personagens estão a serviço de um demônio ou grupo de demônios. Talvez eles acreditem que devem sua existência como mortos-vivos a estas criaturas, talvez eles realmente queiram trabalhar para eles, ou, mais interessante, eles precisam de um favor dos demônios e agora os servem para pagar pelo favor. Que favor podem querer os personagens? Está a cargo do grupo; talvez proteção, o recuperação da sua mortalidade ou ajuda para destruir um inimigo poderoso?

Os demônios podem convocar os personagens ocasionalmente (permitindo que você conduza outras histórias, ou que combine esta com outros tipos de arquétipos de crônica), ou podem incumbir os personagens com uma única obrigação específica e permanente. Os demônios podem querer que os personagens resgatem seus outros servos do perigo, matem seus inimigos, protejam um local importante, espionem os clérigos locais ou recrutem e liderem um grupo de diabolistas.

Como exemplo, os personagens podem ser “coletores de impostos” para os demônios, coletando as almas daqueles que se venderam em contratos demoníacos. Os personagens simplesmente devem encontrar e matar esses mortais, ou talvez estes devam estar em seus leitos de morte para que as suas almas sejam capturadas de alguma forma mágica — você decide. Se os personagens parecem ser capazes disso, os demônios também podem pedir que eles persuadam mortais a venderem suas almas (os mortais precisam aceitar voluntariamente!), e depois retornem para coletá-las, de modo que os personagens se tornem os representantes dos demônios.

No entanto, como servos do demônio, os personagens também vão obter um bom número de inimigos — demônios rivais, a Igreja e outros Cainitas, Lupinos e magos que não gostam daquilo que eles estão fazendo. Os parentes das pessoas que tiveram suas almas levadas podem procurar os personagens por vingança, e os demônios para quem os personagens trabalham também podem ser uma ameaça considerável. No fundo, os

demônios podem não querer dever um favor aos personagens, e podem conspirar para matá-los assim que se tornarem um fardo, ou podem enganá-los para que vendam suas próprias almas.

DO PÓ AO PÓ

Outra vampira procura os personagens, e explica que recentemente foi descoberta e expulsa de uma vila próxima pelos camponeses locais. Antes de deixar o povoado, ela abraçou seu carniçal favorito, apenas para vê-lo ser espancado até o torpor pelos seus perseguidores enquanto fugia.

Ela retornou brevemente para procurar seu amigo e progênie, mas descobriu que os camponeses pensaram tê-lo matado. Eles o enterraram no cemitério da Igreja, mas como estavam preocupados de que ele pudesse “voltar dos mortos,” colocaram uma laje de pedra enorme sobre o túmulo, e pretendem montar guarda por 40 dias e 40 noites com tochas acesas e orações constantes.

Não apenas o neófito está degenerando no túmulo, mas está situado em solo sagrado, ouvindo as preces de homens santos. Há uma possibilidade de que ele nunca saia do torpor.

Portanto, a vampira pede aos personagens que libertem sua progênie entorpecida o mais rápido possível. Eles precisam chegar até o túmulo, mover a laje de pedra, desenterrar o vampiro e escapar com ele. No entanto, o túmulo está sendo constantemente protegido por aldeões locais, e visitado por monges orando (cujo líder pode possuir Fé e/ou ter uma relíquia sagrada). Os guardas podem estar armados com lanças, clavas e tochas, e já estão apreensivos quanto a vampiros ou outros demônios que possam atacá-los.

Além disso, há uma facção entre os camponeses locais que deseja exumar o “cadáver” do neófito e queimá-lo, apenas para terem certeza. Se os personagens falharem durante o resgate, os camponeses podem persuadir os seus companheiros a cremar o vampiro. Por outro lado, se os personagens resgatarem o neófito espalhafatosamente (atacando e massacrando os guardas, por exemplo), podem dar início a uma onda de caçadores de bruxas e outras perseguições na área, tornando-os impopulares junto ao príncipe, aos Cainitas locais e a diversos grupos de magos, bruxas e diabolistas. Eles terão que tramar um plano razoavelmente astuto.

UMA CALÚNIA RENTÁVEL

Um personagem que mantém um refúgio numa área rural ou arborizada descobre que um jovem está preso numa cabana num bosque próximo. Investigações revelam que o garoto sumiu recentemente de uma cidade vizinha, e a população judia está sendo acusada pelo crime.

Os boatos na cidade afirmam que os judeus seqüestraram a criança para sacrificá-la num ritual satânico, e o anti-semitismo está tão difundido que as pessoas acreditam neste absurdo. Um mercador com uma dívida enorme com os agiotas judeus locais espalhou os boatos, e não se é de surpreender que são seus parentes ou mercenários que capturaram o garoto. Ele pretende começar uma revolta contra os judeus locais, durante a qual seus servos atacarão os agiotas, matando-os e roubando-os. Ele pretende acabar com suas dívidas, e — como os cristãos medievais consideram os judeus como subumanos — não se sente nem um pouco culpado.

Entretanto, o mercador subestima a persistência das autoridades da cidade. Elas não caem nos boatos da trama judia, e eventualmente descobrirão como a criança foi raptada e levada da cidade em segredo. Então seus soldados começarão a procurar nas áreas próximas ao refúgio dos personagens.

Os soldados vasculham o bosque, exploram cavernas e procuram em casas. Os personagens podem não querer libertar a criança (embora tanto sua família quanto os judeus da cidade ficariam gratos se ele fosse devolvido e a conspiração revelada), mas podem se ver obrigados a fazê-lo. Se os personagens não libertarem a criança, os soldados continuarão sua busca e provavelmente encontrarão seu refúgio.

PRESO ENTRE O DEMÔNIO...

Duas facções de magos limitados envolvem os personagens no meio de um conflito em andamento. A luta começou quando um grupo de feiticeiros da cidade roubou um tomo detalhando dezenas de feitiços e rituais. Estes feiticeiros são mercadores e artesão, liderados por um exorcista obstinado, que deseja usar a mágica para obter riqueza. O livro pertencia originalmente a um grupo de diabolistas que se encontrava nas florestas próximas, pessoas de caráter tipicamente sórdido, que querem o livro para obter poder, compelir mulheres a dormir com eles, matar aqueles que os perturbam, etc.

É importante que os personagens não façam pouco caso do livro; eles devem estar num dilema sobre quem irão apoiar — não apenas planejarem roubar o livro para si mesmos. (Se qualquer um dos personagens tiver Taumaturgia, então alegue que o livro possui proteções que ele não pode atravessar.)

Procurando por aliados para recuperar o livro, os diabolistas invocaram um demônio que lhes contou sobre os personagens. Em seguida, os diabolistas vieram até os personagens, oferecendo favores mágicos em troca do livro. Se eles recusarem, os diabolistas invocarão outro demônio, que atacará os personagens repetidamente, roubará seus pertences e criará problemas para eles, informando-lhes que só irá parar de atormentá-los quando concordarem em ajudar os diabolistas.

Os invocadores de espíritos da área protegeram-se contra os espíritos sombrios dos diabolistas (ergueram proteções, evocaram guardiões espirituais, etc.), mas são vulneráveis aos ataques físicos dos personagens. Contudo, eles não são menos poderosos que os diabolistas, e podem oferecer favores mágicos equivalentes aos personagens — incluindo proteção contra o demônio incômodo. É lógico que eles vão querer algo em troca dos personagens — eles querem que os personagens dispersem ou afluem o grupo de diabolistas. Eles podem proteger a si mesmos, mas precisam dos personagens para atacarem os diabolistas.

Quem os personagens apoiam? Depende deles. Os ataques do demônio devem ser perturbadores o suficiente para que não possam simplesmente ignorar o conflito, e eventualmente tenham que escolher um lado. No final das contas, eles podem conseguir um grupo de aliados úteis, ou de inimigos mortais. Ou talvez eles possam trair os diabolistas para a Igreja (exceto pelo fato de que obviamente os diabolistas podem fazer o mesmo quanto aos personagens e os feiticeiros da cidade se forem presos e interrogados). E como os outros Cainitas da cidade reagem ao conflito e ao envolvimento dos personagens nele?

RESGATADO, VIVO OU MORTO

O carníçal de um dos personagens cometeu um crime contra um nobre mortal, e agora definha em seu calabouço. No entanto, ao interrogar o carníçal, o nobre notou um comportamento obsessivo e atormentado, e agora acredita que o desafortunado foi “enfeitiçado” por espíritos demoníacos.

Portanto, o nobre não condenou nem libertou o carníçal, mas o manteve aprisionado abaixo do seu castelo, interrogando-o ocasionalmente. O carníçal tem estado aprisionado por semanas ou até mesmo meses. Em mais duas semanas seu Voto de Sangue acabará, e ele poderá trair o seu mestre para o nobre.

É essencial que ele seja resgatado ou morto antes que o Voto de Sangue termine. De qualquer maneira, os personagens precisam entrar no castelo e no calabouço abaixo dele de algum modo.

Como uma complicação adicional, o nobre desconfiado pode ter contactado o bispo local, descrevendo seu cativo “enfeitiçado”. À medida que os personagens planejam o resgate ou assassinato do carníçal, os enviados do bispo — ou talvez o próprio inquisidor — podem chegar para examiná-lo. A Igreja pode até mesmo planejar retirá-lo do castelo, para aprisioná-lo em uma de suas próprias fortalezas.

O SANGUE DA VIDA

Um mago ou alquimista está trabalhando num método para animar imagens e estátuas de barro, mas tem obtido poucos sucessos. Entretanto, vem à sua mente a idéia de que o sangue de um vampiro pode ser o ingrediente necessário para o funcionamento de seu feitiço mágico.

O mago procura um local onde um vampiro costuma caçar — seja um dos personagens ou um conhecido deles — e prepara uma armadilha para a criatura. Se a armadilha for para um dos amigos do personagem, ele irá ouvir os planos do mago, e precisa correr para avisar seu amigo antes que este seja capturado. Se um ou mais personagens são a presa do místico, eles podem ser atacados por ele ou um de seus asseclas enquanto caçam.

Os personagens devem escapar dessa primeira emboscada, mas o mago e seus asseclas continuarão a caçá-los, de modo que eles (para variar um pouco) são a presa.

É óbvio que os personagens podem negociar uma conclusão satisfatória para isso. Por exemplo, eles podem fornecer um pouco de sangue ao seu caçador, por um preço. (Incidentalmente, se a estátua fosse animada usando o sangue do vampiro, talvez, sem o conhecimento do feiticeiro que a animou, ela funcionasse como o carníçal daquele vampiro...)

PELO AMOR DE CRISTO

Um jovem frade chega à cidade, pregando e cuidando dos pobres. Começam a surgir boatos de que ele possui poderes de cura, e que socorreu diversos mendigos e vagabundos.

Se os personagens investigarem, descobrirão que o frade possui um cálice velho e batido que ele acredita ser o Santo Gral. Ele reza missas para os pobres em casas, campos, florestas — onde quiser — e alguém que beba deste cálice antigo parece ser curado de pequenas doenças.

Os ensinamentos do frade são um pouco hereges, afirmando que a Igreja deveria dar sua riqueza aos pobres, denunciando a corrupção clerical e pregando missas fora da igreja. O clérigo local fica irritado, e o frade é obrigado a se esconder.

Então chega um inquisidor à cidade, aparentemente presente para investigar as acusações contra o frade. Entretanto, ele realmente está preocupado em confiscar o "cálice".

Logo em seguida, chega um grande grupo de Templários, procurando do mesmo modo se apoderar do gral. Existem aproximadamente 20 deles, muitos dos quais possuem o Antecedente Fé. Além disso, seu líder pode ter sua própria relíquia, e um de seus assistentes pode ser um mago. De qualquer modo, os personagens não devem ser capazes de derrotar os Templários.

A presença desses clérigos representam uma grande ameaça aos Cainitas locais. Os Templários grosseiros seguem os boatos do frade com violência e pouco tato (arrombando as casas daqueles que o apoiam, revistando supostos esconderijos), e eles podem pôr em risco os Cainitas ao bisbilhotarem ao redor de seus refúgios, ou incomodando seus rebanhos, lacaios ou aliados. A intromissão do inquisidor também pode ameaçar os Cainitas. Um dos aliados ou pessoas pertencentes ao rebanho de um personagem podem estar protegendo o frade, presos como reféns ou ameaçados de serem julgados por heresia pelo inquisidor. Toda a situação põe os personagens e os outros Cainitas da área em perigo considerável.

Se os personagens não tomarem nenhuma ação por iniciativa própria, o príncipe local ou outro vampiro respeitado pode pedir que eles cuidem da situação. Cabe aos personagens decidir como o farão. Personagens diferentes podem ter objetivos e prioridades diferentes. Eles podem assassinar o inquisidor (uma manobra ruim — o bispo local apenas mandará mais homens para investigar), desacreditá-lo, intimidá-lo ou tentar controlá-lo. Personagens espertos podem conseguir expulsar os Templários brutos da cidade, seja com uma multidão enfurecida, seja através das autoridades locais. Ou os personagens podem apenas tentar procurar o frade, entregando ele e o seu cálice ao inquisidor ou aos Templários; porém, mesmo isso não deve ser fácil, já que o frade tem protetores em toda a cidade, e tem o Antecedente Fé intensificado pela relíquia que possui.

De qualquer modo, os personagens têm liberdade para escolher o procedimento que desejarem, e talvez desta forma criar amigos ou inimigos duradouros entre os mortais.

E quanto ao "Santo Gral"? Bem, é improvável que seja o Gral verdadeiro (a não ser que você queira lhe dar alguns poderes sobrenaturais fantásticos e torná-lo o centro da sua crônica). Contudo, ele pode ser uma relíquia menor, talvez com alguns poderes de cura. Ou os poderes de cura do frade possam ser pequenos milagres derivados de sua própria Fé, ou talvez ele seja um mago. (Se ele for um mago, então o que ele realmente quer na área dos personagens?) Ou talvez as lendas de suas curas eram apenas boatos esperançosos.

A LOUCURA DO PRÍNCIPE ROLAND

O príncipe da cidade dos personagens aparentemente ficou louco. Ele se tornou rigoroso em sua corte e tirano com seus súditos, exigindo impostos exorbitantes e perseguindo aqueles que o desagradam. Numa noite, ele até mesmo exige as cabeças de seus vassallos como cálices, e entra numa fúria descontrolada quando isso não é executado. Um de seus nobres vem até os personagens e pede o auxílio deles. Afinal de contas, pessoas de fora podem ver algo que aqueles que estão dentro do castelo não conseguem. Do mesmo modo, um dos senhores

dos personagens ou o ancião do clã pode ser procurado, e os personagens são incumbidos da investigação por essa pessoa.

Enquanto os personagens realizam sua investigação, eles devem agir cuidadosamente quando estiverem próximos do príncipe louco, cuja personalidade muda de uma hora para a outra, num momento aparentemente racional e frio, repentinamente alternando para uma fúria assustadora. Muitos dos lacaios do príncipe e outros vampiros temem ser alvo de sua ira caso sejam vistos auxiliando os personagens. Alguns sussurram sobre uma possessão demoníaca, outros temem o beijo de Malkav. À medida que falam com as pessoas mais íntimas do príncipe, percebem que ele não está totalmente sob controle de si mesmo; talvez uma influência exterior tenha algo a ver com isso.

Várias seitas são seriamente suspeitas devido às suas relações com o príncipe. Os Tremere locais, apoiados pelo seu clã, estão a ponto de entrar numa grande guerra contra o príncipe. Uma capela de cavaleiros templários está seguindo o príncipe de longe há algum tempo, sem saber de sua natureza vampírica. Nas sombras, a sinistra *Manus Nigrum* estende uma mão cheia de garras para "encorajar" as decisões que auxiliem os seus próprios propósitos sombrios. Entretanto, as pistas mais impressionantes levam os personagens a acreditarem que um dos próprios cavaleiros do príncipe está tramando contra ele. Mas quem, e mais importante, por quê? Todos têm muito interesse em quem vai sentar no trono depois que o príncipe for removido, e cada um obviamente teria a si mesmo como preferência. Pelo menos um deles tem ligações fora do feudo que sugerem propósitos mais sinistros.

À medida que as ações do príncipe tornam-se cada vez bizarras, elas começam a chamar a atenção da Igreja. Se ela iniciar sua própria investigação, as coisas se tornarão realmente desastrosas. O tempo dos personagens está acabando, e eles precisam descobrir o cavaleiro traidor para encontrarem a fonte da loucura do príncipe — uma espada projetada pelos Tremere.

Os Tremere decidiram resolver seus velhos conflitos com o príncipe de qualquer maneira possível. Com a ajuda de seus companheiros Herméticos, eles criaram uma espada para ser usada contra ele. A espada em si não é o problema; a bainha, entretanto, e o verdadeiro poder deste feitiço. Aquele que possuir a espada pode ser manipulado pela vontade daquele que tiver a bainha.

O cavaleiro, quando encontrado, dirá que os Tremere e ele haviam feito um trato, em que ele apresentaria a espada com um presente seu (desculpando-se pela bainha perdida). Entretanto, houve uma desavença entre ele e os Tremere, e agora ele procura recuperar a espada antes que surjam mais problemas. A espada está constantemente ao lado do príncipe, e ele nunca é visto sem ela. Retirar a espada do príncipe acalmará sua loucura, mas aquele que segurar a espada em seguida se tornará a vítima de seu poder. Destruir a espada tornará a bainha inútil.

Outra possibilidade é que o Tremere que possui a bainha seja atrevido o suficiente para aparecer na corte, com seu talismã disfarçado, com uma espada que não é mágica na bainha. Os personagens podem ligar as mudanças repentinas de personalidade do príncipe com o aparecimento desta pessoa em sua presença. Se os personagens já encontraram o cavaleiro, ele



pode ser capaz de identificar a bainha ofensiva. Contudo, antes de saírem acusando os Tremere, eles precisam ter provas das suas ações, e a palavra do cavaleiro será inútil quando ele admitir que fez um trato com os Tremere. Seja qual for a escolha, apenas destruindo a espada ou a bainha (ou ambas) a loucura do príncipe realmente chegará ao fim.

CONCLUSÃO

Nenhuma história está completa sem uma conclusão. Os acontecimentos da história podem ter ficado com partes do enredo no ar, e o antagonista pode não ter sido totalmente derrotado, mas a história ainda assim pode acabar com uma sensação de desfecho. Uma crônica também precisa chegar a alguma conclusão. Numa crônica ideal, essa conclusão surge quando o significado por trás da série de histórias fica bem claro. Nem toda crônica alcança este auge, ou precisa alcançá-lo, por falar nisso, mas o desfecho traz um sentimento de realização e satisfação.

Alguns Narradores se perdem ao longo do caminho. Fugir cada vez mais do conceito original da crônica é uma distração comum. Esta é uma aproximação válida, mas a manutenção de um enredo assegura a longevidade da crônica. O contrário pode ser uma sensação cada vez maior de obrigação em terminar todas as partes do enredo, não importa quão pequenas. Neste caso, vale a pena repetir uma lição: a profundidade é melhor do que o detalhe.

Lembre-se de um conceito fundamental: os personagens principais são a essência das histórias que você conta. Neste jogo, e nos outros da série, há uma ênfase muito grande para se definir e desenvolver um personagem. Se um jogador puder se identificar com aquele personagem e torná-lo "real," então o personagem se assemelha a uma pessoa real. E uma pessoa real nunca pára de aprender e de se desenvolver.

Obviamente, mesmo que as histórias estejam sendo concluídas, uma crônica completa pode ir mais longe. Se os seus personagens se mantiveram no centro da crônica, qualquer conclusão que você escolher é, no fundo, apenas temporária. Se você se importar com os personagens, sempre haverá novos caminhos pelos quais você poderá levá-los. Se um personagem tem ideais, ele sempre pode encontrar alguma maneira de aperfeiçoar ainda mais estes ideais. Desde que os seus personagens tenham autenticidade, uma crônica pode continuar, mesmo que por muito tempo após você tê-la deixado de lado...

... E se você trouxe consigo a força do idealismo e a energia de contar uma história de volta para o mundo real, sempre haverá uma maneira para voltar a isso, mesmo muito tempo depois do jogo ter sido posto de lado.

Resumindo, então. Quando contar uma história, siga alguns princípios básicos:

Crie mitos. Inspire ideais. Entretenha. Conjure as trevas. Intensifique a luz. Evoque a paixão. Use a sensibilidade. Oriente a história.

O resto são apenas detalhes.





Capítulo Nove: Antagonistas

Considere suas origens: vocês não foram criados de modo que pudessem viver como animais, mas para compreenderem a virtude e o conhecimento.

— Dante Alighieri, *A Divina Comédia*

Assim como em qualquer jogo de Narrativa, uma crônica de **Vampiro: A Idade das Trevas** requer oponentes que ameacem e desafiem os personagens. Note que neste caso, um antagonista não é simplesmente alguém para os personagens espancarem até a morte; um antagonista é um personagem cujos objetivos não são necessariamente os mesmos que os dos personagens dos jogadores. Este conflito de interesses normalmente não resultará num combate, e os personagens que acham que podem matar todos os que se opõem a eles provavelmente terão um choque quando enfrentarem algo mais forte do que eles pela primeira vez.



Os parágrafos a seguir apresentam muitos dos inimigos que os Cainitas devem enfrentar no Mundo das Trevas Medieval, assim como informações sobre outras criaturas sobrenaturais no Mundo das Trevas Medieval. Incluímos maneiras alternativas de se conduzir encontros com criaturas de outros jogos do Mundo das Trevas para Narradores que não possuam os outros livros de regras, embora isso seja totalmente opcional. Sinta-se à vontade para criar conflitos entre os personagens e outros grupos e instituições sociais, ou crie seus próprios inimigos.

A IGREJA

A FÉ VERDADEIRA

A Fé é uma Númina (como uma habilidade, descrita em **Vampiro: Guia de Jogadores**, páginas 29-30, e em outros lugares) que algumas pessoas no Mundo das Trevas Medieval possuem. Ela pode ser uma Qualidade (veja o Apêndice). Obviamente, a maioria das pessoas terá fé com um “f” minúsculo, uma vez que quase todo mundo aceita os ensinamentos da Igreja sem criticá-los. Mas apenas algumas pessoas têm uma paixão fervorosa, a convicção profunda que pode protegê-las de criaturas como os vampiros.

Está Fé não é necessariamente uma perícia para ser aumentada através da experiência. Certamente, ela pode aumentar como resultado da experiência de uma pessoa, mas é mais vital do que isso, ela é mais uma medida de convicção e força da mente. A critério do Narrador, a Fé deve aumentar e diminuir para refletir a certeza e fervor religioso da pessoa. Também não é algo que vem de fora do indivíduo, de algum Deus ou anjo. Estejam suas crenças corretas ou não, essas pessoas acreditam tão ardorosamente que sua própria convicção as protege.

Note que, deste modo, hereges podem ter tanta Fé quando cristãos devotos. Judeus, muçulmanos ou pagãos também podem ter Fé, seja louvando Jeová, Alá ou a Deusa. Até mesmo um Infernalista pode ter Fé nos espíritos sombrios que venera.

A Númina Fé, como qualquer outra, tem um nível de 1 a 5. Entretanto, a Fé de uma pessoa medieval pode oferecer a ela mais proteção do que a Fé de uma pessoa moderna. Ideologias e explicações religiosas sustentam a vida medieval, criando um tipo de inconsciente que realmente molda a realidade.

Exatamente que tipo de proteção é concedida ao indivíduo pela Númina depende do seu nível, como é descrito abaixo. É lógico que estas são apenas orientações. Os Narradores devem modificá-las do modo que for necessário para encaixar-se ao tom ou acrescentar drama às suas histórias.

•

Qualquer personagem com um ponto de Fé pode tentar afugentar os vampiros brandindo um símbolo religioso ou proferindo orações. (Este é o clichê de Hollywood de vampiros sendo contidos por um crucifixo). A pessoa testa Fé contra uma dificuldade igual à Força de Vontade do vampiro. O número de sucessos indica o número de passos para trás que o vampiro é forçado a andar. Se nenhum sucesso for obtido, o vampiro não precisa andar para trás, mas não pode avançar. Uma falha crítica significa que o vampiro pode avançar livremente. Além disso, se a cruz, bíblia ou outro símbolo for colocada contra o corpo do vampiro, cada sucesso causa um Nível de Vitalidade de dano agravado, ao queimar a sua pele.

- • Uma pessoa medieval com um nível 2 ou maior de Fé é um “neutro,” imune à Dominação.
- • • Uma pessoa com uma Fé de 3 ou mais pode sentir a presença de um vampiro. Ela não precisa tentar conscientemente sentir a presença de um vampiro, mas precisa estar num ambiente calmo e silencioso — talvez sozinho com seus pensamentos, orando, lendo livros religiosos, meditando sobre a Bíblia, etc. A pessoa não sentirá a presença do vampiro se estiver preocupada (por exemplo, discutindo) ou num local tumultuado e barulhento (espremido no meio de uma multidão, no meio de um banquete tumultuado, etc.). Esta habilidade não precisa ser infalível; o Narrador só deve permitir que uma pessoa perceba um vampiro quando for dramaticamente conveniente. Note que uma pessoa não pode saber exatamente o que ela percebe através da sua Fé; tudo o que ele vai saber é que algo impuro ou perverso está próximo.
- • • • A pessoa não pode ser transformada num carnívor, e não é afetada por Disciplinas que afetam a mente, como Presença e Ofuscação.
- • • • • A pessoa é tão pura, tão santa, que pode causar ao vampiro aversão por si mesmo, repugnância, terror e até dor física. Qualquer vampiro que ouça a pessoa orar, pregar ou recitar salmos, ou que seja tocado por ela, pode ser forçado a fugir imediatamente de qualquer maneira que seja possível. Um vampiro que seja incapaz de fugir é reduzido a um ser arruinado e confuso, contorcendo-se no chão e gritando, chorando ou pedindo perdão. Para evitar a fuga, o vampiro precisa gastar um ponto de Força de Vontade por cena, ou fazer um teste de Vigor para cada turno (dificuldade de 5 + sua própria Inteligência). É isso mesmo — quanto maior a Inteligência do vampiro, maior a dificuldade, pois mais atormentado e culpado ele se sentirá.

Na teoria, um mortal poderia ter um nível de Fé maior do que 5, mas isso se limita a uma pessoa em um bilhão — o tipo de pessoa que é venerada como santo. É improvável que elas entrem em sua crônica (e certamente não mais do que uma vez), mas seus poderes seriam enormes.

Na realidade, há um modo muito simples para que um vampiro detecte uma pessoa com um nível de Fé, além da experiência desagradável — a Percepção de Aura sempre a revela. Um mortal com Fé tem sua aura permanentemente alterada de modo que possua uma auréola dourada/prateada ao seu redor. A força de sua Fé determina o brilho da aura. Note que a auréola não é visível normalmente; apenas os Auspícios a revelam.

Finalmente, lembre-se de que a Fé representa o compromisso total de uma pessoa à sua religião. Ela deve agir de acordo. Aqueles que possuem níveis elevados de Fé podem parecer fanáticos, até mesmo loucos para aqueles que não pertencem à sua religião.

Observe que os Cainitas normalmente não possuem níveis de Fé. Afinal de contas, eles se consideram Amaldiçoados. Pense muito bem antes de permitir que qualquer vampiro possua este poder.

RELÍQUIAS

As Relíquias são itens associados a um santo ou outra pessoa sagrada de alguma lenda cristã. Acredita-se que elas possuam algum poder sagrado derivado de sua conexão com um santo.

De fato, estes itens possuem poder. Eles absorveram a Fé de seus donos originais e dos cristãos devotos que os veneraram ao longo dos anos. As relíquias mais poderosas são as mais famosas, associadas com os maiores santos, aos quais milhares de peregrinos já oraram. Entretanto, a relíquia de qualquer santo possui algum poder, até mesmo uma relíquia falsa pode adquirir poder. Se um número suficiente de pessoas acreditarem firmemente que uma relíquia possui poder, ela ganha um pouco de Fé.

As maiores relíquias de todas são o Santo Gral (o cálice de Cristo), a Cruz verdadeira (na qual Ele morreu) e o Santo Sudário (com qual Ele foi enterrado). Milhares de lascas de madeira circulam pela Europa, supostamente partes da Cruz de Cristo.

No entanto, a maioria das relíquias são ossos — partes dos cadáveres dos santos. Ossos dos dedos são os mais comuns; crânios são considerados relíquias poderosas, e mercadores inescrupulosos lucram bastante vendendo ossos de animais e restos de mortais desconhecidos para os mais crédulos.

Também existem relíquias mais incomuns. As Serpentes de São Kyne, por exemplo, são cobras transformadas em pedra por São Kyne, do século VI, embora as pessoas de hoje iriam confundir-las com fósseis.

Outras “relíquias” insignificantes também têm poder. Por exemplo, um símbolo do local de uma peregrinação importante pode ter algum poder, como uma concha de vieira trazida de Santiago, na Espanha.

Cada relíquia possui o seu próprio nível de Fé. Se uma pessoa carregar ou ficar próxima de uma relíquia, adicione temporariamente o nível de Fé da relíquia ao da pessoa. Até mesmo pessoas sem a Númina Fé podem ganhar um nível de Fé deste modo. Se uma pessoa possuir mais de uma relíquia, adicione ao seu nível de Fé apenas o nível da mais poderosa — não some todos os níveis!

Finalmente, além de seus simples níveis de Fé, relíquias poderosas podem possuir poderes especiais.

Acredita-se que alguns, por exemplo, garantem a vitória de um exército numa guerra. A lança que supostamente feriu Cristo na Cruz é uma dessas relíquias; seus efeitos podem adicionar um dado a todas as paradas de dados de todos os soldados do exército que a possuir.

Sinta-se à vontade para criar relíquias com poderes únicos para auxiliarem a sua crônica.

EXEMPLOS DE NÍVEIS DE FÉ:

O Santo Gral ou o Santo Sudário	5
Crânio ou sangue de um santo importante	4
Ossos de um santo importante	3
Lasca da cruz verdadeira	3
Crânio ou sangue de um santo menor	3
Ossos de um santo menor	2
Ossos falsos de um santo importante	2
Lasca falsa da cruz	2
Ossos falsos de um santo menor	1
Símbolo de uma peregrinação importante	1

A ÁGUA BENTA

É costume da Igreja benzer diversos itens e instrumentos, seja para uso próprio ou para o bem das pessoas. Praticamente qualquer coisa, de um exército a uma saca de grãos pode ser abençoada.

É lógico que as igrejas criam a “água benta,” normalmente benzendo a água normal de uma fonte ou poço. Estas águas são mantidas na fonte da igreja para que as pessoas peguem-na e usem-na como quiserem, embora em algumas áreas as fontes sejam trancadas, já que de vez em quando diabolistas e magos roubam a água para seus rituais profanos.

Pessoas medievais usam a água benta como remédio, borrifam-na sobre seus campos e animais ou aspergindo-a ao redor de suas casas para espantar espíritos malignos e mantê-los a salvo de bruxarias.

Os efeitos exatos da água benta podem ser deixados a cargo do Narrador. De modo geral, admita que qualquer água propriamente abençoada por um sacerdote possua um nível de Fé igual à Númina Fé do clérigo. Se o sacerdote não possui um nível de Fé, a água ainda possui uma Fé de 1. A água abençoada por um bispo possui um nível de Fé de pelo menos 2. Um frasco de água benta não pode ser carregado como um amuleto da mesma maneira que uma relíquia. Ela não aumenta o nível de Fé inato de um mortal. No entanto, ela possui outras utilidades, listadas abaixo. Observe que a água benta retém seus poderes apenas por aproximadamente um mês.

- Uma área borrifada com água benta causa desconforto aos Cainitas. Os mortais podem perceber este desconforto através de um teste de Percepção + Empatia (dificuldade igual à Força de Vontade do vampiro).
- • Água benta com um nível de Fé de 2 ou mais pode ser utilizada para atacar um vampiro, infligindo dano igual ao nível de Fé da água. Este dano é agravado.
- • • Uma linha ininterrupta de água benta com um nível de Fé de 3 ou mais forma uma barreira contra todos os tipos de criaturas sombrias. Os Cainitas precisam fazer um teste de Vigor contra uma dificuldade de 10 para atravessarem esta linha, e ela não pode ser atravessada por nenhum demônio, exceto os mais poderosos. Isto pode ser qualquer coisa, desde uma linha curta através de uma entrada até um círculo extenso, protegendo uma vila inteira.
- • • • Uma área borrifada com água benta com um nível de Fé 4 ou mais causa desconforto tanto para Cainitas quanto carniçais. Os mortais podem notar este desconforto com um teste de Percepção + Empatia (dificuldade igual à Força de Vontade da criatura).
- • • • • Água benta com um nível de Fé de 5 (muito, muito rara!) pode ser borrifada sobre uma área para se criar uma “zona de segurança” contra poderes vampíricos. Qualquer mortal dentro da área é considerado um “neutro” (imune à Dominação), não é afetado pela Presença, não é enganado pela Ofuscação, etc. Porém, os carniçais não são libertados e os Votos de Sangue permanecem firmes. Cainitas dentro desta área ainda podem utilizar poderes que afetem a si mesmos (Fortitude, Potência, poderes intrínsecos de cura, etc.). Esta área só dura por um dia ou uma noite.

OUTROS ITENS ABENÇOADOS

A Igreja também abençoa outros objetos, desde sementes de milho de fazendeiros (para que a colheita cresça forte) até exércitos em guerra.

Aqui estão alguns exemplos de itens que podem ser abençoados, e que efeitos a benção pode ter sobre eles. De modo geral, admita que uma benção requer um ritual formal conduzido por um sacerdote com a Númina Fé. Obviamente, para efeitos dramáticos, você pode ocasionalmente permitir que pessoas com Fé que não sejam sacerdotes ou sacerdotes sem Fé abençoem, ou pode desejar que uma benção não tenha nenhum efeito numa ocasião particular. Este é seu privilégio. Você é o Narrador. Além disso, lembre-se de que estas são apenas sugestões. Modifique-as ou ignore-as se quiser, ou crie mais você mesmo.

• **Sinos de Igreja** normalmente são abençoados. A benção é permanente, e como resultado todos os espíritos malignos ou mal-intencionados que ouçam o bater dos sinos são forçados a fugir.

• **Casas** são abençoadas quando se acredita que algum ente sobrenatural ameaça os ocupantes. Uma casa abençoada, assim como um prédio borrifado com água benta, causa desconforto aos Cainitas. Os mortais podem perceber este desconforto com um teste de Percepção + Empatia contra uma dificuldade igual à Força de Vontade da criatura. Os efeitos duram aproximadamente uma semana.

• **Bastões de Peregrino** normalmente são abençoados antes que os peregrinos comecem suas jornadas. Um bastão abençoado (normalmente uma bengala) conta como uma relíquia com nível 1 de Fé, mas apenas nas mãos daquele peregrino, e apenas até que ele tenha completado sua peregrinação.

• **Armas** podem ser abençoadas para uma empreitada em particular, ou para combater um inimigo em particular. Se for abençoada para matar um vampiro específico (ou Lupino, etc.) e usada num período de até um mês após a benção, a arma causa dano agravado. Este efeito dura por um combate ou cena.

• **Exércitos** são abençoados rotineiramente, mas isso normalmente não deve ter nenhum efeito em termos de jogo. Soldados de um exército abençoado têm mais chance de ir para o Céu se forem mortos, mas normalmente é só isso. Contudo, em circunstâncias excepcionais (por exemplo, quando a benção é feita por um sacerdote com um nível elevado de Fé, ou se o exército lutar contra um inimigo particularmente maligno), cada membro do exército pode obter um nível de Fé de 1 pela duração da batalha.

• **Pão e Vinho.** Talvez a “benção” mais importante seja a consagração do pão e do vinho durante a missa. Esta é a mais sagrada das cerimônias da Igreja, e acredita-se que o pão e o vinho tornem-se essencialmente o corpo e o sangue de Jesus Cristo. (Obviamente, eles continuam tendo o mesmo gosto e aparência.) A “transmutação” independe do fato do sacerdote que preside a missa ter ou não a Númina Fé. O vinho e o pão, chamado de “hóstia,” não possuem nenhum poder em particular, mas de vez em quando são roubados por bruxas e magos para rituais sombrios e profanos, e são mortalmente venenosos para os Cainitas. Qualquer vampiro que beba o vinho ou coma o pão sofrem danos agravados. Inflija um dado + 1 de dano até mesmo para a menor degustação. Danos de uma mordida inteira devem ser extraordinários (digamos, um dado + 5).

O SOLO SAGRADO

Existem locais através da Europa que são considerados solos sagrados. Esses lugares incluem as áreas ao redor de altares de igrejas ou catedrais, lugares onde os santos foram martirizados (mortos), onde se costuma acreditar que os santos foram martirizados, ou em tumbas de santos.



Os efeitos de solos sagrados são:

- Solos sagrados causam desconforto aos Cainitas. Os mortais percebem este desconforto com um teste de Percepção + Empatia (dificuldade igual à Força de Vontade do vampiro).
- A dificuldade para qualquer teste envolvendo a Númina Exorcismo é reduzida em dois.
- Qualquer personagem com a Númina Fé tem seu nível de Fé aumentado em um enquanto estiver num solo sagrado. (Aqueles que não tiverem Fé não ganham um nível.)

OS MILAGRES

Nas lendas medievais, homens e mulheres santos têm poderes que não podem ser reduzidos a simples mecanismos de regras. Muito raramente, uma pessoa com uma Númina Fé muito elevada, particularmente se estiver operando em solo sagrado, é capaz de algum feito especial.

Por exemplo, essa pessoa excepcional pode ser capaz de curar os doentes, restaurar a sanidade mental de uma pessoa, prever o futuro, identificar instintivamente um pecador ou local do mal, sobreviver por semanas sem comida ou água, acalmar tempestades através de orações, etc..

Para fazer quaisquer dessas coisas uma pessoa necessita de uma Númina Fé de pelo menos 4. Cada indivíduo deve ser capaz de fazer apenas uma ou duas dessas coisas, e mesmo assim muito raramente. Lembre-se de que tais habilidades sobrenaturais são simplesmente isso — sobrenaturais; portanto torne-as incertas e inesperadas, e não mecânicas e previsíveis.

Muitos milagres medievais são mais difíceis de serem explicados. Dizem que alguns santos já expulsaram serpentes de certas áreas, receberam comida de pássaros e animais, ou sobreviveram a queimaduras e outras torturas ilesos. Por outro lado, você pode permitir que uma pessoa excepcionalmente devota realize estes feitos de vez em quando (um nível de Fé acima de 5 seria realmente necessário), ou você pode decretar que tais “milagres” são as mágikas dos magos.

OS INQUISIDORES

Um inquisidor é alguém (quase sempre um sacerdote) apontado por um bispo para investigar uma “blasfêmia” em particular. Esta blasfêmia pode ser uma demonstração de feitiçaria, bruxaria, heresia ou atividade vampírica.

O inquisidor detém o respeito do clero e da maioria dos outros mortais. Os demais sacerdotes são obrigados a auxiliá-lo do modo que puderem, e quando a investigação é completada, espera-se que as autoridades seculares (reis, barões, etc.) punam aqueles que ele considerar culpados. Observe que estes governantes podem se recusar a punir os culpados, mas é perigoso fazê-lo; na melhor das hipóteses o nobre que não coopera é excomungado, na pior delas ele é denunciado pelo inquisidor.

Os inquisidores em si não possuem poderes sobrenaturais especiais. Entretanto, eles podem ter a Númina Fé ou Exorcismo e um nível elevado de Ocultismo. Desde que os poderes seculares (nobres) cooperem com eles, estes são inimigos perigosos para os Cainitas.

OS EXORCISTAS

Um exorcista é um sacerdote ou clérigo menor treinado e formalmente autorizado a expulsar espíritos malignos, afugentar vampiros e de um modo geral proteger as pessoas honestas contra as forças das trevas. Cada exorcista é treinado numa catedral ou monastério e investido por um bispo local, além de possuir um livro de orações e rituais com os quais pode combater as criaturas das trevas.

No que se refere às regras, o Exorcismo é uma Númina disponível a clérigos mortais. O nível da Númina reflete o rigor do treinamento do clérigo, a qualidade do seu livro, sua confiança e a Fé do bispo que lhe concedeu o seu título.

Sempre que um exorcista deseja exorcizar um espírito, afugentar um vampiro, prender um demônio, etc., ele precisa jogar um número de dados igual ao seu Carisma + Exorcismo. A dificuldade para cada desafio é listada abaixo. Observe que estes níveis de dificuldade admitem que o exorcista está com seu livro de rituais e um suprimento de ingredientes e adereços "sagrados" (sal, velas, uma bíblia, água benta, um crucifixo, etc.). Se houver a falta de qualquer um desses adereços, a dificuldade deve ser aumentada. Se ele não estiver com seu livro de exorcismos, ele só pode testar Carisma, sem adicionar Exorcismo. Observe que o nível do exorcista é determinado em grande parte pelo livro que ele possui, de modo que o nível pode aumentar ou diminuir se o exorcista obtiver ou perder textos importantes.

Estas orientações também podem ser adaptadas pelo Narrador para cobrir exorcistas que não sejam cristãos. Um sacerdote pagão, por exemplo, pode possuir os poderes de um exorcista. Poderes equivalentes podem ser concedidos a uma bruxa ou diabolista pelos espíritos aos quais eles servem.

TAREFA

Oração para fazer com que o vampiro fuja aterrorizado.
Oração para fazer com que um fantasma fuja aterrorizado.
Oração para fazer com que um demônio inferior fuja aterrorizado.
Oração para fazer com que um demônio superior fuja aterrorizado.
Ritual para expulsar permanentemente um demônio de um local.
Ritual para expulsar permanentemente um fantasma de um local.
Cântico para infligir dano agravado (contra um demônio, aparição ou vampiro).
Ritual para detectar a presença de vampiros, fantasmas ou demônios.

DIFICULDADE

Força de Vontade do vampiro + 4
Força de Vontade da Aparição
6
9
10
8
Vigor do alvo + 4
10 - Percepção do Exorcista

AS ORDENS RELIGIOSAS

A Europa possui um grande número de ordens religiosas, organizações informais que dirigem monastérios, eremitérios e conventos para homens e mulheres que queiram dedicar suas vidas a Deus. Estes grupos vão desde a enorme ordem beneditina, com milhares de comunidades religiosas, até ordens locais insignificantes, como a gilbertina, na Inglaterra.

Muitos (como os beneditinos) só têm duas preocupações reais: louvar a Deus e cuidar de si mesmos — mas não nessa ordem. Eles são

proprietários de terras extremamente ricos, que oram, estudam, administram seus bens e tentam ignorar o mundo exterior. Seus membros não precisam ser particularmente devotos (muitos são razoavelmente apáticos, atraídos pelos monastérios e conventos porque não tinham outro emprego ou chance de herdar as riquezas da família), embora alguns poucos possuam a Númina Fé, alguns com níveis de 4 ou 5.

Outros possuem uma mentalidade mais prática, como os cônegos agustinianos (ou agostinistas), que freqüentemente reconstróem igrejas abandonadas, mantêm albergues e hospitais para os pobres, ou dirigem escolas para as crianças dos ricos, freqüentemente estabelecidas em torno de grandes catedrais. Os membros podem possuir a Númina Fé, e possuem muitas perícias práticas (como a Medicina).

As Ordens de Camaldori e Cartusiana treinam homens e mulheres para viverem como eremitas. Esses solitários profundamente motivados inevitavelmente possuem a Númina Fé, e normalmente passam seus dias rezando, chorando pelos pecados do mundo, rezando outra vez, flagelando a si mesmos, jejuando e rezando mais um pouco.

Além disso, duas ordens novas surgiram há pouco tempo. Os franciscanos dão tudo que possuem àqueles que passam por necessidade e consagram-se a ajudar os pobres e miseráveis. Os dominicanos dedicam-se a pregar contra a heresia e instruir as pessoas; nos anos que se seguirão, eles formarão a base da Inquisição.

E finalmente existem as ordens militares. Elas consistem de soldados altamente treinados e dedicados a combater o paganismo e defender a Terra Santa (Palestina).

OS CAVALEIROS TEMPLÁRIOS

Oficialmente reconhecidos pelo Papa em 1128, os Cavaleiros Pobres do Templo de Salomão (chamados de Templários) são uma das forças mais temidas e respeitadas na Europa. Reconhecidos imediatamente pelas suas vestes brancas com insígnias da cruz vermelha dos Cruzados, estes guerreiros altamente treinados só respondem ao próprio Papa, e estão comprometidos em recapturar a Terra Santa das mãos dos muçulmanos. Mas algumas pessoas de fora da ordem suspeitam que eles possuem outros objetivos, e talvez métodos não-ortodoxos.

Os Templários realmente estão comprometidos primariamente em recapturar a Palestina, e particularmente Jerusalém, dos mouros (árabes muçulmanos). Jerusalém é seu alvo porque é a cidade mais santa no cristianismo, mas também porque os Templários sabem que ela contém as catacumbas enterradas do Templo de Salomão; eles acreditam que controlando os espíritos presos nessas catacumbas, eles dominarão toda a Terra Santa, e poderão mantê-la para sempre longe das mãos dos mouros.

Muitos dos Templários, e particularmente os seus líderes, farão qualquer coisa para conquistar e proteger a Terra Santa. Eles arriscarão qualquer coisa para isso — incluindo suas almas. Muitos começaram a praticar a feitiçaria e alquimia, e rumores sobre seus estudos esotéricos atraíram diversos magos para suas fileiras.

Os líderes toleram todos os tipos de experimentos e heresias — qualquer coisa que não chegue ao satanismo — na esperança de recuperar a Terra Santa. Eles se tornaram os mestres do herborismo, freqüentemente se especializando em venenos. Eles conspiraram para encontrar, obter e roubar uma coleção relíquias para auxiliá-los em sua luta, e sempre estão à escuta de boatos sobre outros tesouros sagrados; o Santo Gral em particular. Eles também estabeleceram ligações para trocar livros e favores com os Assassinos (Assamitas) da Síria, e utilizaram mágicas questionáveis para invocar espíritos que os auxiliassem (veja Feiticeiros Limitados, abaixo).

VAMPIRO: A IDADE DAS TREVAS

É lógico que os líderes Templários são cuidadosos para manter estes experimentos em segredo do mundo exterior, e das fileiras inferiores de sua própria ordem. Seus rituais e estudos ocorrem em grande sigilo, e pobres daqueles que entrarem em contato com eles. Talvez esta duplicidade seja necessária, mas também pode ser contra-producente; por trás deste véu de sigilo, homens mais pervertidos e depravados podem realizar experiências com feitiçarias e estudos ainda mais sombrios, e podem manipular a ordem para seus próprios fins menos devotos.

Com seus guerreiros muitas vezes fanáticos (muitos dos quais possuem a Númina Fé), sua coleção de relíquias e suas perícias secretas, suas alianças com os magos e até mesmo com os Assamitas, a ordem pode estar à altura até mesmo dos vampiros mais antigos. Mas no momento, os Templários não estão preocupados com os Cainitas. A única coisa que lhes interessa é recapturar a Terra Santa, e eles não desejam desviar sua atenção com uma guerra contra os vampiros.

Só como adendo, vale dizer que a ordem será denunciada por heresia em 1314, e o último de seus Grandes Mestres, Jacques de Molay, será queimado numa estaca pelo rei da França. As acusações forjadas ou exageradas incluíam infernalismo, magia negra, e a prática do islamismo e pedofilia. (O rei precisa de dinheiro desesperadamente, e encontra no saque aos Templários um método rápido e lucrativo para encher seus cofres). Quando o Grande Mestre morreu, ele amaldiçoou aqueles que conspiraram contra ele; em menos de um ano, o Papa e o rei da França morreram inexplicavelmente.

OS MERCADORES

Os mercadores da Idade Média não possuem nenhuma razão em particular para odiar os vampiros. Obviamente, como todos os cristãos, eles são imediatamente hostis aos Cainitas, assim como qualquer outra criatura que exiba poderes sobrenaturais. Entretanto, é mais provável que eles informem suas descobertas à Igreja ou à nobreza, deixando que estes grupos lidem com os personagens.

Entretanto, os personagens podem conseguir a inimizade de mercadores específicos, e descobrir que estes são oponentes persistentes. Mercadores freqüentemente são ricos (e portanto são capazes de contratar espíões, mercenários e outros patifes), e possuem contatos em todas as vilas e cidades em que fazem comércio.

Os personagens podem obter a inimizade de um mercador de várias maneiras. Um mercador pode desejar vingança se um vampiro abraçar ou matar seu filho ou filha. Se um amigo ou parente de um mercador é transformado num carniçal, o mercador pode tentar libertá-lo do controle do vampiro.

Os personagens podem provocar um mercador ao alimentarem-se de seus cocheiros (que podem ser meros empregados ou sua família), ao caçar numa área da qual ele depende para seu comércio. Por exemplo, um personagem pode descobrir que os carvoeiros são alvos fáceis (eles são os homens que acampam nos bosques para transformar a madeira em carvão, utilizado como combustível). Entretanto, se ele matar muitos carvoeiros ou amedrontá-los, o suprimento de carvão pode se esgotar, e o mercador que costumava transportar e vender o combustível verá que seu lucro está diminuindo.

A NOBREZA

Através do campo e em muitas cidades, os nobres são responsáveis por impor as leis, manter a paz e punir os infratores; são eles que investigarão e tentarão punir a maioria dos crimes cometidos pelos personagens.



CAPÍTULO NOVE: ANTAGONISTAS



VAMPIRO: A IDADE DAS TREVAS

Eles também possuem grande parte das terras na Europa medieval. Vampiros jovens — a não ser que tenham a oportunidade de caçar dentro de uma cidade — normalmente irão caçar em suas terras, freqüentemente tendo como vítima o seu povo. Os nobres também administram pontes e travessias com barcas, atuam como empregados, mensageiros e guardas para dignitários mais importantes, coletam impostos e controlam grandes fortunas. A maioria dos refúgios também estarão nas propriedades de nobres.

É muito provável que os personagens em sua crônica enfrentem a nobreza em algum ponto. Se os personagens infringirem a lei, ou forem encontrados escondendo-se na propriedade de um nobre, um conflito pode se desenvolver. Os personagens podem tentar controlar ou fazer amizade com os nobres devido à sua riqueza e influência. Nobres sem importância podem atrapalhar ou irritar rotineiramente os personagens. Nobres poderosos ou determinados podem tornar-se inimigos duradouros, mobilizando seu poderio militar, financeiro e político contra os personagens.

Não se esqueça de que a grande maioria dos nobres da Europa são cristãos sinceros, que provavelmente irão considerar os Cainitas como sendo os peões do Demônio. Os nobres podem não precisar de mais nenhuma razão para atacar um vampiro além da religiosidade e do medo, e a maioria deles são guerreiros muito bem treinados.

OS ANTAGONISTAS CAINITAS

Outros Cainitas podem ser inimigos excelentes para os personagens. Príncipes calculistas e disputas de poder dentro de principados, conflitos entre anciões ou clãs, as rebeliões dos Cainitas mais jovens, a necessidade de manter os mortais desinformados quanto ao número e poder dos Cainitas, a Jyhad e o Amarante — tudo isso funciona. Mas lembre-se de que nos principados menores da Idade Média, estes conflitos provavelmente se tornarão mais pessoais, de modo que freqüentemente os protagonistas usarão peões mortais ao invés de peões vampiros em suas disputas.

Também existem opções únicas disponíveis para você ao conduzir crônicas medievais. Os Lasombra e Tzimisce — antes de sua corrupção e criação do Sabá — devem criar inimigos — ou aliados — intrigantes. Nenhum outro clã possui um elo com os mortais ou um sentimento de família e comunidade tão grande quanto os Tzimisce, e nenhum vampiro moderno poderia equivaler-se a um Lasombra de mil anos de idade em termos de astúcia pura.

O aparecimento de clãs "novos," como os Tremere, também é intrigante. Cainitas estabelecidos, temendo que esses vampiros que surgiram do nada tomem seu poder e influência conquistados com tanto custo, podem tentar jogar os personagens contra esses clãs. Ou os próprios personagens, jovens e impotentes, podem formar alianças com estas figuras em ascensão.

Os Baali também estão em atividade na Idade das Trevas. Existem mais deles antes da Inquisição ser fundada, e eles são bem organizados.

Outros clãs também possuem interesses fixos unindo-os a nações ou instituições mortais. Os Brujah e Toreador na Espanha e os Assamitas na Síria são os exemplos mais claros, mas em muitos casos, disputas entre Cainitas se estendem ao mundo mortal, complicando conflitos que seriam (no mundo moderno) simples animosidades entre Cainitas.

OS BAALI

A linhagem dos Baali originou-se há muito tempo na Mesopotâmia, embora muitos poucos, ou talvez ninguém saiba como. Numa demonstração rara de solidariedade, uma aliança de clãs rompeu a teia do Infernalismo que os Baali haviam criado, obrigando-os finalmente a agir apenas clandestinamente.

Em meio às trevas e segredos, os remanescentes dos Baali desestruturados lentamente se reorganizaram. Eles fundaram “religiões dos mistérios” para recrutar lacaios mortais e neófitos em potencial para seu mundo antigo, muitas vezes disfarçando seus grupos como santuários pagãos.

Os Baali utilizam a fraude e a farsa, Presença e Votos de Sangue para controlar suas vítimas mortais. Os mortais que se aliam a espíritos sombrios o fazem para seu próprio benefício, sem ter idéia do que os Baali realmente planejam.

Os Baali estão mais empenhados na depravação e no mal total do que até mesmo os Seguidores de Set. Eles acreditam firmemente na eventual ascensão da escuridão absoluta, e sustentam que os vampiros são os asseclas do Adversário, independentemente da forma assumida por este. Eles não se preocupam em se adaptar à sociedade humana ou mesmo dominá-la — seu objetivo definitivo é trazer o Inferno à Terra.

Os Baali abraçam pessoas inteligentes, determinadas e totalmente insensíveis. Todos os membros desta linhagem corrompida possuem pelo menos algum conhecimento sobre o ocultismo, e é mais fácil encontrar o chifre de um unicórnio do que um Baali que não esteja no Caminho do Demônio.

Os neófitos dos Baali permanecem na companhia de um ancião do clã por diversos anos após seu Abraço. O refúgio dos seus anciões, chamado de “ninho” (“ninho de víboras”), freqüentemente se tornam os centros da organização do clã, e a partir desses centros, os Baali individuais partem em busca de relíquias, manuscritos e tesouros profanos com os quais possam precipitar a vinda dos demônios à Terra. Alguns Baali podem não retornar a um ninho por anos ou mesmo séculos, mas podem vagar e estabelecer grupos para colher informações, artefatos e seguidores. No entanto, muitos retornam ao ninho a cada um ou dois anos para apresentar relatórios aos seus anciões e obter informações sobre as tramas de outros Baali.

Contudo, estes Cainitas não cooperam uns com os outros. Todo o clã se dedica a estabelecer o controle dos demônios sobre a Terra, mas cada membro quer ser o responsável por realmente evocar essas criaturas. Eles freqüentemente trabalham em segredo, escondendo seus planos e descobertas uns dos outros; os membros mais antigos são particularmente competitivos. Cada ninho faz suas intrigas isoladamente, às vezes até mesmo tramando contra os outros, uma vez que cada ancião se esforça para ser o precursor do Juízo Final. Aquele que estabelecer o reinado dos demônios governará eternamente como o regente deles sobre os mortais, ou pelo menos é o que dizem os Baali.

É muito raro que qualquer um tenha quaisquer relações com os Baali em termos que não sejam os deles. Os amaldiçoados entre os Amaldiçoados raramente entram em contato com outros Cainitas, e quando o fazem, normalmente afirmam ser Caitiffs.

As Disciplinas do clã Baali são a Ofuscação, Presença e Daimoinon. A fraqueza do clã é sua vulnerabilidade a símbolos religiosos. Eles são repelidos por cruzes, estrelas de Davi e coisas do gênero, e sofrem o dobro do dano causado pela Fé Verdadeira.

OS GÁRGULAS

Os Gárgulas foram criados durante o início conturbado do Clã Tremere, e talvez sejam a única razão pela qual os Tremere sobreviveram aos seus primeiros anos como vampiros. Com a transformação desses feiticeiros mortais em vampiros, os Tzimisce temiam que os Tremere se tornassem poderosos o suficiente para expulsá-los de suas terras na Europa Oriental. As lutas começaram durante os dias em que os Tremere ainda respiravam, aumentando à medida que os Tzimisce se aliavam aos Nosferatu e Gangrel para lançar ondas e ondas de ataques contra capelas pouco protegidas.

Em sua capela sitiada nas montanhas, Goratrix trabalhava incessantemente para descobrir algum meio de virar a jogo. Ele realizou diversos experimentos em vampiros Tzimisce e Nosferatu capturados, descobrindo finalmente um híbrido bizarro que ele chamou de “Gárgulas.” Traiçoeiros e incutidos com um ódio pelos vampiros dos quais foram criados, os Gárgulas mostraram ser cães de guarda e vigias excelentes. Desde então, os Gárgulas continuam servindo aos Tremere fielmente, e qualquer um que se aproxime de uma capela encontrará estes seres grotescos.

O sangue Nosferatu que herdaram transformou-os em criaturas repulsivas, parecidas com “demônios” e com enormes asas de morcego. À medida que os gárgulas envelhecem, sua pele torna-se mais dura e semelhante à pedra, da qual às vezes surgem estranhas protuberâncias. Eles preferem usar como refúgio as áreas internas ou subterrâneas, cercadas por grande quantidade de pedras, como cavernas e catacumbas. Nenhum Gárgula deve possuir mais do que 29 anos de existência; todos os Gárgulas foram criados aproximadamente nos últimos 30 anos.

As Disciplinas dos Gárgulas são a Fortitude e a Potência. Como os Gárgulas são uma raça composta, uma vítima abraçada por um deles perde praticamente todas as memórias de sua vida atual devido à lavagem cerebral causada pela mágica e pela memória no vitae do seu senhor. Eles podem vir de quaisquer origens, mas os Atributos Físicos e os Talentos tornam-se primários com a mudança. Além disso, sendo uma raça criada para ser escrava, sua Força de Vontade é reduzida em dois ao resistir à Dominação ou feitiços de controle da mente.

OS LOBISOMENS

Por favor, qual a doença dele?

Uma doença muito pestilenta, meu senhor;

Eles a chamam de licantropia.

— Webster, *The Duchess of Malfi*

O que as lendas contam sobre os lobisomens é verdade. Eles realmente existem, e odeiam a humanidade e suas criações. Amaldiçoados pelo Demônio para viverem numa fúria irracional, esses seres são os piores tormentos que assombram as vilas e cidades do mundo medieval. Eles chegam à noite, com mais freqüência durante a lua cheia, e promovem a desordem nas ruas lamacentas ou pavimentadas com pedras, caçando presas humanas e às vezes roubando bebês, levando-os para as profundezas dos bosques, para nunca mais serem vistos. As pessoas rezam para que o Senhor as liberte de tais horrores, mas na Idade das Trevas, o Demônio é influente e anda pelos brejos e vales, corrompendo os infelizes e pecadores. Um lobisomem pode ser reconhecido pelos seguintes sinais: suas sobrancelhas crescem juntas, e suas mãos são excessivamente peludas, talvez com pêlos inclusive nas palmas. Mas acima de tudo, o sinal que trai a besta é o pentagrama marcado na palma de sua mão esquerda, feito pelo Demônio, o símbolo de sua queda para a bestialidade.

É nisso que a maioria das pessoas medievais acredita.

Elas estão erradas.

Lobisomens são na verdade uma raça de seres que se reproduzem com humanos e lobos, herdeiros de uma cultura e tradição paleolíticas, inalteradas desde uma época anterior à construção da Primeira Cidade. Eles são seres mágicos cujos corpos são parte espírito, e que podem, em determinados momentos, deixar o mundo material e viajar para o Mundo Invisível, o reino dos espíritos que eles chamam de Umbra. Eles interagem com todos os tipos de Naturezas primitivas e esquecidas, criando fetiches mágicos e encantando vales terrestres com poderes sobrenaturais (chamados “caerns”).

Existem muitas tribos de lobisomens, cada uma delas diferente e desconfiada das outras tribos (embora elas se unam contra inimigos comuns). Cada tribo reivindica uma população humana — seus “Parentes” — como seu rebanho exclusivo de reprodução, e a cultura desses humanos influenciou profundamente o modo com que as tribos se reproduziram com eles. Alcatéias de lobos também são seus parceiros de reprodução, pois um lobisomem pode nascer tanto humano quanto lobo.

Mais ou menos do mesmo modo pelo qual um clérigo entrega sua vida a Deus, os lobisomens veneram e servem fielmente a Mãe Terra, conhecida entre eles por muitos nomes, sendo Gaia o mais comum. E mais ou menos do mesmo modo pelo qual um clérigo insulta e teme o Demônio, os lobisomens reconhecem um ser cósmico de grande maldade que eles chamam de Wyrm. A Wyrm gera monstros e os envia através da terra para contaminar a Natureza, a humanidade e os lobisomens.

Os lobisomens se conhecem por muitos nomes. Nos tempos modernos, eles chamam a si mesmos de Garou, um termo difundido pelos Presas de Prata franceses e normandos. Mas na Idade das Trevas, as tribos estão dispersas e distintas, e cada tribo vê o seu próprio nome e costumes como sendo os melhores e os verdadeiros. Portanto, os Fenrir (Cria de Fenris) chamam a maioria dos Lupinos de Fenrir, acreditando que todos sejam filhos e filhas de Fenris, indiferentes ao fato dos outros reconhecerem isso ou não.

OS LOBISOMENS NAS LENDAS

A história de lobisomens nas lendas humanas desenvolveu-se com uma perspectiva cultural. Nas épocas antigas e primitivas, seres que mudavam de forma eram vistos como sendo sagrados, pois eles conversavam com predadores e traziam segredos dos animais para as pessoas, conhecimentos vitais para a caçada. À medida que a civilização ascendeu, a comunhão com a natureza tornou-se menos importante e até mesmo temida, e o lobisomem tornou-se um símbolo da selvageria indomada. Na Idade das Trevas, os lobisomens são vistos como asseclas do Demônio, homens condenados a levar a destruição aos seus companheiros.

Alguns médicos deste período estão cientes da licantrópia como uma doença, embora seja considerada um desequilíbrio do humor melancólico. Paulus Aegineta, um médico do século VII estudando em Alexandria, descreveu as características de um paciente sofrendo de “licantrópia melancólica” (um excesso de bile negra): Eles são pálidos, com falta de lágrimas e saliva (e portanto excessivamente sedentos), e suas pernas estão em condições ruins por correrem de quatro à noite. Talvez esta seja uma descrição de um impuro, de um Dançarino da Espiral Negra ou de um humano louco, mas de modo algum corresponde a um Lupino normal.

Os humanos não podem ser realmente culpados por não compreenderem os lobisomens. Eles são genética e misticamente incapazes de fazê-lo. Há muito tempo atrás, os Lupinos empreenderam uma guerra contra os humanos, um período em que impuseram um extermínio selecionado da população humana. O terror primordial gerado por essa época ainda vive em todos os humanos; sempre que um deles testemunhar um Lupino em sua forma meio-homem/meio-lobo, um “Delírio” recai sobre eles, e sua mente tenta convencê-los desesperadamente de que aquilo que estão vendo não é real (veja **Lobisomem: O Apocalipse**).

As pessoas medievais não possuem a defesa da descrença e da ciência racional para protegê-las de todo o horror da manifestação de um lobisomem. Eles freqüentemente se lembrarão muito bem da

visão, e contarão aos seus filhos (se sobreviverem) sobre o momento em que viram tal terror, o servo do Demônio revelado. (Humanos medievais não recebem nenhum bônus na tabela de Delírio — o medo é sua reação mais comum. No entanto, substitua Fúria por Descrença).

AS TRIBOS

Das 13 tribos de lobisomens, apenas algumas são representadas na Europa medieval. A humanidade ainda não empurrou os Lupinos para territórios compartilhados, de modo que conflitos entre as tribos são raros. Na Idade das Trevas, os lobisomens respeitam o território uns dos outros (na maioria das vezes), e sabem muito bem o preço de atravessá-lo.

● **Fianna** — Esta tribo reivindica as raças celtas como seus Parentes. Nesta época, estas terras diminuíram de tamanho mas ainda incluem o País de Gales, partes da Escócia e toda a Irlanda. Seus primos continentais migraram para a Bretanha há muito tempo ou reproduziram-se demais com as tribos continentais para ainda serem considerados Fianna.

Os Fianna são, assim como os celtas dos quais se originam, impetuosos e imaginativos. Eles são bem conhecidos entre os Garou como bardos e eruditos. Embora sejam fáceis de se irritar, eles também se esquecem facilmente de um desrespeito — a não ser que seja grave; neste caso eles se dedicarão à vingança durante várias gerações.

Muitas vilas e fazendas nos territórios descritos acima estão sob a proteção dos Fianna, ou possuem Parentes que podem pedir auxílio aos Lupinos quando estiverem em necessidade extrema.

● **Crias de Fenris** — Vikings furiosos, os Crias invadiram as terras dos Fianna e colonizaram-nas com seus Parentes. Isso criou uma inimizade entre as tribos que irá certamente perdurar até o século XX. Embora os Crias sejam primordialmente uma tribo germânica e nórdica, eles podem ser encontrados ao sul da Bretanha e ao longo da costa oeste dessa ilha, em qualquer lugar onde a herança saxônica seja forte.

Eles são muito parecidos com os escandinavos dos quais se originaram, brutais e violentos com os intrusos, mas leais com os seus semelhantes. A família é sagrada para eles, e aqueles que matam seus Parentes são especialmente odiados. Pobre daquele que cruzar o caminho deles ou de seus Parentes.

Os Crias do continente ainda chamam a si mesmos de Fenrir, o nome original para esta tribo. O novo termo começou a ser usado principalmente pelos Crias anglo-saxônicos para diferenciá-los dos Fianna, que de modo algum são progênie do grande Lobo Fenrir, seu totem espiritual.

● **Presas de Prata** — Esta tribo nasceu para governar. Os Presas de Pratas são os líderes legendários e heróis de sua espécie, sendo os mais puros de sua raça. Suas migrações seguem culturas humanas poderosas, e eles procriam com as linhagens reais desses reinos e nações. Mesmo quando outra tribo Lupina reivindica uma nação como seus Parentes, os Presas irão vir e retirar os direitos de procriação deles, normalmente numa série de guerras entre seus Parentes (a invasão normanda é um exemplo), acompanhada de mais duelos e desafios individuais pela liderança de caens.

Os Presas de Prata estão espalhados através da realeza da França, Itália e o Oriente próximo. Eles também obtiveram um ponto de apoio na Bretanha através dos normandos, e sua monarquia mais antiga ainda governa a Rússia.

Eles, mais do que qualquer outra tribo Lupina do período, sabem do perigo de revelar sua natureza verdadeira para os humanos. Eles estão considerando o acréscimo de um princípio à lei Lupina (a “Litania”) quanto a isso, proibindo que se levante o “Véu” que esconde os Garou do conhecimento humano.



● **Roedores de Ossos** — Estes carneiros asquerosos e de procriação doentia são encontrados em praticamente qualquer cidade. Eles não são nem de perto tão numerosos quanto em épocas modernas, mas de qualquer modo estão presentes. Eles são encontrados nos níveis mais baixos da sociedade, entre os pobres, bandidos e vagabundos. As classes militares recrutadas podem até mesmo possuir alguns Roedores entre elas.

Esta tribo é desprezada por todas as outras, especialmente os Presas de Prata. Na Idade das Trevas, não há sinal dos conceitos de tolerância e aceitação por eles que existem nos tempos modernos. Os Roedores de Ossos representam aquilo que os Lupinos temem tornar-se, uma fraqueza que ameaça a pureza da raça. Embora não sejam atacados ao serem vistos, também não são aceitos socialmente pelos outros Garou.

● **Senhores das Sombras** — Esta tribo severa e odiosa reivindica a Europa Oriental como seu território. Os passos constantes de pés de conquistadores sobre suas terras não permitem que tenham piedade ou remorso. Agora, eles são os conquistadores, e visam derrubar os Presas de Prata (esse otimismo é mais realista na época medieval). Por enquanto, eles permanecem em seu território, afugentando todos dos enevoados Montes Cárpatos e das antigas florestas de pinheiros em suas terras mal-assombradas — embora tenham que lutar com os Tzimisce por este território.

● **Garras Vermelhas** — Esta tribo é composta inteiramente de Garou nascidos como lobos. Eles não possuem nenhum traço de bondade humana, nem precisam dela. Eles odeiam os humanos com uma paixão desconhecida até mesmo pelas outras tribos, pois sua história é cheia de tragédias envolvendo a crueldade humana para com os lobos. Eles almejam retribuir essa crueldade multiplicada dez vezes. A grande maioria das lendas sobre lobos destruidores e lobisomens violentos vêm da atividade dos Garras Vermelhas. Não importa o quanto os Presas de Prata tentem prevenir suas depredações, eles

continuam, entrando furtivamente nas cidades em matilhas e atacando os mercadores nas praças, os camponeses em seus lares e até mesmo os cavaleiros em seus territórios de caça. Nada pode deter sua fúria.

● **Dançarinos da Espiral Negra** — As mentiras caluniosas que os humanos perpetuam em relação aos nobres Lupinos nem sempre estão tão longe da realidade. Elas são verdadeiras quando se referem às ações e crueldades dos Dançarinos da Espiral Negra, uma tribo de lobisomens infames que veneram “O próprio Demônio sobre a forma de Nosso Pai Magnus Wyrmsis.” Antigamente, eles eram uma tribo de lobisomens ealedônios que foram seduzidos para a corrupção e transformados no seu estado alienado atual. Seus Fossos (locais amaldiçoados, semelhantes aos caerns) mais perigosos estão nas regiões remotas da Escócia, e o comportamento dos Dançarinos quando estão na forma humana é um acréscimo à crença medieval difundida de que os escoceses são animais asquerosos e degenerados. Os Dançarinos causam danos proposadamente ao capturar outros Lupinos e marcam o sinal do pentagrama na palma de suas mãos esquerdas (a marca é feita com prata e não pode ser curada), desta forma revelando-os como lobisomens para os camponeses supersticiosos.

Quanto às outras tribos, as Fúrias Negras (uma tribo totalmente feminina) são fortes na região mediterrânea; os Filhos de Gaia (uma tribo que prega a paz) pode ser encontrada em áreas mais civilizadas do Islão, Constantinopla ou Roma; os Peregrinos Silenciosos (uma tribo nômade) vagam pela África e Oriente Médio, com alguns indivíduos perambulando em qualquer lugar; alguns Portadores da Luz Interior (uma tribo filosófica) vieram do Oriente; e os “Andarilhos do Asfalto”* (uma tribo tecnologicamente orientada, chamada de *Luperci* na Itália) pode ser encontrada nas maiores e mais avançadas cidades.

* N.T.: Lembre-se de que o nome Andarilhos do Asfalto só foi usado a partir da Revolução Industrial.

LOBISOMEM: O APOCALIPSE NA IDADE DAS TREVAS

Para as tribos desta época, o Apocalipse é apenas um presságio, uma realidade não realizada. A Profecia da Fênix é no máximo um conto de fadas, pois apenas seu primeiro e segundo sinal são compreendidos. Os humanos devem ser observados e guiados cuidadosamente, mas nenhum Lupino pode imaginar a ameaça à Natureza que um dia irão representar. Os maiores conflitos que os lobisomens enfrentam são contra humanos, outros Garou e criaturas da Wyrm, que neste período raramente são sutis e quase sempre óbvios quanto àquilo que são — exceto pelos vampiros, é lógico, os quais os Lupinos consideram ser os asseclas astuciosos da Wyrm.

PARENTES

Os lobisomens são protetores ferozes de seus Parentes, tanto nas famílias humanas quanto lupinas. Eles também estão mais cientes de quem é ou não é seu Parente. Nos tempos modernos, os Parentes estão muito espalhados, mas no Mundo das Trevas Medieval, quando a maioria das pessoas nasce, cresce e é enterrada no mesmo lugar, é muito fácil manter-se informado quanto aos vínculos sanguíneos.

Este fato pode significar a ruína de um vampiro ignorante. Procurar por sangue ou rebanho em certas vilas isoladas pode ser perigoso. O problema é que a maioria dos vampiros acredita em todas as superstições relacionadas a lobisomens, pensando que estes animais são indivíduos amaldiçoados, sem perceber que realmente são tribos inteiras ou grupos muito unidos que protegem ardorosamente os seus semelhantes. Alimentar-se da garçõnete de uma taverna pode fazer com que um vampiro torne-se a presa, uma vez que seus “primos” robustos virão à procura de vingança.

As cidades estão menos propensas à proteção Lupina, já que formam uma mistura de viajantes e migrantes; aqueles que quebraram a cadeia rural de residência hereditária perderam seus protetores Lupinos. Mas em muitas vilas pequenas e modestas, próximas a bosques profundos, onde as pessoas não gostam de estranhos e desviam seu olhar dos clérigos viajantes, intrometer-se com os residentes pode ser um incidente mortal.

Em algumas dessas vilas, especialmente aquelas com ligações remotas e alguma tentativa de preservar seus costumes e tradições antigas, os aldeões estão até mesmo cientes do seu status sanguíneo, e secretamente têm orgulho disso. Nestes lugares, apenas o sacerdote que veio de uma cidade grande para estabelecer uma igreja é ignorante. O xerife e a guarda local podem ser mantidos pelos próprios Garou, incumbidos de vigiar o seu povo. Os coletores de impostos aprenderam a evitar essas vilas, e ao invés disso extorquem os impostos perdidos de outras cidades menos afortunadas.

No caso dos lobos é diferente. Ao contrário dos dias de hoje, os lobos vagam por praticamente qualquer local selvagem da Europa medieval, e ainda não foram dizimados na Inglaterra. Em muitos casos, estes lobos selvagens são Parentes, e em épocas medievais, 30% dos lobisomens são de linhagem lupina. Devido a este sangue lupino, os Garou são de certa forma mais bárbaros nesta época. Muitas das vozes em suas fogueiras são daqueles que nunca souberam o que era ser um humano, e eles propõem — ou melhor, exigem — medidas drásticas contra os humanos que prejudicam os Lupinos ou aqueles sob a sua tutela. Até mesmo aqueles que nasceram de linhagens humanas não são de modo algum civilizados (com exceção dos Presas de Prata), e consideram que a justiça e o poder antigos estão corretos.

VAMPIRO: A IDADE DAS TREVAS

O MUNDO ESPIRITUAL

Antigamente, o mundo era íntegro, o espírito e a matéria eram um só. Isso não é mais assim. O espírito foi separado da matéria, e agora existe no seu próprio reino, do outro lado de uma barreira conhecida como Película. A origem desta divisão e a criação dessa barreira é fonte de discussões entre lobisomens, fantasmas e magos.

Os Lupinos acreditam em três entidades cósmicas: a Weaver (padrão e ordem), a Wyld (criação e caos) e a Wyrm (outrora equilíbrio, agora corrupção). Eles acreditam que a Weaver enlouqueceu e levou a Wyrm para a loucura junto com ela, dividindo o mundo e trazendo corrupção e maldade a ele. Os Lupinos culpam os humanos por grande parte deste desastre.

A barreira que separa o mundo espiritual do mundo real é mais fina na época medieval do que no presente. Portanto, a passagem para dentro e fora da Umbra, ou o “Mundo Invisível,” é muito mais fácil e comum, não apenas para lobisomens, mas para os espíritos. Em locais onde a Película é mais fina, como nas profundezas das regiões selvagens, os espíritos emergem freqüentemente para se divertir e brincar à noite, de vez em quando possuindo humanos que vaguem inadvertidamente por esses bosques.

Os Garou juntam-se em torno de caerns, locais de poder sagrados, ligados à energia espiritual da terra. A Película é extremamente fina nesses lugares, e quase inexistente nos maiores desses locais. Num caern, os Garou podem abrir uma Ponte da Lua para outro caern, um portão místico entre um local e outro. Viajando por uma Ponte da Lua, um Lupino pode percorrer distâncias enormes em segundos. Nos tempos modernos, as Pontes da Lua atravessam o mundo em trilhas bem conhecidas. Isso não acontece na época medieval; aqui, as Pontes da Lua só podem estender-se por um terço de sua distância moderna normal (por exemplo, um caern de Nível Um só pode abrir uma ponte de 480 quilômetros de distância, enquanto uma ponte de Nível Cinco só pode estender-se por 4.800 quilômetros — ainda assim vasto para a Europa medieval).

PELÍCULA

Área	Película
Cidades importantes (Roma, Constantinopla).	7
Maioria das cidades.	6
Vilas, aldeias, zona rural	5
Área selvagem	4
Caern ativo típico	3
Caern poderoso	2
Os maiores caerns	1

EXEMPLOS

Os lobisomens podem transformar-se em cinco formas distintas:

- Hominídeo — Forma humana. Nenhuma mudança de Características.
- Glabro — Uma forma humana brutal, o que não é incomum entre os humanos normais dessa época. Força extra combinada com uma aparência pior.
- Crinos — A temida forma meio-homem/meio-lobo. Força, Destreza e Vigor extras, embora se tenha menos Perícias Sociais. Agora, há um focinho de lobo, portanto o Lupino pode morder, além de possuir garras afiadas.
- Hispo — Lobo monstruoso. Força, Destreza e Vigor extras e uma mordida mais forte.
- Lupino — Lobo. Vigor e Percepção extras.



RITCHIE

Quando estiverem em suas formas de lobo (Crinos, Hispo e Lupino) eles obtêm perícias sensitivas extras, e podem seguir uma trilha através do cheiro. Sua audição também é mais aguçada.

Os Lobisomens são abençoados (diz-se amaldiçoados nos tempos modernos) com a Fúria, uma característica que marca sua raiva e bestialidade interior. Quanto maior a Fúria, mais rápido podem se mover em combate, realizando algumas ações numa velocidade assombrosa. Porém, sua Fúria também pode destruí-los, causando frenesis alucinados. Ao se utilizarem as Características de **Vampiro: A Idade das Trevas**, dê aos Lupinos um nível de Rapidez de 1 a 5. Contudo, ao contrário dos vampiros, eles não podem utilizar isso a cada turno — eles “consumem” seus níveis de Rapidez. Mas podem recuperá-los sempre que algo os irritar — e praticamente qualquer coisa o faz.

As lendas sobre a invulnerabilidade dos lobisomens é perigosamente verdadeira. Embora seu físico resistente torne mais difícil machucá-los, eles podem ser feridos por espadas e machados. Contudo, eles se recuperam de tais ferimentos numa velocidade assustadora. Golpes graves ou mesmo mortais desferidos contra um humano irão se cicatrizar e curar completamente em meros segundos num lobisomem (um Nível de Vitalidade é curado automaticamente por turno). A exceção a esta regra é a prata. O próprio contato com ela lhes causa dor, e eles não possuem defesa contra ela (os Lupinos não podem absorver danos de uma arma de prata). Os ferimentos desferidos por prata ou outro dano sobrenatural não serão curados rapidamente, e são a chave para se matar um lobisomem.

Os Lobisomens possuem Dons mágicos, feitiços de um certo tipo que aprendem com os espíritos. Muitos deles podem ser simulados por Disciplinas vampíricas. De modo geral, os poderes dos Fianna podem ser simulados com Auspícios e Presença, os dos Cria de Fenris com

BEBENDO O SANGUE DE LOBISOMENS

O vitae retirado de lobisomens tem efeitos incomuns e incômodos sobre um Cainita desprevenido. Para cada Ponto de Sangue Lupino ingerido, o nível de dificuldade para qualquer teste para se evitar o frenesi aumenta em um. Um vampiro que tenha bebido muito de um Lupino pode se encontrar à beira do frenesi durante a noite inteira, e mesmo que consiga evitar o frenesi, ele ainda permanecerá paranóico e nervoso até que o sangue esteja fora do seu sistema.

Apesar dos perigos, o sangue de um lobisomem é muito poderoso, com o dobro da potência do sangue de um mortal comum. Portanto, se um vampiro beber dois Pontos de vitae Lupino, ele recebe quatro Pontos de Sangue em sua Reserva de Sangue. Embora os Cainitas possam saborear um sangue poderoso como se fosse um bom vinho, o sangue Lupino pode ser bebido como um último recurso.

Há boatos de que beber o sangue de um lobisomem pode conceder temporariamente níveis de Rapidez e Potência. Isso não é uma questão de vitae em si, mas um fator do Antecedente Raça Pura do Lupino. Quanto mais pura for a linhagem do lobisomem, mais poderoso será o sangue para o Cainita. Alguns contam lendas de Membros enlouquecidos que caçavam propositadamente lupinos de raça pura pelo seu sangue.

Potência e Fortitude, dos Presas de Prata e Senhores das Sombras com Dominação e Presença, dos Garras Vermelhas com Potência e Animalismo, e dos Roedores de Ossos com Fortitude e Ofuscação.

CAPÍTULO NOVE: ANTAGONISTAS

Além de seus poderes tribais, os lobisomens também possuem certos papéis dentro da tribo, determinados pela lua sob a qual nasceram, chamado de "Augúrios." Cada papel também tem poderes associados a ele. Um lupino nascido sob a lua cheia é considerado um guerreiro (Potência), aquele que nasce sob a lua mingüante, um bardo (Auspícios), sob a meia-lua, um juiz (Presença), sob a lua crescente, um xamã (Taumaturgia) e sob a lua nova, um trapaceiro (Ofuscação).

EXEMPLO DE GAROU

LOBISOMEM JOVEM

Atributos: Força 3, Destreza 3, Vigor 4, Carisma 2, Manipulação 2, Aparência 2, Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 4

Habilidades: Esportes 3, Briga 3, Esquiva 2, Intimidação 3, Empatia com Animais 2, Sobrevivência 3, Ocultismo 1

Disciplinas: Animalismo 2, Auspícios 2, Rapidez 3, Fortitude 2, Potência 2

Pontos de Sangue: 10, **Força de Vontade:** 3

Equipamento: Pouca coisa de valor. Eles dependem dos seus dentes e garras para matar seus inimigos.

LOBISOMEM FORTE

Atributos: Força 4, Destreza 3, Vigor 5, Carisma 2, Manipulação 3, Aparência 2, Percepção 5, Inteligência 3, Raciocínio 4

Habilidades: Esportes 4, Briga 4, Esquiva 3, Intimidação 4, Empatia com Animais 3, Liderança 2, Armas Brancas 3, Sobrevivência 4, Ocultismo 2

Disciplinas: Animalismo 3, Auspícios 3, Rapidez 4, Fortitude 3, Potência 3

Pontos de Sangue: 12, **Força de Vontade:** 3

Equipamento: Um fetiche mágico, normalmente sob a forma de alguma parte de um animal (casco de um cervo envolto em couro, sacola amarrada com penas, etc.). Este fetiche simula uma Disciplina qualquer ou um poder a critério do narrador. Este fetiche pode estar sob a forma de uma klaive ritualística (uma longa e larga adaga de prata).

LOBISOMEM ANCIÃO

Atributos: Força 4, Destreza 5, Vigor 5, Carisma 3, Manipulação 3, Aparência 2, Percepção 5, Inteligência 4, Raciocínio 4

Habilidades: Esportes 5, Briga 5, Esquiva 4, Intimidação 5, Empatia com Animais 4, Liderança 4, Armas Brancas 4, Sobrevivência 5, Ocultismo 4

Disciplinas: Auspícios 4, Rapidez 5, Fortitude 5, Potência 5

Pontos de Sangue: 15, **Força de Vontade:** 7

Equipamento: Diversos fetiches mágicos poderosos (veja acima).

MAGOS E MÁGICOS

Agora ele vai pelo caminho sombrio, para o local de onde dizem não haver retorno.

— Catullus, *Carmina*

Poderosos como são, os Cainitas apenas murmuram sobre o magus, a bruxa e o feiticeiro eremita. Os poderes que esses seres controlam assustam não apenas as pessoas comuns, mas também os mortos-vivos. Pois apesar dos seus poderes inatos, os vampiros (com exceção dos recém-criados Tremere) conhecem pouco sobre os mistérios da magia.

Os feiticeiros freqüentemente são um grupo furtivo, tramando e experimentando nas sombras, até que alguma pessoa comum procure seu auxílio ou cruze o seu caminho. As ameaças que os magos representam muitas vezes são intensificadas por seus métodos miste-

rios. Ninguém que lida com um feiticeiro sabe exatamente como está a situação — o mágico é um aliado, um inimigo ou um observador coletando informações para usar contra você mais tarde? Para a mentalidade medieval, as artes da feitiçaria também levam um estigma infernal. Afinal de contas, as Palavras Santas dizem: "Vocês não devem tolerar que uma bruxa viva." Quem são os magos? O que eles podem fazer? O que eles fariam, se tivessem a oportunidade? Mesmo os Cainitas têm poucas respostas.

TIPOS DE MÁGICOS

Está é, sob vários aspectos, a era da mágica. Todos acreditam nas artes místicas, e alguns as praticam de diversas maneiras. Embora os magos reais (grandes feiticeiros) sejam raros, toda cidade parece ter alguma feiticeira, santo menor, bruxa da vila, eremita louco, adivinho ou alquimista com certo grau de poder. Embora muitos daqueles que afirmam seguir o ofício são mentirosos, os Cainitas podem ignorar supostos feiticeiros desde que assumam o risco.

Muitos vampiros (e mortais, por falar nisso) costumam ver as artes da feitiçaria como variações de um único tipo. Na realidade, elas são um pouco mais diversificadas. Embora as categorias abaixo englobem os mágicos medievais mais comuns, não se sintam obrigado a seguir "padrões" rígidos. Magos e outros de sua laia costumam ser pessoas surpreendentes.

- **Clérigos milagreiros** realizam suas artes a serviço da Igreja. Embora muitos deles sejam eclesiásticos (padres, freiras, monges, etc.) outros são defensores da fé, como os Cruzados, ou pessoas abençoadas, como peregrinos, eremitas e curandeiros fora das fileiras da Igreja. Naturalmente, os supostos milagreiros sofrem uma investigação severa. Contudo, a histeria européia contra as bruxas ainda vai demorar séculos para ocorrer. Embora seja contra a política, algumas paróquias possuem magos cristãos para sustentar a palavra de Deus. E como Deus escreve certo por linhas tortas, nesta época a Igreja precisa de todos os aliados que puder encontrar.

- **Mágicos populares** são comuns em todo o continente. Homens sábios, curandeiros talentosos, ciganos, xamãs, leitores de runas, e feiticeiras parecem possuir um toque pequeno mas poderoso do sobrenatural. Alguns mágicos populares são sobreviventes pagãos, enquanto outros seguem a fé cristã, mas mantêm os velhos costumes vivos. A maioria dessas pessoas sábias possui poderes pequenos — um pouco de cura, uma aptidão para a adivinhação, um mau-olhado, etc. — mas subestimar a feiticeira local é algo perigoso. Além dos seus talentos mágicos (que podem ser limitados), ela pode ter amigos ou devedores entre os habitantes locais.

- **Magos superiores** estudaram por anos, talvez até mesmo décadas ou gerações, para aperfeiçoar as artes místicas. Portanto, contemplar as forças que comandam é assustador. A maioria deles vive ocultamente e são muito, muito sensíveis — diga uma palavra errada para eles, e você pode acabar esvaziando penicos para o Grande Duque do Inferno.

Os magos dominaram conhecimentos sobre os quais a maioria dos vampiros nunca ouviu falar. Dizem que muitos deles pertencem a associações arcanas que trocam conhecimentos esotéricos e segredos antigos. Duelos entre esses feiticeiros ocasionalmente invadem os locais escondidos que os Cainitas chamam de casa. Quando isso ocorre, ambos os lados perdem. Os magos controlam espíritos, comandam poderes elementais e invocam criaturas sobrenaturais para auxiliá-los. Perigosos como são, poucos Cainitas podem vencer um magus nos seus próprios termos.

- **Bruxas** comandam os poderes dos elementos brutos. Algumas pessoas as vêem como adoradoras do demônio, enquanto outros lembram-se das sacerdotisas de Diana e as Morrigan. Seja qual for a

VAMPIRO: A IDADE DAS TREVAS

origem do seu poder, as bruxas são temidas pelas pessoas comuns, até mesmo quando esses próprios habitantes locais vêm a elas à procura de ajuda — algo que fazem frequentemente. Ocasionalmente, um sacerdote ou Cruzado irá dedicar-se a caçar bruxas, mas na maioria das vezes, essas artesãs enigmáticas (muitas vezes, mas não sempre, mulheres) serão deixadas em paz. E é assim que muitas preferem. Não importa se ela pertence a uma associação ou vive sozinha com seu familiar, a bruxa típica se preocupará apenas com sua própria vida.

- **Filósofos cientistas** estudam os mistérios da natureza, procurando razões por trás de cada acontecimento. Alguns tentam catalogar todos os fenômenos que possam encontrar, mas outros lutam para dominar o mundo material.

A diferença entre um cientista moderno e o medieval é razoavelmente significativa (veja Tipos de Mágica); filósofos cientistas procuram os laços que unem Deus, o Homem, o Mundo e os Elementos, e muitas vezes esses laços transcendem as meras leis físicas. Enquanto mágicos ritualísticos costumam controlar poderes sobrenaturais, estes racionalistas preferem técnicas mais práticas. Mesmo assim, suas observações são bem extravagante para nosso ponto de vista "moderno," e suas artes frequentemente incorporam nomes santos, tabelas astrológicas, códigos, fórmulas arcanas e teorias pessoais. Devido a este último item, muitos desses cientistas opõem-se aos esforços uns dos outros ou guardam seus segredos para si. Contudo, há rumores de que uma cabala de filósofos cientistas com uma ideologia semelhante conspiram através de uma rede continental. Por enquanto, a verdade por trás dessa aliança é desconhecida.

- **Infernalistas** lidam com demônios e espíritos malignos. Embora alguns magos ritualísticos ocasionalmente utilizem ajuda demoníaca, o Infernalista vende-se às forças das trevas em troca de puro poder. Estas artes rápidas e simples não vêm de graça; o diabolista torna-se um homem caçado, e deve sua alma para entidades que deveriam ser mantidas nas sombras. Algumas pessoas — cultistas, clérigos corrompidos, magos fracassados, camponeses frustrados, nobreza bastarda, etc. — são perversos e desesperados o suficiente para não se preocuparem. Esses feiticeiros não são mágicos em si, mas mesmo assim comandam artes devastadoras. O que é pior, a maioria procura perverter, sacrificar ou controlar outros. De todos os tipos diferentes de magos, estas pessoas malignas são as que possuem mais em comum com os Cainitas, e são aqueles com os quais a probabilidade de se encontrar à noite é maior...

- **Familiares e assistentes** são ajudantes comuns entre todos os tipos de mágicos. Afinal de contas, alguém precisa vigiar a casa enquanto o mestre estuda. A maioria dos familiares são animais, muitas vezes com marcas estranhas ou inteligência sobrenatural. Há seguidores (conhecidos como "capangas" por alguns magos) de todos os tipos, desde escravos estrangeiros e membros de família até guerreiros e servos misteriosos. Qualquer um que enfrente um feiticeiro normalmente também terá que lidar com seus lacaios. Embora a maioria dos seguidores seja estritamente mortal, muitos possuem armas, talentos ou bençãos especiais que permitem servir melhor ao seu mestre.

MÁGICA

A mágica não é fácil de ser realizada, até mesmo nesta época de crenças mágicas. Como será descrito a seguir, praticamente todos os tipos de proezas mágicas exigem certos adereços, rituais ou ambos, que precisam ser utilizados antes que o feiticeiro possa ser bem sucedido. Mesmo assim, existem limites definidos quanto aquilo que o mágico pode realizar. Efeitos arrebatores podem ser realizados se a história os exigir, mas requerem tempo e esforço.



CAPÍTULO NOVE: ANTAGONISTAS



VAMPIRO: A IDADE DAS TREVAS

- Um Narrador pode lidar com proezas mágicas de três modos:
- Ele pode utilizar o sistema de regras de Narrativa para Mágica Verdadeira, feitiçaria limitada e Artes Infernais;
 - Ele pode substituí-las por Disciplinas vampíricas (especialmente Taumaturgia, Auspícios e Dominação) para cobrir os efeitos das mágicas humanas no jogo, ou;
 - Ele poderia deixar tudo isso a cargo da Narrativa, e determinar um certo número de coisa que um feiticeiro poderia fazer.

No último caso, um teste simples de Inteligência + Ocultismo, Percepção + Ocultismo ou Inteligência + Herborismo será suficiente. Proezas pequenas (ver no escuro, encontrar um poço ou ler a aura de alguém) terão dificuldades baixas (4 a 6), ou podem ser realizadas sem qualquer teste. Proezas maiores (voar, amaldiçoar alguém, ascender uma fogueira, transformar-se num lobo) podem exigir ações prolongadas (5 a 10 sucessos), dificuldades mais elevadas (7 a 10) e rituais penosos e demorados.

Se o ataque de um feiticeiro infligir dano de algum modo, simplesmente admita que o alvo sofre um Nível de Vitalidade de dano por sucesso obtido. Dependendo do ataque, isso pode ser normal (como um vento gelado) ou agravado (como um fogo infernal), e pode levar muito tempo para acontecer (como uma maldição). Ataques realmente poderosos podem causar dois Níveis de Vitalidade ao invés de um. Tais danos talvez não possam ser absorvidos sem Fortitude, ou talvez nem mesmo possam ser absorvidos.

Estas orientações funcionam melhor quando o personagem feiticeiro pertence ao Narrador. Personagens mágicos ou magos de jogadores exigem regras mais estruturadas, que estão além do alcance deste livro de regras. Os livros indicados a seguir podem cobrir sistemas mais detalhados e esotéricos para a mágica e habilidades semelhantes: Mágica Verdadeira: **Mago: A Ascensão**. Mágicas Infernais e Investimentos demoníacos: **Storyteller's Guide to the Sabbat** e **The Book of Madness**. Mágica limitada: **Ascension's Right Hand** é a fonte principal, com variações e expansões em **The Quick and the Dead**, **Halls of the Arcanum**, **The Inquisition**, **World of Darkness: Gypsies** e **Os Caçadores Caçados**.

ESTILOS DE MÁGICA

A mágica medieval européia se encaixa em algumas categorias básicas. Os Cainitas podem estar familiarizados com algumas delas, mesmo que apenas através de boatos, mas não saberão muitos detalhes a não ser que possuam o Conhecimento Ocultismo. Não há diferenças reais entre os estilos de Mágica Verdadeira e mágica limitada; ambas funcionam do mesmo modo. A diferença entre ambas está no operador, não no estilo.

Aqueles que estiverem familiarizados com **Mago** podem admitir que estes estilos, com exceção da Ciência, encaixam-se na impressão Medieval Sombria de mágica coincidente. Como este jogo ocorre durante a Alta Idade Mítica, o paradigma moderno não restringe aquilo que um mago pode fazer. Contudo, existem paradigmas locais; tecnomágica e outras formas estranhas (como Dô ou xamanismo dos índios americanos) seriam considerados vulgares.

Todos os estilos de mágica usam as mesmas regras. Estas listagens são apresentadas mais pela Narrativa do que pelas regras. Alguns estilos irão limitar ou expandir as habilidades de um mágico — um magus Hermético levará um bom tempo para invocar um relâmpago do céu, um sacerdote não será capaz de controlar um vampiro, e um boticário cigano não poderia fazer nenhum dos dois sem ajuda — mas repetindo, essas diferenças dependem mais da história do que de regras rígidas. Use o bom senso; se um magus precisa ler o Nome Verdadeiro do Cainita

MÁGICA E MÁGIKA

No Mundo das Trevas, existem dois tipos de artes mágicas disponíveis para personagens humanos: mágica limitada e Mágika Verdadeira. A primeira move a realidade ao fazer uso dos poderes inatos de objetos, espíritos e palavras, enquanto a segunda realmente altera a própria realidade através do estado elevado de existência de uma pessoa. Ambos os tipos de mágica são inúteis para os Cainitas; eles podem aplicar ligeiras variações dessas práticas através da Taumaturgia, mas perderam seu dom sobre as Artes místicas devido ao seu estado de mortos-vivos.

Mago: A Ascensão lida em profundidade com a Mágika Verdadeira; os detalhes são longos e complicados demais para estarem aqui. Se você optar por não usar estes sistemas, simplesmente admita que não existem distinções entre a mágica limitada e a Mágika Verdadeira, e trate ambas da mesma forma.

que deseja controlar, ele terá que descobrir esse nome, preparar um círculo, pedir alguns favores de seus contatos sobrenaturais e realizar o ritual. Todas essas coisas levam tempo. Se uma bruxa quiser voar no cabo de uma vassoura, ela terá que preparar o cabo de vassoura (e ela mesma) antes de ir para qualquer lugar. Poucos, ou talvez nenhum dos mágicos podem realizar milagres instantaneamente.

Vampiro: A Idade das Trevas é um jogo sutil. A mágica neste cenário deve ser misteriosa, imprevisível e razoavelmente assustadora. Os magos não devem se transformar em máquinas de fabricar relâmpagos, não importa que estilo pratiquem ou quão proficientes eles sejam nisso. Mágicas extravagantes e intensas podem estragar a atmosfera do jogo ou ofuscar os Cainitas que estão no centro do palco. Ao conduzir uma história que apresenta artes místicas, tome cuidado e use o clima e a circunspeção. Um eremita sombrio com poderes enigmáticos é muito mais eficiente do que um Gandalf em treinamento com um livro de feitiços enorme.

Pessoas medievais praticam diversas artes. A intenção não é de que a listagem de estilos a seguir sejam definições precisas — ela é uma mera ferramenta do Narrador. Ao descrever as coisas que um mágico faz ao realizar suas artes, você acrescenta atmosfera, apreensão e talvez um elemento de suspense ao simples “O mago começa a lançar um feitiço...”

ALTA MÁGICA CERIMONIAL

O maior dos requintes das artes mágicas envolve rituais elaborados, objetos especialmente preparados, precisão e anos de pesquisa. A alta mágica ritualística medieval assimila conhecimentos egípcios, hebreus, gregos, romanos e árabes numa variedade de estilos poderosos, dos quais a variedade Hermética é a mais famosa. Uma ordem mística inteira formada ao redor deste estilo de arte domina os conceitos mágicos da Europa Ocidental durante este período, e de muitas maneiras define o arquétipo de feiticeiro — orgulhoso, erudito, conspirador e perigoso. A sua arte é a de controlar, moldar e comandar as criações de Deus.

Mágicas cerimoniais levam muito tempo para serem realizadas, mas seus efeitos podem ser devastadores até mesmo para os Cainitas mais poderosos. Os magos versados em tais mágicas conhecem os Mil Nomes do poder, e dizem que eles podem invocar os elementos, dar vida ao barro, espionar seus inimigos, construir castelos do nada, comandar anjos e demônios, ou viver por séculos. Alguns vampiros

zombam disso, afirmando que os maiores feitos da feitiçaria originaram-se mais de histórias do que de fatos, mas os rumores sobre feiticeiros poderosos ainda persistem.

Em termos de jogo, a alta mágica cerimonial requer anos de estudo, preparações elaboradas e rigorosas, e objetos de poder (grimórios, varinhas, gemas, amostras de elementos, frascos especialmente preparados, esferas, espadas, caixas, etc). Ela não pode ser realizada rapidamente sem sérios riscos (em termos de Mago, Paradoxo ou falha), e sempre precisa existir alguma de fonte de poder que possa ser utilizada pelo mago — um círculo, encantamentos arcanos, um sacrifício, etc. Contudo, de todos estes estilos medievais, a alta mágica tem os maiores efeitos sem contar os milagres divinos ou pactos demoníacos. Na verdade, muitas artes elevadas envolvem pactos com anjos ou demônios para aumentar o poder (e o risco) por trás de uma mágica.

Os Magos Herméticos não são comuns, nem mesmo agora. Embora alguns se juntem em claustros chamados de “conventos” e se disfarçam como uma nobreza virtual, a maioria dos mágicos cerimoniais permanece solitária, acumulando sua sabedoria ao longo de gerações e talvez realizando jogos de poder elaborados com os mortais — ou até mesmo com os Amaldiçoados.

MÁGICA POPULAR

A arte mística mais comum, a mágica popular faz uso do poder de itens e ocasiões comuns, e transforma-os de acordo com a necessidade do mágico. Às vezes chamada de “baixa mágica” pelos feiticeiros intelectuais, a mágica popular é simples e efetiva, com seus efeitos limitados. Ela não pode invocar castelos a partir do nada, mas supostamente pode transformar palha em ouro se você souber como usá-la.

Cada cultura e subcultura possui alguma variação da mágica popular; na Europa Medieval Sombria, todas elas funcionam de certo modo. Estas são as artes pagãs, baseadas no conhecimento da natureza e na afinidade com o mundo invisível. Muitas das práticas que consideramos superstições têm suas origens na mágica popular. Feitiços típicos envolvem o uso de algum item ou relíquia do alvo pretendido, invocações de fadas ou espíritos aliados, talismãs ou feitiços transmitidos por ancestrais sábios, alimentos e fluidos corporais (sangue, cuspe, sêmen), os elementos e subprodutos como cinzas, poeira e pó; itens ritualísticos como facas, cálices, varinhas, runas e cartas; canções, música e dança; sacrifícios de animais, itens ou pessoas; e preces para os deuses. Seus supostos efeitos incluem mudança de forma, maldições e bênção para pessoas, lugares e coisas; proteções, adivinhações, controle do clima e infusões poderosas que concedem a uma pessoa um atributo desejado como carisma, longevidade ou vôo.

Seja qual for o uso da mágica popular, ela é uma arte lenta e sutil. Embora as lendas afirmem que bruxas e homens astutos podiam realizar proezas espantosas, eles não poderiam fazê-lo rápida ou abertamente. A Igreja afirma que não há divisão entre a mágica popular e o Infernalismo (veja a página 252), mas muitos bons cristãos ainda apelam para os costumes antigos quando precisam de um pouco de sorte, ou quando uma figura estranha está à espreita na beira de suas camas...

MÁGICA CLERICAL

Nenhum poder, de acordo com a mentalidade medieval, aproxima-se do poder de Deus. Através Dele, tudo é possível. Portanto, Ele optou por manifestar ocasionalmente seus poderes acima de qualquer arte mortal. A maioria dos milagres acontece através da Fé Verdadeira (veja a página 236), que é caprichosa e incerta. No entanto, alguns clérigos usam mágicas mais deliberadas. Naturalmente, diversas crenças, incluindo algumas pagãs, usam mágicas sagradas. Porém, devido ao ambiente, usaremos a perspectiva cristã para descrever seus efeitos.



VAMPIRO: A IDADE DAS TREVAS

A maioria das mágicas clericais invoca a intervenção direta de Deus ou de seus anjos. A extensão em que isso funciona (e a razão pela qual funciona) está a cargo de cada Narrador, mas essas mágicas parecem ser válidas para o Mundo das Trevas Medieval. O acesso a esses poderes requer devoção, sacrifício, fé e pureza. A mágica clerical não é uma feitiçaria; o mágico apenas se torna o canal para a Vontade Divina. Portanto, os mágicos da Igreja sempre tomam cuidado para não abusarem da tolerância de Deus ("Não provoquem o Senhor teu Deus"), pois estas artes só funcionam através da Sua graça e podem ser retiradas sem aviso prévio. Há uma linha tênue entre a mágica sagrada e a tentação demoníaca, e os mágicos sagrados sempre tomam cuidado para manter diante de si uma trilha desobstruída para o Céu.

Objetos sagrados, orações, cânticos, meditações, sacrifícios pessoais e canções ajudam a concentrar as intenções de um clérigo. Os pequenos milagres atribuídos à mágica sagrada incluem cura, explosões de luz ardente ou fogo purificador, bênçãos, mudanças dramáticas no coração das pessoas maldosas, visões e profecias dos acontecimentos futuros e passados, e a purificação de pessoas, lugares e objetos que foram corrompidos ou possuídos. Seja qual for a forma que tomem, as artes divinas raramente são evidentes, para que o servo não comece a se considerar o mestre.

A Igreja tem visões contraditórias quanto à mágica. Se um estranho realiza um feito fora do comum, ele está utilizando artes sombrias; se for um dos seus que evoca um milagre, ele é abençoado por Deus. Um mágico religioso ainda será observado atentamente pelos seus companheiros, e até mesmo os mais devotos devem se precaver do orgulho. O Demônio utiliza uma fascinação pela mágica para seduzir clérigos contra seus ideais, e para estudos arcanos que deveriam ser evitados...

INFERNALISMO

A Igreja afirma que todas as formas de mágica no fundo provém do Inferno. Os mágicos em si teriam pontos de vista diferentes. Contudo, o Infernalismo, diabolismo e magia negra verdadeiros são propositadamente escolhidos para invocar as trevas e aprender seus segredos.

Os poderes infernais existem; sua natureza exata é um mistério, mas eles manifestam-se ocasionalmente para encorajar aquilo que há de pior na humanidade. Os magos diabolistas fazem pactos com estar forças em troca de orientações, serviços e puro poder. Esta inversão das artes sagradas talvez seja a forma mais poderosa que os mortais podem obter — diabolistas ganham mais poder, mais rápido, com menos estudo, do que qualquer outra forma de mágica. Porém, o custo é consideravelmente maior do que a maioria das pessoas sábias estaria disposta a pagar. A alma da pessoa é perdida, seja através de um pacto ou eventualmente através da corrupção.

Enquanto algumas altas mágicas ritualísticas tentem prender demônios em servidão, mágicas diabólicas tentam obter o favor de um demônio. Para fazê-lo, um Infernalista rejeita a vontade de Deus ou dos deuses, e blasfema contra tudo aquilo que sua religião considera sagrado. A partir disso, algum agente das trevas vem para garantir seus serviços — primeiro através de favores ou revelações pequenas, depois através de uma dívida com o Inferno, e finalmente de pactos de venda da alma. A maioria dessas barganhas começa de modo pequeno ("eu só irei até certo ponto, e então vou parar"), mas logo elas corrompem tudo que um mago deseja. Logo depois, a maioria dos diabolistas troca voluntariamente a luz pelas trevas. Durante o processo, eles podem tornar-se poderosos, mas condenados.

As mágicas demoníacas são poderosas e assustadoras. Um magus das trevas pode invocar o fogo do inferno, voar pelo ar, possuir a mente

MAGO: A ASCENSÃO - A IDADE MÉDIA

Para os que estão familiarizados com *Mago*, ou para aqueles que querem incorporar o jogo em sua crônica Medieval das Trevas, veja a seguir como estão as coisas nos anos de 900 a 1200:

● Os Grupos

A Guerra da Ascensão ainda não começou. Embora grupos de magos lutem ocasionalmente, as facções poderosas da era moderna ainda estão há séculos de surgirem. As raízes dos conflitos modernos estão nos acontecimentos que ocorrem após o fim da época deste ambiente. Em 1210 os Maçônicos se unem para atacar o Convento de Mistridge. A Ordem da Razão (a base da Tecnocracia), formada em 1325, centra-se em torno dos Maçônicos. O Concelho das Nove Tradições Místicas só será formado 140 anos depois.

Apenas a Irmandade de Akasha, os Ahl-i-Batin e a Ordem de Hermes (que existia como uma federação de Casas separadas) existem como organizações no século X, e poucos com exceção dos magos Herméticos já viajaram para a Europa Ocidental. Os grupos que mais tarde formam as Tradições e Convenções existem de formas dispersas através do continente. A exceção são Os Vazios e os Adeptos da Virtualidade, que não irão se formar por aproximadamente mil anos. Embora suas Tradições ainda não existam, os Verbena, magos Celestiais e Cultistas do Êxtase praticam suas Artes praticamente do mesmo modo que seus equivalentes modernos. Os Eutanatos e Oradores dos Sonhos permanecem em terras distantes, e os Solificati começaram a se formar.

Os Filhos do Éter são um caso interessante; embora eles comecem a existir no século XIX, o *Kitab al Alacir* (que fornece seu ponto de partida metafísico) é muito mais velho. No final do século XII, um príncipe italiano e magus Hermético, Lorenzo Golo, descobre esta tradução árabe de um documento ainda mais antigo. Aproximadamente nesta época, um magus Templário, Simon de Laurent, descobre uma tradução diferente para o mesmo trabalho. Os dois homens formam uma sociedade mágica chamada de Guilda dos Filósofos Naturais; este grupo, embora de curta duração, fornece as primeiras incitações para a Tradição Etérea. Sua influência no século XIII é desprezível, mas ganha força na Renascença.

As Casas Herméticas dominam as políticas mágicas da Europa medieval. Embora enfrentem rivalidades intensas com os místicos fundamentados na Igreja e feiticeiros pagãos, que mais tarde formam o Coro Celestial e os Verbena, seus piores oponentes muitas vezes pertenciam a outras Casas. Apesar dos artigos da Confederação Hermética, estes feiticeiros orgulhosos discutiam freqüentemente. A "guerra das bruxas" que exterminou a Casa Diedne e a traição vampírica da Casa Tremere são apenas os destaques mais óbvios de uma intriga constante. De modo geral, os feiticeiros Herméticos deste período agiam com muita civilidade, e então apunhalavam uns aos outros pelas costas quando as disputas surgiam.

Até a Convenção da Torre Alva (1325), as diversas facções Tecnocratas permaneceram espalhadas através de dezenas de sociedades pequenas. O grupo mais notável durante este período, os Maçônicos, possui uma rede razoavelmente organizada através da Espanha, Normandia e Itália, onde suas Artes eram respeitadas e influentes. Porém, eles não consideram aquilo que fazem como "mágica"; mesmo agora, estes artífices da vontade afirmam que é a ciência, não a superstição, que orienta a sua Arte.

Os Nefandi e os Desauridos existem, e assemelham-se em diversos aspectos aos seus equivalentes modernos. Os Decaídos têm muito sucesso durante este período através das práticas Infernalistas, enquanto que os Loucos espreitam os limites da sociedade medieval, percorrendo vilas e cidades apenas o tempo suficiente para espalharem a desordem por onde passam. Suas organizações (comparadas ao que são agora) são mais liberais nesta época, mas a natureza básica de ambos os grupos — corrupção primordial e loucura dinâmica — permanece inalterada.

● Mágica

O conceito das Esferas está há séculos de ser definido, embora as raízes desta metafísica — as pedras chaves, ou elementos primordiais — encontram um caminho nos trabalhos Herméticos e Maçônicos. Para propósitos de jogo, Magos Verdadeiros ainda utilizam Esferas, mas você deve defini-las de acordo com seus estilos (veja acima).

O "conjunto" da realidade favorece as Artes Herméticas, bruxaria de aldeias, Infernalismo e milagres cristãos. Áreas remotas e nos limites da influência da Igreja favorecem a mágica popular e formas clericais pagãs. Durante este período, a mágica mística tem a vantagem de ser coincidente; a pouca tecnomágica que existe precisa ser tão sutil quando as Artes sobrenaturais na era moderna. Mágicas rápidas ou "feitiços do nada" são caminhos certos para o Paradoxo. Como a idéia de mágica demoníaca está tão implantada na população (até mesmo nos lugares que foram apenas recentemente cristianizados), as reações costumam tomar a forma de punições divinas ou visitas infernais.

Os limites para níveis "aceitáveis" de Efeitos estão em grande parte a cargo do Narrador; áreas densamente povoadas (como Roma ou Londres) não terão exatamente a mesma "tolerância" para mágicas grandes e elaboradas que as áreas selvagens e desoladas. Tenha em mente que feitiços grandes ainda são difíceis de serem obtidos, e requerem ações prolongadas para serem efetuados (veja *Mago*, Capítulo Oito). Para aqueles que desejam detalhes adicionais sobre os caminhos dos magos, os livros a seguir oferecem mais informações: *Mago: A Ascensão*, *The Fragile Path*, *The Book of Madness*, *Ascension's Right Hand* e *The Book of Shadows*.

ou o corpo de outra pessoa, amaldiçoar seus inimigos, invocar criaturas horríveis, infligir danos corporais à distância, até mesmo contra os mortos-vivos; azedar líquidos ou fazer com que colheitas murchem, e até mesmo assumir formas animais — lebres, ursos, lobos, corvos, etc. Usar estas habilidades normalmente requer um sacrifício de sangue, algo pertencente à pessoa ou ao animal a ser afetado, um encantamento ou maldição, poções, venenos ou infusões, ou talvez

simplesmente um desejo ruim ou olhar sórdido direcionado para o alvo. Em muitos casos, o mágico em si tem pouco poder pessoal, e apenas conjura algum ser que realize a mágica para ele.

Os infernalistas raramente precisam estudar para avançar em suas artes. Seus contatos demoníacos (que podem segui-los na forma de algum animal) concedem a eles poderes maiores por pactos maiores. A maioria do aprendizado inicial envolvido na magia negra cobre a

invocação e barganha que um mágico realiza para obter os favores do demônio. Alguns demônios poderosos concedem a seus servidores poderes especiais chamados de "Investimentos." Por motivo de simplicidade, admita que um diabolista com Investimentos pode usar uma ou mais Disciplinas, normalmente com um a três pontos, ou um único poder — como transformar-se num corvo — que ele pode usar sem preparação. Qualquer feiticeiro que possua tais "dons" terá a "marca do demônio" em algum lugar do seu corpo, indicando a favor do demônio ao qual ele serve.

A magia negra é o tipo mais desprezado. Todas as sociedades a proíbem, e até os vampiros temem aqueles que lidam com os demônios. Os infernalistas são condenados a mortes dolorosas se forem descobertos, e seus mestres raramente os auxiliam quando o torturador os prende em sua mesa. Todavia, muitas pessoas gananciosas ou desesperadas são atraídas pelas Artes Negras apesar dos riscos.

CIÊNCIA

A ciência medieval é mais uma arte do que uma lei, e assemelha-se mais com a mágica ritualística do que com a tecnologia moderna. Correspondências astrológicas e listas de Hostes Celestiais substituem a tabela periódica dos elementos e o cálculo. Até mesmo as tecnologias mundanas como o ofício de um ferreiro, a construção e a destilação exigem certas orações, sacrifícios e observações para serem bem sucedidas. As invenções neste período foram vistas como pouco mais do que a própria mágica, e as ciências superiores — alquimia, medicina, matemática, astronomia — ainda pareciam depender do auxílio do sobrenatural. No Oriente, existem diversas tecnologias prodigiosas, e as inovações antigas dos gregos, romanos e egípcios, embora tenham sido perdidas na Idade das Trevas, ainda sobrevivem entre as sociedades secretas; esses conhecimentos escondidos *devem* ser mágicos! Lembre-se de que esta era é anterior ao ceticismo; a razão se curva diante do inexplicável.

O cientista medieval assemelha-se ao magus Hermético; ele dominou fórmulas arcanas através de décadas de estudo e experimentação. Via de regra, ele pertence a uma sociedade secreta com rituais e requisitos estritos de filiação. Com grande esforço, ele pode realizar feitos que nenhum mortal pode igualar. Pequenas maravilhas podem fazer com que o considerem um mágico. Se a mágica submete o mundo à vontade do feiticeiro, então a tecnologia é exatamente assim.

A mágica científica exige estudo constante e alguma forma de invenção ou observação. A maioria dos aparelhos exige uma quantidade razoável de tempo e esforço físico para serem criadas. Contudo, se os recursos estiverem disponíveis, este tipo de mágico pode detectar e preparar venenos e elixires; construir aparelhos que poupem esforços, armadilhas e máquinas de guerra; criar substâncias novas e admiráveis, como ligas metálicas ou fogo grego, admitindo que eles estejam dentro de sua área de conhecimento; curar e prevenir doenças; e projetar aparelhos admiráveis, como golens, fontes, fornalhas e talvez máquinas voadoras (se o Narrador não se importa com algumas extravagâncias). Obviamente, as leis da ciência como as conhecemos determinarão o que é possível ou não. Um gênio científico, contudo, pode empregar a eletricidade, explosivos ou tecnologias "davincianas" muitos anos antes de se tornarem corriqueiras.

Obviamente, o Narrador deve tomar cuidado para não criar vilões ao estilo James Bond num ambiente Medieval das Trevas — isso estragaria o clima e arruinaria o equilíbrio da crônica. Mesmo assim, um Dédalo da Idade das Trevas ou um Santos Dumont primitivo podem ser uma mudança inesperada para seus contos de Idade das Trevas. A que ponto uma cabala científica pode chegar ao estudar as

causas verdadeiras do vampirismo? Que surpresas um Cainita encontraria ao seu intrrometer nos aposentos de um inventor maluco? Caso se acredite em magos modernos, um grupo de Tecnomantes começou sua conquista da realidade exatamente por volta desta época....

EXEMPLOS

Estas estatísticas gerais podem ser aplicadas a qualquer um dos diferentes tipos de mágicos acima. Embora seu equipamento e estilo variem, as Características permanecem razoavelmente constantes. É lógico que alguns tipos irão se especializar em profecias diferentes, como os abaixo:

○ Ciganos: Esportes, Crime, Intimidação, Empatia com Animais, Arqueirismo, Furtividade, Sobrevivência

○ Filósofos cientistas: Liderança, Artesanato, Etiqueta, Direito, Política, Ciência

○ Familiares/Seguidores: Esportes, Esquiva, Armas Brancas, Música, Furtividade, Sobrevivência

FEITICEIRO INFERIOR

Atributos: Força 2, Destreza 3, Vigor 2, Carisma 3, Manipulação 4, Aparência 3, Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 4

Habilidades: Prontidão 3, Briga 1, Esquiva 2, Lábia 3, Artesanato 2, Herborismo 2, Armas Brancas 2, Instrução 3, Linguística 3, Medicina 2, Ocultismo 3

Disciplinas: (distribua 5 níveis entre diversas Disciplinas, conforme for apropriado para o estilo do mágico)

Pontos de Sangue: 4, **Força de Vontade:** 4

Equipamento: Depósito modesto de ervas e equipamentos, pequena biblioteca de conhecimentos, grupo pequeno de seguidores, familiar, armas escondidas

MÁGICO TALENTOSO

Atributos: Força 3, Destreza 4, Vigor 3, Carisma 4, Manipulação 3, Aparência 2, Percepção 4, Inteligência 4, Raciocínio 4

Habilidades: Prontidão 3, Briga 1, Esquiva 2, Empatia 3, Intimidação 3, Lábia 3, Artesanato 3, Etiqueta 2, Herborismo 4, Armas Brancas 2, Cavalgar 3, Instrução 4, Investigação 2, Direito 1, Linguística 3, Medicina 3, Ocultismo 4, Política 1

Disciplinas: (distribua 10 níveis entre diversas Disciplinas, conforme for apropriado para o estilo do mágico)

Pontos de Sangue: 5, **Força de Vontade:** 7

Equipamento: Equipamentos completos, pequeno santuário ou laboratório, grupo grande de seguidores ou aliados estranhos, de um a três itens mágicos (bolas de cristal, varinhas ou algo à escolha do Narrador), armas mundanas à disposição

ARQUIMAGO

Atributos: Força 4, Destreza 4, Vigor 4, Carisma 3, Manipulação 5, Aparência 3, Percepção 4, Inteligência 5, Raciocínio 4

Habilidades: Prontidão 4, Esquiva 2, Empatia 4, Intimidação 4, Liderança 2, Lábia 4, Empatia com Animais 2, Artesanato 2, Etiqueta 2, Herborismo 4, Armas Brancas 1, Cavalgar 2, Instrução 5, Investigação 4, Direito 1, Linguística 4, Medicina 4, Ocultismo 5, Política 3

Disciplinas: (distribua 15 níveis entre diversas Disciplinas, conforme for apropriado para o estilo do mágico)

Pontos de Sangue: 6, **Força de Vontade:** 9

Equipamento: Torre ou castelo (talvez dividido por um grupo), biblioteca enorme, pequeno exército de seguidores ou aliados sobrenaturais poderosos, coleção de equipamentos mágicos, possivelmente uma arma mundana se realmente achar que precisa de uma.

VAMPIRO: A IDADE DAS TREVAS



APARIÇÃO NA IDADE DAS TREVAS

Há tetos tombados, torres em ruínas, geada sobre a argamassa calcárea, telhas contra as tempestades estão riscadas, marcadas e caídas, consumidas pela idade. Um aperto terreno segura os construtores senhoriais, deteriorados e desaparecidos, o aperto cruel do solo, enquanto cem gerações da humanidade faleceram.

— S.A.J Bradley, trad., "The Ruin"

Os fantasmas têm um papel importante no mundo medieval. Ninguém duvida de sua existência ou poder, embora suas origens possam ser discutidas. Entre os vivos, a maioria acredita que aparições são criaturas diabólicas, enviadas das Profundezas para tentar ou seduzir almas para a perdição. As aparições que tentam avisar os vivos sobre a natureza terrível da vida após a morte são vistas como proféticas na tradição de um Amos ou Isafas, apontando prenúncios do que esperam as almas daqueles que não mereceram o Céu. Suas lendas sobre a corrompida Terra das Sombras, os terríveis Espectros e a Cidade dos Mortos, Estige, onde almas humanas são lançadas em chamas sobrenaturais e forjadas em espadas ou algo pior, são facilmente transformadas em histórias sobre o Inferno pelos humanos em cujas mentes elas são vertidas.

Os espíritos dos Mortos Inquietos movem-se através do mundo (ou mundos), cada um concentrado em sua própria missão. Poderosos o suficiente para criarem chuvas de sangue ou arrastarem as almas de corpos adormecidos, as aparições, todavia, podem ser dispersados pelo pulo de um gato ou o punho de uma criança. Elas residem num reino chamado de Terra das Sombras, um reflexo turvo e distorcido da terra que mantém a mesma relação com o mundo dos vivos que a

fricção de uma lápide mantém com a própria pedra. Elas observam o mundo, presas a ele por Grilhões de paixões ou Pathos, mas apenas raramente podem tocá-lo. Ao mesmo tempo frágeis e assustadoras, elas podem tanto ser aliadas leais ou inimigas implacáveis dos Cainitas.

O MUNDO DAS APARIÇÕES

A Terra das Sombras onde as aparições residem é uma visão deteriorada da paisagem do mundo dos vivos, sobreposta e tecida ao redor daquilo que os homens mortais e os vampiros vêem. Um homem e uma aparição podem estar próximos no mesmo local na mesma catedral e verem a mesma nave e abside, mas suas visões irão mostrar coisas relativamente diferentes. Para o homem vivo, tudo será esplendor e glória, ouro polido e chamas brilhantes de velas de cera. Para a aparição, tudo irá parecer arruinado e corrompido, o esplendor desaparecido há séculos. É lógico que a aparição também pode espionar, obscurecidamente, a assim chamada Terra dos Vivos, vendo o homem vivo, de forma esmaecida, de pé em meio à decadência.

A sociedade das aparições não é homogênea. No final do século XIII, ela é dividida em diversas facções mutuamente desconfiadas balançando à beira de um conflito aberto. A mais poderosa é a Hierarquia, também conhecida como o Império de Estige, que se estende desde sua temida capital no litoral do Mar Sombrio. Estige não possui uma equivalente no mundo real, embora seja composta por fantasmas das pedras de Bizâncio e Roma, Jerusalém e Babilônia, Mênfis e Tiro, e todas as cidades imperiais que já existiram. De lá, Caronte e seus Senhores da Morte governam, enviando suas legiões em busca de seus impostos de almas. Cidadãos que obedeçam à Hierarquia estão proibidos por um decreto chamado de Dictum Mortuum de interferirem com os vivos. Essa lei é respeitada mais pelas exceções do que pela sua observância direta.

CAPÍTULO NOVE: ANTAGONISTAS

Em oposição estão os Pescadores, Cruzados e outros seguidores da Cruz que acreditam que nas Costas Distantes do outro lado do Mar Sombrio está o Céu, e cujas crenças os colocam em conflito direto com Caronte e seus servidores. Hostilidades flagrantes não são frequentes, mas os Cruzados (cavaleiros Pescadores entre os mortos, que não devem ser confundidos com os cavaleiros vivos que levaram a Cruz) e a Ordem do Olho Abléfaro (a força militar de elite de Caronte) estão em conflito frequente e violento. Muitos Pescadores que lidam com os vivos mandam visões na tentativa de salvá-los do Mundo Inferior, que eles vêem alternadamente como o Purgatório ou Inferno.

Uma terceira facção é a plebe miserável desdenhosamente chamada de Renegados. Aliados por conveniência, e não por escolha, os Renegados servem como uma coleção de todos aqueles a quem a obediência ou religião não têm qualquer apelo. Alguns são dedicados defensores da liberdade, outros são desordeiros e bandoleiros que mantêm aparições mais fracas aprisionadas. Os Renegados frequentemente são os piores infratores quando se trata de atormentar os vivos. Muitos, através de uma habilidade de mudança de forma conhecida como Moliate, gostam de se revelar aos mortais como demônios ou deuses, exigindo sacrifícios ou adoração. São essas gozações que fizeram a Igreja ter uma visão tão obscura dos fantasmas, e técnicas tanto de consagração quanto de proteção foram aperfeiçoadas para combater este tipo de interferência.

Um quarto tipo de aparição, os seres monstruosos chamados de Espectros, são encontrados poucas vezes fora das Terras das Sombras, e portanto representam pouca ameaça aos vampiros. Almas que sucumbiram completamente às suas naturezas mais sombrias, os Espectros existem para atormentar e seduzir outros para a desgraça eterna junto a eles. Todos os outros conflitos entre aparições empalidecem quando os Espectros levantam suas cabeças infames; de várias formas eles são o inimigo definitivo.

SOMBRAS

Todas as aparições possuem um lado sombrio, conhecido como sua Sombra. Uma presença constante na mente da aparição, a Sombra é tentadora e enganadora, destruidora e sedutora em proporções iguais. Ela procura arrastar a aparição para o Limbo num frenesi autodestrutivo, ao mesmo tempo em que se empenha na destruição de todos aqueles que a aparição preza. Simultaneamente, a Sombra é o lado maligno da aparição e uma personalidade praticamente distinta, e pode vir à tona quando emoções sombrias se apoderarem da aparição.

Quando a Sombra está no comando da aparição, ela também irá desprezar completamente qualquer aliança e amizade que o indivíduo normal, chamada de Psiquê, tenha feito. Isso indubitavelmente irá confundir e talvez até ofender aqueles que conhecem a aparição mas que não saibam de sua Sombra, pois isto não é um assunto de conversas amigáveis entre as aparições, nem é algo do qual a comunidade não Inquieta geralmente esteja consciente.

A outra opção que às vezes as Sombras escolhem é representarem, fingindo ser a Psiquê e tentando arruinar quaisquer planos que esta tenha planejado com seus aliados. Traição, apunhalar alguém pelas costas e fornecer propositadamente informações errôneas não estão aquém de uma Sombra, e muitas possuem Paixões Sombrias, que são satisfeitas por esses atos detestáveis.

Não há como dizer quando a Sombra de uma aparição virá à tona. Frequentemente haverão pistas sutis na fisionomia da aparição — um sorriso desdenhoso oposto ao normal, um olhar taxativo ao invés de amigável, um semblante que parece estar distorcido ou sempre nas sombras, a manifestação de uma relíquia fantasma nova que revele sua

origem profana — mas não existem maneiras seguras de se distinguir, e a maioria dos Cainitas nem sabe que devem procurar por esses sinais.

LIDANDO COM CAINITAS

Há muito comércio entre os Mortos Inquietos e os habitantes do mundo dos vivos, mesmo entre aqueles que não respiram mais. Realmente, pode-se ver os Inquietos e os Cainitas compartilhando muitos objetivos, que podem levá-los a cooperações pálidas ou conflitos eternos.

As Aparições dependem dos vivos para aquilo que chamam de Pathos, a energia espiritual que alimenta sua existência sobrenatural. À medida que as aparições são impelidas por aquilo que chamam de Paixões, elas são alimentadas por paixões dos vivos que reproduzam ou imitem as suas. Algumas dessas Paixões se relacionam a indivíduos específicos; por exemplo, uma aparição pode, após sua morte, ser impelida a proteger sua viúva. Caso seja bem sucedido em sua tarefa, ele pode ser recompensado com uma abundância de sustento, chamado de Pathos, no mundo inferior; caso ele presencie outra pessoa esforçando-se para alcançar os mesmo objetivos, ou mesmo para apenas proteger alguma outra pessoa, ele também seria recompensado.

Além disso, as aparições que podem visitar a Terra dos Vivos estão ligados a ela por Grilhões: lugares, coisas ou pessoas cuja conexão com a aparição são muito mais fortes do que seu túmulo. Muitas vezes, um membro da família, um amor não correspondido ou um suserano irão servir de Grilhões para uma aparição, e nada irá impedir a aparição de protegê-los. Caso o Grilhão de uma aparição seja destruído (ou, no caso de um indivíduo, morto), outro elo ligando a aparição à terra é perdido, e a alma desafortunada está mais próxima do de cair no Limbo, o Vazio aberto que espera o fim de todas as coisas. Logo, é do interesse da aparição proteger ferozmente seus Grilhões, ou as conseqüências pessoais podem ser desastrosas.

Portanto, é aí que repousam os motivos para a maioria das cooperações e conflitos entre os Cainitas e os Inquietos. Os vampiros também têm utilidade para os humanos; no entanto, suas manipulações podem ser mais draconianas do que as das aparições, cujo único interesse é proteger ou cultivar emoções. Muitos Cainitas já se alimentaram indiscriminadamente e romperam os Grilhões de uma aparição, conquistando a inimidade eterna daquele espírito. Do mesmo modo, uma aparição que deseje acabar com as fontes de Pathos de outro pode procurar queimar um prédio que servia como Grilhão, sem saber que um Cainita dormia no seu interior. Através dessa ignorância sobre os motivos e necessidades do outro, aparições e vampiros frequentemente envolvem-se em conflitos mortais.

Por outro lado, há momentos em que os Inquietos e os Cainitas chegam a uma cooperação para um fim comum. Um burgomestre humano pode ser de importância primordial como peão de um vampiro em sua guerra econômica contra outro de sua raça; ao mesmo tempo, este mesmo magistrado da vila pode ser um Grilhão para uma aparição. Como ambos os seres procuram melhorar a sorte do burgomestre, eles podem perceber a interferência e ficar cientes da existência um do outro. Um trato pode ser fechado, um acordo pode ser alcançado, e os dois seres sobrenaturais podem combinar esforços para exaltar o humilde cidadão. Um prédio onde um Cainita descansa durante o dia pode ser um Grilhão para uma aparição que não é hostil para com o outro inquilino; ambos têm razões para lutar pela preservação do prédio.

Obviamente, existem as ocasiões não tão raras em que aparições são criadas por Cainitas, e isso pode resultar num constrangimento sangrento. Entre as Paixões mais comuns está a vingança pelo seu

História das Aparições

No final do século XII, o Segundo Redemoinho ainda não havia assolado as Terras das Sombras. Não havia uma divisão clara entre a Tempestade, a Terra das Sombras e a Terra dos Vivos, e o Império de Estige ainda não era o local sombrio e triste que pode ser nestes tempos fúnebres. A maioria das invasões Espectrais que seguiram o Primeiro Redemoinho foram contidas, e embora a presença dos Renegados e Pescadores estivesse se fortalecendo, os Espectros eram raros.

Estradas preservadas estendiam-se de Necrópole a Necrópole, mas todas as estradas acabavam em Estige. As estradas imperiais eram patrulhadas pelos Cavaleiros de Caronte, bem armados e intensivamente treinados. As Legiões marchavam de um lado a outro mantendo a ordem, quando a força que eles representavam era necessária. A própria Estige ainda não era superpovoada, mas os primeiros sinais de discórdia podem começar a ser vistos.

Numa colina na Ilha das Lamentações está o Templo dos Pescadores, de onde as almas partem com a promessa das Costas Distantes. Patrulhado pelos Cruzados e outros seguidores da Cruz não tão bem armados, o Templo e suas proximidades estão essencialmente isentos das leis de Caronte; os seus habitantes afirmam seguir um ser superior. Os Pescadores seguem pelas estradas, procurando almas para convertê-las à sua visão messiânica, e como Caronte havia concedido certa legitimidade aos Pescadores, estas atividades são toleradas. Apesar de tudo, a tensão entre a Hierarquia e os Pescadores cresce diariamente, particularmente porque muitos muçulmanos mortos por Cruzados invasores eram trazidos às Terras das Sombras de Estige sob a égide da Hierarquia.

No momento, os Renegados são uma ameaça muito menor. Uma rala de guerrilheiros e salteadores, eles se escondem na periferia das Terras das Sombras, escondendo-se para atacar aqui ou armar uma cilada ali. Há pouca união entre eles; uns poucos são verdadeiros idealistas repugnados pelo comércio de almas de Estige, outros são antigos cidadãos da Hierarquia fugindo das restrições do *Dictum Mortuum*, e outros ainda estão apenas procurando pela vida após a morte mais fácil que puderem encontrar. Mesmo assim, seus números crescem diariamente, e até pequenos grupos de Cavaleiros já foram vencidos pelas suas depredações.

Os barqueiros foram banidos há muito tempo, trabalhando solitariamente nas Trevas que um dia irão transformar-se na Tempestade. Por outro lado, as Guildas estão envolvidas no meio de sua guerra mortal, uma batalha gigantesca pela supremacia abaixo dos Senhores da Morte de Estige. A Guerra das Guildas, iniciada em 1096 a. C., numa tentativa de arrebatá-las um pouco do poder que a Guilda dos Artífices havia obtido, expandiu-se rapidamente num combate desordenado envolvendo todas as 16 Guildas numa série de alianças totalmente inconstantes. A Guerra se arrastará por mais um século e meio, mas por enquanto, as forjas estão voltadas para a fabricação de espadas a partir de mortes lamentáveis. Embora não há batalhas sendo travadas nas ruas de Estige, assassinatos são frequentes, e frequentemente transeuntes “inocentes” são envolvidos no meio do conflito.

Para uma história mais detalhada dos acontecimentos nas Terras das Sombras, veja **Wraith: The Oblivion**.

próprio assassinato, e certos Cainitas incautos atraíram o que se pode chamar de “bandos” de fantasmas seguindo-os, clamando pelo seu sangue. Um Cainita que crie inimigos tão dedicados, que têm tanto a ganhar com a sua destruição, não costuma durar muito tempo no jogo da não-vida. Uma aparição dedicada à Morte Final de um Cainita pode sussurrar os planos do vampiro, que ouviu às escondidas, para seus inimigos, ou guiar um monge para o seu refúgio durante o dia através de visões concedidas nos sonhos.

OS MÉTODOS DE INTERAÇÃO

Quando os Cainitas e os Inquietos interagem, isso geralmente ocorre na assim chamada Terra dos Vivos. Pouquíssimos Cainitas possuem a habilidade para se aventurarem no Mundo Inferior e encontrar as aparições em seu território, embora existam histórias de terror sobre uma grande cidade de Cainitas perdida em algum lugar em meio às névoas esvoaçantes das terras dos mortos.

Nem todos os vampiros podem ver as aparições; apenas aqueles que possuem Auspícios podem geralmente vê-los quando adejam na Terra das Sombras. Uma vez que um Cainita saiba o que está procurando, geralmente pode ver aparições com uma facilidade relativa; a dificuldade reside em saber o que procurar pela primeira vez. Os sábios do clã Capadócio, em virtude dos seus estudos sobre a vida e a morte, e os feiticeiros dos Tremere frequentemente possuem uma percepção mais aguçada sobre os costumes dos Mortos Inquietos do que a maioria dos outros vampiros, e ambos os clãs têm ao seu dispor certos rituais e encantamentos que podem prender, afugentar, invocar

ou até mesmo em ocasiões raras destruir as aparições. Existe um *détente* sutil entre Cainitas desses dois clãs e os Inquietos; nenhum dos lados deseja uma guerra que um abuso dos poderes que os Capadócios ou Tremere têm ao seu dispor provocaria.

A GUERRA ENTRE OS MORTOS

As aparições e os vampiros inevitavelmente entram em conflito. Combates diretos entre os dois são quase impossíveis, uma vez que as aparições essencialmente “não estão ali,” e portanto são mais ou menos invulneráveis a presas e garras. Qualquer golpe lançado contra uma aparição, não importa o quão bem colocado, causa apenas um nível de dano e coloca a aparição num estado incorpóreo, no qual não pode mais sofrer danos por ataques físicos. Por outro lado, a maioria das aparições não pode golpear os vampiros; qualquer tentativa de fazê-lo quase inevitavelmente machucaria a aparição tanto quanto o Cainita, e levaria o atacante de volta ao seu status incorpóreo. Apenas certas aparições possuem a habilidade para realmente se materializarem, e mesmo elas podem ser devolvidas à Terra das Sombras com um esforço mínimo por parte do mais inexperiente dos Cainitas.

Desta forma, as guerras entre os dois são travadas de modos que não incluem o corpo a corpo. Ambos os lados têm ao seu dispor certas habilidades que podem neutralizar as vantagens do outro. Disciplinas como a Taumaturgia ou o estudo em desenvolvimento da Necromancia podem afetar as aparições, e o Quimerismo pode atordoá-las. De um modo menos direto, os Cainitas podem visar os Grillhões de uma aparição e, ao aniquilá-los, banir a aparição ofensiva do Mundo dos

Observações sobre Wraith: The Oblivion

Muitas situações e poderes das aparições, especialmente os Arcanos, não possuem um equivalente imediato e de fácil conversão para **Vampiro: A Idade das Trevas**. Com isso em mente, os Narradores são encorajados a serem criativos e liberais quanto à sua postura sobre os Arcanos quando personagens Cainitas interagem com os Mortos Inquietos. Os Arcanos são essencialmente uma gama de poderes "clássicos" de fantasmas, desde o arremesso de louças dos *spoltergeists* até sangue pingando de paredes e pesadelos terríveis causados pelos mortos. Para qualquer coisa que um fantasma possa fazer em algum trecho de ficção, existe um Arcano equivalente.

A maioria dos Arcanos que afeta diretamente a psiquê dos habitantes do Mundo dos Vivos pode ser reduzida a ações resistidas de Força de Vontade; caso o teste faça o perdedor perder Pathos, deve-se ao invés disso, substituí-lo por níveis temporários de Força de Vontade. O Corpus pode ser convertido diretamente como Vitalidade, e é possível para uma aparição com Arcanos como Usura causar danos diretamente contra os Cainitas.

Diversas artes e Arcanos funcionam apenas no Mundo das Sombras e na Tempestade, particularmente Argos, e dificilmente serão úteis em crônicas mistas de **Vampiro: A Idade das Trevas** e **Wraith: the Oblivion**. Outros Arcanos, especialmente a maioria dos usos de Habitar, soam anacrônicos no final do século XII, e devem ser substituídos por equivalentes

Vivos. As aparições contra-atacam por meio de suas perícias, chamadas Arcanos, que permitem que elas afetem o mundo físico. Uma estaca arremessada pela força da vontade de uma aparição irá golpear um vampiro com tanta força quanto se fosse arremessada por uma pessoa; um caixão possuído de modo a abrir ou fechar em momentos inconvenientes pode prejudicar seriamente a tranquilidade de um Cainita.

LOCAIS ASSOMBRADOS

As aparições assombram constantemente os lugares mais assustadores e temidos pelos camponeses locais, onde atos de muita paixão e fúria foram cometidos. Antigos campos de batalha, cemitérios, patibulos, castelos e cárceres são lugares onde foi cometido frequentemente algum tipo de ato que liga os mortos à terra. Por outro lado, os domicílios que tornaram-se, através de longas associações, mais lares do que casas também podem ligar espíritos aos seus proprietários através da força da associação.

Os Cainitas que se aventurem em Locais Assombrados geralmente não são bem-vindos, embora algumas aparições acolham protetores mais corpóreos em seus lares. A barreira entre os mundos é fina num Local Assombrado, e há histórias de Cainitas puxados para dentro da Terra das Sombras ao se intrometerem nos Locais Assombrados por aparições particularmente pouco amistosas. Outras lendas afirmam que Disciplinas e até mesmo a utilização do vitae são alteradas de forma estranha em Locais Assombrados, e que em tais lugares um Cainita não pode contar nem mesmo com as habilidades mais básicas. De qualquer modo, os Locais Assombrados costumam ser um território hostil para os vampiros, e é melhor que aqueles que se aventurem neles possuam um convite ou algum trunfo escondido.

VAMPIRO: A IDADE DAS TREVAS

EXEMPLOS DE APARIÇÕES

Abaixo estão algumas estatísticas para personagens aparições típicos. Foi feita uma aproximação entre os Arcanos das aparições e as Disciplinas vampíricas sempre que possível. Todas as aparições devem possuir no mínimo um nível de Auspícios, devido ao fato de serem muito mais sensíveis a estímulos externos do que praticamente qualquer coisa no Mundo dos Vivos.

LÊMURES

Lêmures são os membros mais jovens da sociedade das aparições, acostumados, mas ainda não poderosos. Eles estão familiarizados com os costumes do Mundo Inferior, e possuem alguma compreensão de sua situação por experiência própria. A maioria dos Lêmures está morta a menos de um século, e possuem Grilhões fortes com o Mundo dos Vivos. Como são as aparições que mais vezes freqüentam a terra dos vivos, são as aparições com quem os Cainitas têm mais chance de entrar em contato.

Atributos: Força 2, Destreza 3, Vigor 2, Carisma 3, Manipulação 4, Aparência 3, Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 4

Habilidades Sugeridas: Prontidão 3, Briga 1, Esquiva 2, Empatia 3, Intimidação 2, Lábria 2, Empatia com Animais 1, Arqueirismo 1, Artesanato 1, Armas Brancas 1, Furtividade 1, Instrução 1, Burocracia 2, Investigação 1, Direito 2, Ocultismo 2, Política 1

Disciplinas Sugeridas: Dominação 1, Quimerismo 1, Auspícios 1, Vicissitude 1

Força de Vontade: 8

Equipamento: Espadas fantasmagóricas, roupas esfarrapadas

DESCARNADOS

Os Descarnados são as aparições mais experientes. Eles se estabeleceram na sociedade dos mortos, e são mais poderosos que os Lêmures. A maioria dos Descarnados ainda estão ligados de certa forma às Terras dos Vivos, mas seus Grilhões foram enfraquecidos e, em alguns casos, resolvidos ou destruídos. Os Descarnados costumam ter uma visão mais ampla ao lidarem com mortais ou Cainitas, e são mais pacientes e perigosos que os Lêmures. A maioria dos Cavaleiros são Lêmures antigos ou Descarnados; a maioria dos Legionários são Lêmures.

Atributos: Força 3, Destreza 4, Vigor 3, Carisma 4, Manipulação 3, Aparência 3, Percepção 4, Inteligência 4, Raciocínio 4

Habilidades: Prontidão 3, Briga 2, Esquiva 3, Empatia 3, Intimidação 3, Lábria 3, Empatia com Animais 1, Arqueirismo 2, Artesanato 1, Armas Brancas 2, Furtividade 3, Instrução 2, Burocracia 4, Investigação 1, Direito 2, Linguística 1, Ocultismo 2, Política 1

Disciplinas Sugeridas: Auspícios 2, Quimerismo 1, Dominação 2, Presença 1, Vicissitude 3

Força de Vontade: 9

Equipamento: Estandarte nobre e armadura fantasmagórica (mais antiquada), armas espectrais e roupas luxuosas, muitas vezes artefatos romanos ou mais antigos

RESIDENTES

Os Residentes são aparições com uma idade semelhante aos Descarnados, mas sem qualquer Grilhão. Portanto, eles não podem retornar às Terras dos Vivos e ao invés disso residem na cidade de Estige. É muito improvável que um Cainita lide com um Residente.

AS FADAS

Eles são conhecidos por diversos nomes: o Povo Belo, os selvagens, os loucos. No entanto, independentemente do nome que os Cainitas dão a eles, pouco se sabe sobre estes seres enigmáticos e vivos que parecem não responder a nenhum poder exceto suas próprias vontades. Mesmo assim existem aqueles que ousam ameaçá-los — nunca mais se ouve falar ou se vê a maioria deles outra vez. Alguns voltam anos mais tarde, mudados ou alterados de alguma maneira, freqüentemente tolos e confusos, embora algumas pareçam possuir uma percepção e espreteza peculiares.

TIPOS DE FADA

Existem certos “fatos” que foram descobertos sobre as fadas pelos vampiros que escolheram a tarefa precária de estudá-los. As fadas variam incrivelmente em aparência física. Elas existem numa grande variedade de forma e tamanhos, e muitos acreditam que elas podem mudar sua forma à vontade. Também se sabe que seus poderes e habilidades são extremamente variados. Mesmo assim, os conhecedores separaram as fadas em diversas categorias distintas. Muitos discutem sobre a veracidade destas descobertas, embora ninguém seja capaz de contestá-las sem algum grau de crédito.

SIDHE

Os nobres Sidhe são considerados a classe dominante entre as fadas, assim como os Ventrue e Lasombra entre os Cainitas. Eles raramente são encontrados por vampiros, pois raramente se aventuram para além de sua amada Arcádia. Eles são conhecidos por serem extremamente altos e por possuírem uma beleza tão intensa que chega a ser quase estranha. Há rumores de que um Toreador que encontrou um desses seres ficou tão admirado pela sua visão que queimou seus próprios olhos, pois sabia que nunca mais veria algo tão magnífico.

NINFAS E FADAS DA FLORESTA

Estes seres misteriosos são apenas um pouco mais comuns que os Sidhe. Eles normalmente são encontrados apenas dentro dos limites das florestas ou clareiras de fadas. Estas criaturas possuem algum tipo de conexão profunda e recôndita com a natureza — na verdade, elas se assemelham àquilo com o qual possuem a associação mais forte. A maioria dessas fadas possui uma relação com uma faceta em particular da natureza: árvores, flores, plantas, cachoeiras, pedras. Normalmente, sua natureza é refletida por aquilo ao qual são associadas. Uma fada associada com uma pedra provavelmente será furtiva e silenciosa, enquanto uma relacionada à água seria caprichosa e teria uma risada expressiva.

Embora estas fadas costumem ser reservadas a si mesmas, elas são bem conhecidas por armar emboscadas ou incomodar aqueles que as tenham ofendido. Embora não se saiba exatamente o que constitui uma ofensa para uma fada. Quando perturbadas, assim como a maioria dos outros, caem na categoria de Trapaceiros.

FADAS DOMÉSTICAS

Conhecidas como duendes, bichos-papões ou gremlins, estas fadas são as mais prováveis de serem vistas, pois vivem muito próximas aos mortais. Estas fadas são bem conhecidas por realizarem diversas tarefas domésticas em troca de comida. Elas só trabalham à noite, e não permitirão que ninguém as veja trabalhando. Elas também são conhecidas por terem muitos costumes estranhos, e são facilmente



CAPÍTULO NOVE: ANTAGONISTAS



VAMPIRO: A IDADE DAS TREVAS

ofendidas. Quando se lida com uma dessas fadas, é melhor conhecer com certeza os costumes que ela segue, para não ofendê-las inadvertidamente. Uma vez que tenham sido irritadas, elas podem se tornar bem maliciosas, e não são acalmadas facilmente.

TRAPACEIROS

É melhor evitar estas fadas. Embora freqüentemente elas pareçam ser inofensivas ou até mesmo úteis, a interação com estas fadas praticamente significará a ruína certa para o mortal (ou vampiro) envolvido. Elas são criaturas travessas cujo único interesse é causar destruição. Essas fadas existem em diversas variedades, cada uma possuindo seu próprio método peculiar de desencaminhar os mortais. Entre as diversas variedades de trapaceiros estão os pookas, fogos-fátuos, leprechauns e as lâmias.

Outros tipos de fadas são conhecidos por muitas vezes se tornarem trapaceiros, especialmente se tiverem sido ofendidos de alguma forma. Uma vez que uma fada tenha se ofendido com alguém, elas irão zombar e molestar o ofensor até que acreditem que ele tenha pago pelo insulto.

MUTANTES

Sabe-se pouco sobre os metamorfos, pois eles parecem ser mortais, ou pelos menos para alguém que não saiba identificá-los. Dizem que ocasionalmente uma fada irá tirar um mortal deste mundo para tomar o seu lugar e viver entre os mortais. Embora este "seqüestro" seja mais comum entre os bebês, há rumores de que, às vezes, mortais mais velhos podem ser substituídos dessa maneira. Existem muitos rituais e costumes que dizem ser capazes de fazer com que o mutante revele sua natureza verdadeira. Se há alguma veracidade nesses costumes ainda é questão de debate. Certamente, sabe-se que alguns às vezes são eficazes, embora seja possível que alguns mutantes simplesmente decidiram se revelar naquele momento.

Não se sabe porque as fadas praticam este costume estranho. Alguns dizem que fadas antigas precisam viver entre os mortais para experimentar um tipo de renascimento, permitindo que se tornem jovens outra vez. Outros têm uma opinião sombria, recordando a tradição de que as fadas precisam pagar um tributo ao Inferno a cada sete anos. Os pessimistas acreditam que os mortais são levados para Arcádia por este motivo. Alguns dizem que ambas as opiniões estão corretas, e ainda existem muitas outras hipóteses sobre o assunto. No fim, parece que os únicos que sabem a verdade são as fadas, isso se realmente souberem.

A CORTE UNSEELIE

Acredita-se que as fadas sejam divididas em duas cortes, a Seelie que governam de Beltaine (o Equinócio de Primavera) até Samhain (o Equinócio de Outono) e as Unseelie, que governam de Samhain até Beltaine. Ambas podem ser encontradas ao longo do ano, embora se diga que as Seelie sejam vista com mais freqüência durante o crepúsculo e as Unseelie encontradas na maioria das vezes durante a noite alta.

As Unseelie parecem existir apenas para atormentar os outros. Um bando de Unseelie, conhecidas como a Hoste, voa sobre as terras à noite, atacando qualquer mortal indefeso que encontrem. Estas almas desafortunadas freqüentemente são encontradas no dia seguinte, com seus corpos despedaçados pelas punições indescritíveis impostas pela Hoste. Vampiros solitários que não estejam protegidos de alguma forma também estão sujeitos a tais tormentos.

COSTUMES DAS FADAS

As fadas parecem ter inúmeros costumes e tradições, alguns dos quais parecem ser bem paradoxais. Ainda assim, há diversas constantes em que os conhecedores concordam. Elas foram coletadas através dos relatórios de viajantes, histórias e lendas, e de outros que tiveram um contato em primeira mão com fadas. A regra que normalmente é mais aceita é de que as fadas são imprevisíveis, e uma pessoa sempre deve ser cautelosa a lidar com elas.

GLAMOUR

Ninguém pode realmente definir o que é o Glamour, pois ele não possui nenhuma substância "real." Alguns diriam que é a energia mágica com as quais as fadas alimentam seus feitiços; é isso e muito mais. O Glamour é uma parte intrínseca da natureza das fadas. Com ele, elas podem formar qualquer coisa que desejem a partir do nada, e podem alterar suas aparências. Alguns até dizem que a forma que elas assumem é moldada a partir da matéria do Glamour bruto. Seja qual for a verdade, seus usos certamente fornecem uma grande quantidade de poder a elas. Existem aqueles que podem penetrar essas ilusões, permitindo-se ver a realidade por trás da ficção (embora seja considerado uma grosseria informar à fada que você o fez).



Penetrando o Glamour



Personagens que possuam a Disciplina Auspícios podem ver através do Glamour de uma fada. Para propósitos de jogo, a Disciplina Quimerismo é usada para representar a habilidade ilusória das fadas. Embora normalmente não seja o caso, um personagem pode testar um dado para cada nível de Auspícios possuído (dificuldade 8) a qualquer momento em que encontre uma ilusão de fada. Normalmente, apenas um sucesso é necessário para penetrar o véu, embora um Narrador possa determinar que mais sucessos são necessários dependendo da natureza da ilusão.

POSSE

A maioria das fadas possui um conceito de posse e propriedade muito diferente da maioria dos mortais. No seu ponto de vista, os humanos possuem um grande número de posses que são capazes de dar gratuitamente. As fadas consideram esta generosidade humana como uma de suas características mais nobres. Elas acreditam que qualquer coisa que não é intrinsecamente parte de outra pessoa pode ser levada livremente. Na verdade, elas não vêem isso realmente como roubar, pois no que lhes diz respeito, o item em questão nunca pertenceu mesmo ao mortal.

Contudo, a posse das fadas é um assunto completamente diferente. Qualquer coisa possuída por uma fada costuma ser considerada intrinsecamente parte delas. Isso significa que roubar algo de uma fada implica roubar algo que faz parte delas — de certo modo uma parte de sua "alma." Por razões óbvias, isso pode provocar uma grande irritação por parte de uma fada, levando-a a caçar o transgressor para recuperar o objeto roubado e exigir dele uma indenização. As pessoas culpadas por roubar de uma fada podem acabar como vítimas de uma maldição das fadas, ou pior. As fadas não estendem essa postura peculiar de propriedade para algumas coisas possuídas pelos mortais, particularmente obras de arte. Nenhuma fada escrupulosa ousaria "pegar emprestado" uma obra de arte criada por um mortal, pois seria o equivalente a roubar de outra fada.

LOCAIS DE FADAS

Existem locais no mundo em que o reino das fadas, Arcádia, sobrepõe-se ao nosso. Estes locais freqüentemente são conhecidos por aqueles que vivem próximos a eles como florestas ou clareiras de fadas. Nestes locais, a mágica das fadas pode ser realmente espantosa. Até mesmo o mais poderoso dos feiticeiros Tremere pensaria duas vezes antes de desafiar a mais humilde das fadas em um desses lugares.

O motivo desses locais existirem é uma questão de debate. A crença mais popular é de que estes são os locais onde Arcádia se liga à Terra; isso explicaria porque as fadas e criaturas feéricas são freqüentemente vistas nessas áreas. A maioria das florestas das fadas é bem conhecida pelos camponeses que vivem nas terras ao seu redor e portanto são facilmente localizadas. Muitas vezes, não é a floresta inteira que está sob o encanto das fadas, mas somente uma porção dela ou talvez apenas uma única clareira.

Normalmente, pode-se viajar por uma floresta de fadas com pouca ou nenhuma preocupação, com exceção da ameaça usual dos Lupinos, embora normalmente seja melhor ficar alerta. Na verdade, uma pessoa pode viajar por tais florestas dezenas de vezes sem nunca encontrar uma criatura feérica. Especialmente aqueles que vão à procura de fadas; esses provavelmente não as encontrarão, pois elas são criaturas muito reservadas, e preferem lidar com outros nos seus próprios termos.

OS CAINITAS E AS FADAS

Encontros com as fadas podem criar um sentimento muito diferente para uma crônica de *Idade das Trevas*. Topar com uma fada pode acrescentar um elemento de fantasia e mistério à sua história. Neste tipo de história, as fadas sempre devem se manter enigmáticas e misteriosas, seus motivos sempre desconhecidos e freqüentemente confusos. Alternativamente, lidar com o Povo Belo pode ser parte dos acontecimentos de uma crônica. Isso pode dar uma sensação de fantasia muito maior do que uma crônica típica de *Idade das Trevas*, embora alguns Narradores e jogadores possam preferir este tipo de ambiente. Neste tipo de crônica, encontros com as fadas e animais míticos seriam mais comuns, se já não fossem exatamente corriqueiros. Mas o Narrador ainda deve tentar manter uma aura de mistério ao redor das fadas.

As fadas são em sua maior parte desconhecidas pelos vampiros. Seus costumes extravagantes e vontades excêntricas estão além da compreensão dos Cainitas. Entretanto, os Malkavianos afirmam ter um vínculo íntimo com elas. Exatamente qual a natureza deste vínculo é desconhecido para a maioria dos outros Cainitas, embora muitos certamente gostariam de saber mais.

De acordo com as lendas feéricas, os vampiros são descendentes das fadas. Realmente existem algumas evidências para sustentar isso, pelo menos entre as fadas. Existem diversos tipos de fadas que se comportam da mesma maneira que os vampiros, com poucos aspectos que os diferenciem além de não criarem outros de sua raça através do Abraço. As mais notáveis entre estes são as *sidhe leanan*, lindas mulheres fadas conhecidas por inspirarem os poetas à genialidade mesmo enquanto drenam a essência destes.

EXEMPLOS DE FADAS

GUERREIRO SIDHE

Os guerreiros sidhe talvez sejam as fadas mais perigosas que um Cainita possa esperar encontrar. Quando vistos, estes seres estão resplandecentes em armaduras brilhantes, com longos cabelos esvoaçantes. Uma aura brilhante os envolve. Os sidhe são famosos

Bebendo o Sangue de Fadas

Beber o sangue de uma fada pode ser uma coisa incerta para um vampiro, ainda que sua potência seja tal que muitos estão dispostos a tomá-lo. Cada ponto de sangue bebido de uma fada equivale a dois Pontos de Sangue. No entanto, qualquer vampiro que tome o sangue feérico corre o risco de sofrer certos efeitos colaterais perigosos. Em primeiro lugar, o personagem se arrisca a entrar em frenesi. Qualquer vampiro que beba o sangue de uma fada precisa realizar imediatamente um teste de Autocontrole/Instinto (dificuldade 4 + o número de Pontos de Sangue ingeridos). Um fracasso indica que o personagem é dominado pelo fluxo inebriante do sangue poderoso, e irá tentar se empanturrar com o mesmo. O personagem não irá parar de beber até que o frenesi seja acalmado. Mesmo que tenha bebido até sua capacidade máxima, ele continuará a beber, embora nenhum benefício seja obtido por este sangue adicional.

Admitindo que o personagem foi bem sucedido no teste de frenesi (ou mesmo se não foi), ele agora precisará fazer um teste de Vigor (dificuldade 8) par evitar sofrer qualquer efeito colateral. Efeitos colaterais sempre são determinados pelo Narrador — eles podem ser escolhidos aleatoriamente ou determinados, o que parecer mais apropriado. Alguns efeitos colaterais possíveis por beber o sangue de fadas são:

- O personagem começa a expelir violentamente sangue dos seus ouvidos, olhos, nariz e boca. Todo o sangue consumido é perdido, além de 1 a 10 Pontos de Sangue adicionais.
- O personagem sofre alucinações violentas. Elas duram aproximadamente 10 minutos para cada Ponto de Sangue ingerido.
- O personagem fica preso à fada em questão. Isso tem os mesmos efeitos de um Voto de Sangue.
- O personagem fica completamente apaixonado pela próxima pessoa que vir (com exceção da fada).
- O personagem entra em torpor imediatamente.
- O personagem ganha imediatamente um ponto de Aparência, mas perde um ponto de Percepção. Estes efeitos são permanentes.
- O personagem obtém todos os efeitos de Sentidos Aguçados (veja Auspícios, página 143), embora esta percepção não possa ser desligada. Aumente em dois a dificuldade para qualquer teste de Raciocínio. Este efeito dura uma hora para cada Ponto de Sangue consumido.
- O personagem começa a brilhar com uma luz dourada. A luz tem os mesmos efeitos que a luz solar para qualquer um nas proximidades, embora o personagem seja imune aos seus efeitos.
- O personagem será sobrepujado pelas emoções, e começará a verter lágrimas de sangue toda vez que ouvir uma música. Este efeito dura uma noite para cada Ponto de Sangue consumido.
- O personagem pode ver através do Glamour de todas as fadas. Isto permite ao personagem ver fadas que estejam invisíveis e reconhecê-las em sua forma verdadeira. É melhor que o personagem mantenha seu conhecimento em segredo, para não irritar as fadas — elas não são nem um pouco gentis ao descobrirem que seus segredos estão sendo revelados. Este efeito dura uma hora por Ponto de Sangue consumido.

pelos seus modos insolentes e sua arrogância. Qualquer um que os contrarie ou demonstre o menor sinal de indelicadeza será rapidamente despachado. Eles realmente são seres aos quais se deve temer.

Atributos: Força 3, Destreza 5, Vigor 3, Carisma 4, Manipulação 3, Aparência 6, Percepção 5, Inteligência 2, Raciocínio 4

Habilidades: Arqueirismo 6, Esportes 2, Etiqueta 4, Esquiva 3, Armas Brancas 5, Intimidação 4, Liderança 3, Música 4, Ocultismo 3, Cavalgar 4

Disciplinas: Auspícios 3, Rapidez 3, Quimerismo 3, Ofuscação 4
Pontos de Sangue: 15, **Força de Vontade:** 8

TRAPACEIRO POOKA

Os pookas são uma variedade relativamente benevolente de trapaceiros. Eles normalmente não causarão nenhum mal às suas vítimas, preferindo ao invés disso colocá-las em situações embaraçosas ou de algum outro modo desconfortáveis. Uma das travessuras favoritas de um pooka é transformar-se num lindo cavalo. Uma vez que um cavaleiro ou outro indivíduo tenha montado nele, o pooka irá partir numa corrida desenfreada sem que o cavaleiro consiga pará-lo ou sair de cima dele. A viagem normalmente acabará com o pooka pulando por cima de um abismo, para dentro de um lago, ou jogando o cavaleiro num fosso e transformando-se num pássaro.

Atributos: Força 2, Destreza 5, Vigor 2, Carisma 2, Manipulação 5, Aparência 4, Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 4

Habilidades: Representação 3, Prontidão 3, Briga 3, Esquiva 5, Música 4, Crime 3, Ocultismo 2, Furtividade 5, Lábria 4

Disciplinas: Animalismo 2, Auspícios 2, Quimerismo 3, Rapidez 2, Ofuscação 4, Metamorfose 4

Pontos de Sangue: 10, **Força de Vontade:** 6

Poderes: Mudança de Forma — um pooka pode transformar-se instantaneamente em qualquer criatura que deseja, de um tamanho que varie desde um pássaro pequeno até um cavalo grande.

DUENDE

Estas fadas domésticas geralmente aparecem como pequenos homens marrons e mirrados. Eles estão entre os mais úteis dos povos das fadas, realizando tarefas para os proprietários da casa que habitam e esperando um pequeno presente em troca, normalmente uma tigela de leite e pão com mel. Estas tarefas freqüentemente incluem limpar a casa, ordenhar vacas, debulhar o trigo e cortar madeira. Estas tarefas normalmente são realizadas em furtividade e segredo absolutos. No entanto, eles são extremamente volúveis, e deve-se lidar cuidadosamente com eles, para que os duendes não se rebellem contra seus anfitriões. Ninguém jamais deve dar um presente bom demais ou agradecer diretamente a um duende; ao fazê-lo uma pessoa está arriscada a ofendê-lo.

Atributos: Força 1, Destreza 5, Vigor 4, Carisma 2, Manipulação 2, Aparência 1, Percepção 4, Inteligência 3, Raciocínio 4

Habilidades: Artesanato 5, Esquiva 5, Música 2, Crime 4, Ocultismo 2, Furtividade 6

Disciplinas: Animalismo 1, Rapidez 4, Fortitude 3, Ofuscação 4
Pontos de Sangue: 10, **Força de Vontade:** 4

VAMPIRO: A IDADE DAS TREVAS

Changelling: The Dreaming na Era Medieval

Vampiro: A Idade das Trevas precede a Fragmentação, geralmente excluindo muitas das possibilidades para histórias mistas apresentando fadas, pelo menos como são descritas em **Changelling: The Dreaming**. É apenas depois da Fragmentação, que ocorre um pouco antes do Renascimento, que a maioria das fadas assumem sua forma mortal. Durante o período medieval, a maioria das fadas encontradas seriam as fadas verdadeiras, embora seja possível encontrar um representante da variedade tradicional, uma fada que tenha seqüestrado um mortal e tomado seu lugar. Estes seres freqüentemente não se lembram de sua verdadeira natureza.

Embora certamente seja possível representar este tipo de personagem num ambiente medieval, teriam de ser feitas mudanças drásticas nas regras, pois a Banalidade é praticamente inexistente, o Glamour é abundante, e as Prendas provavelmente seriam muito mais fáceis. Os jogadores também poderiam representar fadas verdadeiras, embora não se recomende que estes personagens estejam disponíveis para os jogadores. Estes seres enigmáticos devem permanecer nas mãos do Narrador.

Os Narradores que desejarem incluir a variedade mais tradicional de fadas em suas histórias podem usar as seguintes modificações para as regras fornecidas em **Changelling: The Dreaming**.

- As Habilidades dos personagens devem ser atribuídas como em **Vampiro: A Idade das Trevas**.
- Os Antecedentes devem ser escolhidos de **Changelling** ou **Vampiro: A Idade das Trevas**, do modo que o Narrador julgar mais apropriado. Todos os personagens devem possuir pelo menos um ponto de Memória, pois esta é a sua conexão inata com as Fadas. O número de pontos possuídos determina o quanto de sua herança feérica o personagem recorda.
- A Corte do personagem ainda deve ser escolhida, embora se recomende que a maioria dos personagens sejam da Corte Seelie (veja abaixo). Os Legados devem ser escolhidos normalmente. O Semblante de um personagem determina a idade do mortal que foi seqüestrado e levado a Arcádia, determinando assim a idade inicial do personagem. Embora a maioria dos seqüestros sejam de bebês humanos, o personagem não pode começar a representá-lo até alcançar seis anos de idade.
- Um parentesco pode ser escolhido para o personagem, embora isso não vá afetar muito o personagem em termos de aparência. Ao invés de dar a impressão de realmente ter chifres, um sátiro pode simplesmente ter pernas muito peludas, enquanto um dos sidhe pode ter feições delicadas e olhos amendoados. O Narrador pode decidir se os Dons Inatos e as Fraquezas do parentesco serão aplicados.
- Na época anterior à Fragmentação, a Banalidade não era nem de perto a ameaça que é hoje em dia. Porém, isso não significa que ela não existia, apenas que a presença de tanto Glamour tornava as fadas na Terra muito mais resistentes a ela. Embora fadas verdadeiras sejam imunes aos efeitos da Banalidade, as fadas harmonizaram-se com a humanidade, tornando-se de certa forma suscetíveis aos seus estragos. Obviamente, muitas das razões listadas em **Changelling** que fariam com que um personagem ganhasse Banalidade não são apropriadas a um ambiente medieval, deixando que o Narrador determine exatamente quais são seus efeitos. Quando, e se, um personagem alcançar 10 de Banalidade permanente, ele será forçado a retornar a Arcádia. A seguir, estão sugestões de como um personagem pode obter Banalidade num ambiente medieval:
 - Casando-se. Ganhe um ponto permanente de Banalidade.
 - Envelhecendo. Um personagem ganha um ponto permanente de Banalidade para cada sete anos gastos como um mortal.
 - Toda vez que um personagem disser uma mentira ele ganha um ponto temporário de Banalidade. (Personagens do parentesco pooka estão isentos disso).
 - Quebrar um juramento. Isto pode fazer com que o personagem ganhe um ou mais pontos temporários ou permanentes de Banalidade, de acordo com vontade do Narrador.
- O Glamour deve estar abundante nesta época. A dificuldade para ganhar Glamour através de quaisquer modos deve sempre ser diminuída em dois. Além disso, os locais de Glamour são muito mais comuns. Um personagem pode recuperar Glamour apenas ficando dentro dos limites de uma floresta de fadas. Nestes casos, o Glamour normalmente é obtido na razão de um por hora, e não há limite quanto à quantidade de Glamour que pode ser obtida.
- Os truques funcionam quase que exatamente como em **Changelling**, embora nunca seja preciso fazer um teste para superar a Banalidade de um mortal. Quando se lança um truque, o personagem só precisa preencher os requisitos das Prendas, não importa o quão fantástico seja o efeito.
- As fadas curam-se numa velocidade espantosa, pelo menos comparando-se com os mortais. Uma fada recupera um Nível de Vitalidade por hora, com exceção de danos agravados. Qualquer coisa que cause dano agravado num vampiro, com exceção da luz solar, causa danos agravados a uma fada. Este dano é recuperado a uma taxa de um Nível de Vitalidade por dia.
- Deve-se observar em particular que não existem objetos quiméricos na Idade das Trevas; ao invés disso, qualquer coisa que normalmente seria quimérico é real. Uma espada mágica flamejante realmente é uma espada mágica flamejante, e um unicórnio é um animal que vive e respira. Estas coisas devem ser extremamente raras durante a Idade das Trevas, pois não são realmente apropriadas ao ambiente, mas mesmo assim elas existem.

Qualquer Narrador que permita que um jogador represente um desses seres deve tomar cuidado, pois o poder que uma dessas fadas controla poderia desequilibrar facilmente uma crônica.



VAMPIRO: A IDADE DAS TREVAS

Poderes: Trabalho Pesado — Um único duende pode realizar as tarefas de diversos homens numa única noite. Estas tarefas são realizadas em completo silêncio, e nunca devem ser perturbadas. Um duende que seja perturbado enquanto trabalha nunca completará a tarefa, e freqüentemente a amaldiçoará para que nunca seja completada.

REGRAS PARA CAMPANHAS MISTAS

Algumas das regras padrões para serem usadas em jogos de Narrativa com dois ou mais tipos de criaturas sobrenaturais estão descritas abaixo. Estas são regras gerais. Regras em particular devem suplantar as generalizações, mas ainda devem levar em consideração estas orientações básicas. Os detalhes fornecidos para uma Disciplina, Dom, Esfera ou Arcano em particular devem se impor ao que será dito a seguir. Os Narradores devem usar o bom-senso nesses casos, considerando que suas decisões se sobrepõem a qualquer regra. Use o bom-senso, e deixe a história guiá-lo.

NÍVEIS DE PODER

Quando um personagem usa um poder contra outro, e surge a questão sobre se o personagem é poderoso o suficiente para ser bem sucedido, use uma escala: compare o nível da Disciplina de um vampiro, o Posto de um lobisomem, o nível da Esfera de um mago ou o nível de Arcano de uma Aparição. O ser sobrenatural com o valor mais elevado ganha. No caso de empates, é realizado um teste resistido.

Observação: O valor comparado é a própria habilidade do ser, não necessariamente o nível ou índice de um poder utilizado. Em outras palavras, um vampiro com Dominação 4 usará a habilidade de Dominação de nível um, Observância da Palavra Falada, com mais eficácia que um vampiro com Dominação 1. Elementos como duração, dano ou alcance não mudam, mas a potência do efeito sobre outros seres sobrenaturais varia.

DIFICULDADES

De vez em quando, o jogo exigirá que um personagem se defenda com uma Característica que não possui. Por exemplo, alguns Dons dos Lobisomens têm a Fúria do alvo como dificuldade para o teste de ativação. Os Magos não possuem Fúria. O que o personagem deve utilizar no lugar?

Quando tudo mais falhar, a dificuldade padrão é 6. Se o alvo estiver resistindo ativamente, o Narrador pode optar pela utilização do nível de Força de Vontade do personagem no lugar. A Força de Vontade é outro padrão útil no sistema; é uma Característica compartilhada por todos os jogos do sistema Storyteller. Use o bom senso; seus jogos devem ser histórias criativas, e não testes de matemática.

Disciplinas	Posto dos Lobisomens	Nível da Esfera	* Arcano
1	(Cliath)	1	1
2	(Fostern)	2	2
3	(Adren)	3	3
4	(Athro)	4	4
5	(Ancião)	5	5
6+	(Ancião)	—	—

* No caso de efeitos conjugados, use o nível de Esfera mais alto para o efeito que o mago está tentando realizar.

OS DEMÔNIOS E SEUS PARENTES INFERNAIS

A morte veio ao mundo através da inveja do Demônio.

— A Sabedoria de Salomão, 12:24

Como todo bom cristão sabe, os demônios eram anjos que conspiraram com Lúcifer e caíram à Terra, e de lá para o Inferno. Os sábios judeus e muçulmanos especulam que estas entidades começaram como perversões das obras de Deus ou fantasmas selvagens enviados para testar a vontade dos escolhidos por Deus. Crenças ainda mais antigas falam de espíritos da escuridão que se satisfazem com a morte e a miséria, de deuses malignos e sobreviventes primordiais. No entanto, todas as fontes concordam que seres infernais esperitam na noite, tentando e corrompendo as pessoas, para depois se alimentarem de suas almas.

De acordo com a demonologia medieval, as fileiras do Inferno formam uma hierarquia complexa que se assemelha à estrutura social da época. Satanás, é lógico, está no topo de uma vasta rede de duques, arquidemônios, consortes, lordes, sedutores, guerreiros, demônios inferiores, monstros e escravos. Naturalmente, estas entidades gastam a maior parte do seu tempo no Inferno, corrompendo a humanidade à distância e traçando os planos para derrubar tanto Deus quanto Satanás. Cada demônio tem seu próprio nome, identidade e posição nas fileiras infernais. Os Conhecimentos Herméticos listam literalmente centenas de demônios pelos nomes, títulos e propósitos, embora poucos Cainitas, com exceção dos estudiosos Tremere, saberão ou estarão interessados em tais detalhes. Supostamente, cada propósito no Céu possui um corruptor no Inferno.

As almas parecem ser os maiores prêmios para um demônio; ele irá gastar anos cultivando um “pupilo” — alimentando o seu ódio, encorajando seus pecados, talvez até concedendo algum pequeno poder antes que a morte do mortal (ou Cainita) leve sua alma para as mãos do demônio. Talvez o avanço no Inferno seja medido por almas; talvez elas apenas sejam boas como moeda, escravos ou comida. Em qualquer caso, um demônio irá bem longe para obter a alma de um humano.

Poucos personagens chegarão a ver um demônio, ou conhecê-lo como aquilo que ele é. Dizem que a forma verdadeira de um demônio está presa ao Inferno. Contudo, muitos mandam seus espíritos para vagar na Terra e residirem em formas mortais. Os Cainitas mais azarados podem encontrar estes hospedeiros infernais ou os cultistas humanos que servem aos seus próprios corruptores. Quando o fazem, os vampiros devem estar prontos para uma luta.

Os demônios raramente aparecem de modo evidente; para os seres infernais é mais seguro e eficaz (tanto para o demônio quanto para o Narrador) manifestarem-se em formas sutis e assustadoras: um bando de pássaros negros, um estranho bonito ou formoso com um ar sobrenatural, uma nuvem de insetos, um vento repentino sussurrando com uma corrente de gritos de almas condenadas, etc. Apesar do seu poder, todos, exceto os demônios mais inferiores, consideram que conflitos físicos estão aquém de si. Ao invés disso, eles tentam levar os personagens a pecados maiores e mais elaborados. Dizem que um inocente corrompido vale mais do que um pecador assassinado.

Os Narradores devem ser cuidadosos ao incluírem poderes infernais numa crônica; os demônios, caso cheguem a aparecer, devem se assemelhar mais a forças da natureza do que a monstros a serem mortos. Fragmentos sutis do sobrenatural — sons estranhos, mudanças repentinas de clima, um leve odor de enxofre — irão inspirar mais terror do que uma besta com chifres envolta em fogo. Se o Narrador criar um desconforto através da atmosfera e de presságios (veja o Capítulo Oito), o aparecimento repentino da mesma besta com chifres será muito mais eficaz. Fazer com que a demonologia pareça interessante

EXEMPLO

Um vampiro Nosferatu possui Ofuscação 3 e está usando Ofuscação 2, **Presença Invisível 2**. Um lobisomem de Posto quatro nas proximidades está tentando usar o Dom (de nível um): **Sentir a Wyrm** para encontrar qualquer corrupção na área. O Narrador sabe que o Nosferatu possui o odor da Wyrm (o Nosferatu possui um nível baixo no Caminho da Humanidade). Se o vampiro estiver usando Ofuscação, o lobisomem pode senti-lo? O lobisomem é de Posto Quatro, e o nível do vampiro nesta Disciplina é apenas 3, portanto o lobisomem tem uma chance de encontrá-lo.

Nesse caso, “tem uma chance” é uma frase apropriada. Este sistema não sobrepuja os sistemas existentes: a habilidade não é automática. Em outras palavras, o lobisomem ainda precisa testar Percepção + Ocultismo (como qualquer outro lobisomem utilizando **Sentir a Wyrm**); se ele não obtiver nenhum sucesso, a corrupção não é detectada. Com um sucesso, ele encontrará o Nosferatu.

Agora, e se o lobisomem fosse de Posto Três? Ele teria um poder equivalente à Ofuscação 3 do Nosferatu. O resultado iria depender de um teste resistido. O lobisomem iria testar Percepção + Ocultismo, enquanto o Nosferatu iria testar Raciocínio + Furtividade (como qualquer outro Cainita utilizando **Presença Invisível**). Quem obtivesse mais sucessos ganharia. Se o Nosferatu ganhasse, ele permaneceria invisível e indeterminado. Se o lobisomem ganhasse, ele perceberia o Nosferatu. Os empates favorecem o defensor; e neste caso, o Nosferatu permaneceria escondido. Como o lobisomem é que está procurando ativamente, o Nosferatu ganha a vantagem do empate.

E se o lobisomem fosse apenas de Posto Dois? Seu Dom não seria poderoso suficiente para penetrar a Ofuscação. Entretanto, o Narrador deve permitir que o jogador realize um teste e deve simplesmente dizer que ele não percebe nada.

demais também não é uma boa idéia; as pessoas podem adquirir uma noção errada do jogo...

PODERES DEMONÍACOS

Embora estejam presas ao Inferno, as entidades demoníacas enviam seus espíritos para a Terra. Lá, eles residem em corpos materiais, ou passam através do reflexo espiritual do nosso próprio mundo, fazendo o que quiserem. O poder que podem usar refletem os seus propósitos e origens demoníacas; um sedutor terá níveis elevados de Dominação, Ofuscação e Presença, enquanto um guerreiro terá Potência, Fortitude e Auspícios. Para propósitos de jogo, admita que um demônio encontrado esteja em sua forma material e utilize as Disciplinas de **Vampiro: A Idade das Trevas** quando estiver usando as estatísticas abaixo. Narradores que utilizem **Mago: A Ascensão**, **The Book of Madness** ou **Lobisomem: O Apocalipse** devem sentir-se à vontade para utilizar as regras relacionadas aos espíritos destes livros para representar espíritos demoníacos.

A maioria dos demônios possui os seguintes poderes:

- **Cura:** Os demônios e suas criaturas hospedeiras podem curar um Nível de Vitalidade por turno sem esforços. Manifestações realmente poderosas podem curar dois ou até mesmo três Níveis por turno.

- **Fortitude:** Os Infernais são notórios por serem difíceis de se ferir. Admita que qualquer forma demoníaca possui Fortitude variando de 1 a 5.

CAPÍTULO NOVE: ANTAGONISTAS

● **Dominação:** Aqueles que encontram manifestações infernais sabem disso; mesmo o mais simples dos demônios possui pelo menos dois pontos de Presença, e muitos também possuem níveis comparáveis de Dominação. Demônios e hospedeiros poderosos podem amedrontar uma sala inteira de mortais apenas com um olhar.

● **Daimoinon:** Um poder demoníaco inato (veja o Capítulo Cinco). Lordes podem atingir níveis tão elevados quando 8 nesta Disciplina (o que lhes permite invocar outros de sua espécie ou amaldiçoar grandes áreas), e duques ou seus superiores podem alcançar qualquer nível.

● **Imunidade ao fogo:** As chamas são o elemento natural dos demônios; nenhum ataque baseado no fogo pode lhes causar danos, exceto pelas suas próprias chamas infernais (que doem, mas não infligem dano).

● **Investimentos:** Sedutores e demônios mais poderosos podem conceder favores aos seus servidores mortais em troca de escravidão, sacrifícios ou pactos de alma. Por simplicidade, admita que um sedutor pode conceder 1 ou 2 pontos em qualquer Disciplina — por um preço. Lordes e duques podem conceder até 4 pontos em duas ou três Disciplinas, mas o custo pode ser alto... ou eterno.

Os próprios demônios raramente se manifestam na Terra; ao invés disso, seus espíritos habitam formas inferiores, seres mortais com poderes sobrenaturais, que aqui são chamados de hospedeiros infernais. Ocasionalmente possuídos, freqüentemente criados a partir de rascunhos, num escárnio imperfeito das próprias criações do Senhor, criaturas hospedeiras existem por um curto período de tempo antes de se decompor. Ao contrário da forma verdadeira de um demônio, estas criaturas podem ser feridas ou mortas.

Ocasionalmente, algum ritual ou fenda entre o Inferno e a Terra permite que um demônio crie um aspecto material da sua forma verdadeira. Estas manifestações são muito raras e extremamente poderosas. Nenhum mortal, e poucos imortais, podem resistir ou lutar contra um deles em seus próprios termos. Aqueles que desejem conter ou lidar com os seres infernais precisam recorrer a mágicas elaboradas ou à ajuda divina. Esta requer mais fé do que a maioria dos Cainitas pode ter, enquanto aquela põe em risco a alma do mágico (veja "Magos e Mágicos"). Mesmo que a forma material de um demônio seja morta, a entidade em si só é banida de volta ao Inferno. O banimento pode doer, mas não irá prevenir que O Decaído volte outra vez para se vingar. Isto pode ser especialmente problemático para um vampiro; afinal de contas, você pode acumular muitos inimigos num século, e nem todos eles calculam suas vidas em anos mortais...

FRAQUEZAS

Embora detenham poderes demoníacos, os seres infernais estão sujeitos ao poder das criações de Deus. Enquanto poucos Cainitas poderiam (ou iriam) suplicar por ajuda ao Todo Poderoso, as seguintes coisas podem ferir ou repelir uma manifestação demoníaca.

● **Fé Verdadeira:** A Fé tem o dobro dos seus efeitos normais sobre os poderes infernais. Um personagem com Fé pode infligir um dado de dano agravado para cada ponto de Fé que possuir. A Fé pode vir de outras crenças além do cristianismo; o islamismo e judaísmo têm longas histórias de favores divinos, e até bons pagãos podem resistir à sedução das trevas.

● **Orgulho ou ganância:** Demônios são seres astuciosos — às vezes inteligentes demais para o seu próprio bem. Como se consideram superiores à humanidade, alguns podem ser enganados para partirem ou realizarem pequenos serviços. Porém, isto é extremamente perigoso; muitos sedutores irão se fingir de tolos, deixar que um personagem acredite que levou a melhor num acordo, e então lançar a armadilha.

IDENTIDADES INFERNAIS

Os místicos modernos geralmente dividem os seres infernais em quatro classificações. Embora a maioria das pessoas na Idade das Trevas considere que todas as criaturas sobrenaturais são obras de Satã, o Narrador do Mundo das Trevas conhece-nos melhor como:

● **Malditos e fomori:** Os espíritos elementais da corrupção personificada;

● **Demônios astrais, ou diabos:** Espíritos umbróides que ganham forma e propósito a partir das concepções do mal;

● **Intrusos, ou hordas demoníacas:** Devoradores destruidores de mentes vindos das profundezas do espaço; e...

● **Os Antigos:** Criaturas míticas com uma tendência particularmente sórdida.

Os personagens de **Vampiro: A Idade das Trevas** não sabem nada sobre essas classificações; elas são oferecidas apenas para a clareza do sistema. Para todos os propósitos práticos, a visão medieval das fileiras do Inferno é mais real nesta época; os espíritos costumam assumir a forma que os humanos esperam ver. Os livros indicados a seguir oferecem um estudo mais aprofundado sobre as entidades demoníacas: *The Book of Madness* (Mago); *Book of the Wyrn* (Lobisomem); *The Storyteller's Handbook* e *Storyteller's Guide to the Sabbat* (Vampiro).

Uma Hierarquia Infernal

Uma lista completa ainda que de apenas uma das versões das fileiras infernais já estaria além do intuito deste capítulo, e cada cultura vê estes seres de um modo um pouco diferente. Para motivos de classificação geral e de níveis de poder, admita que os demônios seguem esta hierarquia básica:

- Lúifer, o Grande Satanás
- Arquiduques
- Duques
- Lordes
- Lordes Menores
- Sedutores
- Servidores
- Guerreiros
- Hospedeiros Infernais

Narradores que utilizem as regras de *Mago* ou *Lobisomem* podem considerar os primeiros três níveis como sendo Entidades Superiores, Celestinos e Incarna; lordes, lordes menores e sedutores seriam os Lordes Umbróides e Preceptores ou Totens e Avatares, enquanto os servidores seriam Asseclas ou Gafflings.

● **As barreiras:** Deus não permite que os demônios governem livremente na Terra; eles precisam ser invocados, presos ou trazidos ao mundo mortal através da maldade ou estupidez humana. Uma vez que estejam aqui, a maioria dos demônios decide permanecer um pouco. Alguns talismãs mágicos podem erguer barreiras semelhantes a critério do Narrador.

EXEMPLOS: HOSPEDEIROS INFERNAIS

Os Cainitas podem encontrar estes monstros manipulados por demônios em sabás diabólicos, ao redor de locais de encontro remotos ou a serviço de um Infernalista. Eles não costumam vagar por aí, embora um determinado demônio possa criar tal criatura como um

meio para alcançar um fim maior. Hospedeiros infernais raramente duram muito tempo; a corrupção inata do demônio consome sua pele até que os próprios restos mortais coagulem e se dissolvam. A não ser que seja mencionado, os hospedeiros infernais não possuem poderes demoníacos, mas compartilham todas as suas fraquezas, exceto pelas “barreiras”; eles já existem no mundo mortal (embora possam entrar no Inferno ou na Penumbra com auxílio). Os hospedeiros não podem utilizar sangue para ajudá-los; sua Característica Pontos de Sangue é oferecida para Cainitas que possam tentar beber o sangue de um deles. Os Narradores têm liberdade para causar coisas horríveis a qualquer um que seja estúpido o suficiente para fazê-lo.

Os hospedeiros infernais costumam ser inteligentes, enganadores e totalmente cruéis; os demônios que os comandam são orgulhosos, espertos, pensativos e muitas vezes covardes perante alguma força superior.

Vários sabem muito mais do que têm direito, e irão revelar segredos, fazer insinuações sinistras ou brincadeiras mórbidas apenas para intimidar seus oponentes. Aconselha-se que os Narradores sejam discretos ao utilizarem manifestações demoníacas; até mesmo a mais fraca entre elas pode transformar um conto sutil numa aventura de fantasia extrema. O aparecimento de algum hospedeiro ou entidade infernal quase sempre será um sinal para seu grupo que o pior está por vir, e pode simbolizar algum conflito maior que os seus personagens enfrentam — a luta pela humanidade, uma traição iminente, a sedução da Besta, etc. Com uma boa preparação e uma atmosfera sinistra, um simples encontro com uma bruxa pode se transformar num capítulo angustiante de sua crônica de **Vampiro: A Idade das Trevas**.

CÃO DEMONÍACO

Cães possuídos, essas criaturas freqüentemente tornam-se escuros como a noite e crescem em proporções perturbadoras. Seus olhos refletem as chamas que aguardam no além, e a saliva chia em suas presas enormes. As sombras parecem espessar-se em sua presença. Alguns Infernalistas criam matilhas inteiras de cães demoníacos, alimentando-os com servos, inimigos ou viajantes descuidados. Outras fazem com que protejam locais de adoração ou aposentos privativos. Contudo, não importa o que se aparente, nenhum humano controla realmente um cão demoníaco; os espíritos no seu interior apenas esperam pelo momento, aguardando um sinal de seus verdadeiros mestres infernais...

Atributos: Força 4, Destreza 3, Vigor 5, Carisma 1, Manipulação 4, Aparência 1, Percepção 5, Inteligência 2, Raciocínio 3

Níveis de Vitalidade: OK, OK, -1, -1, -3, -5, Incapacitado

Ataque: Mordida que causa 5 dados + Potência; garra que causa 4 dados + Potência

Habilidades: Prontidão 4, Briga 3, Esquiva 2, Intimidação 3, Furtividade 3, Ocultismo 2

Disciplinas: Auspícios 2, Rapidez 1, Fortitude 3, Potência 1

Pontos de Sangue: 3, **Força de Vontade:** 4

DUPLoS

As lendas antigas falam sobre os sócias demoníacos que surgem no seu lugar, cometem crimes, e deixam que você leve a culpa. Esta é a arte do duplo — “tornar-se” uma pessoa por um período curto de tempo, destruir a sua vida e desaparecer. Estes sócias raramente aparecem diante de seus alvos, embora alguns sejam conhecidos por atormentá-los em espelhos, sombras ou poças d’água antes de desaparecer.

Geralmente, um duplo não luta; ele prefere enfurecer as pessoas amadas ou os inimigos do personagem, e então ir embora à procura de outra vítima. O duplo pode causar danos inestimáveis à reputação de um Cainita, ou à sua sanidade mental. A criatura pode introduzir



CAPÍTULO NOVE: ANTAGONISTAS

suas próprias memórias em sua vítima usando Telepatia, fazendo com que ela se questione sobre se realmente fez as coisas de que foi acusada.

Confrontar e destruir a criatura em seus termos (se você puder) pode ser a única maneira de se libertar da influência de um duplo. Obviamente, da mesma forma dizem que matar seu sócia também o condena....

Atributos: (Iguais aos do personagem duplicado)

Níveis de Vitalidade: (idem)

Ataque: (idem)

Habilidades: Representação 4, Prontidão 3, Esportes 2, Briga 3, Esquiva 3, Empatia 4, Lábia 5, Etiqueta 3, Armas Brancas 2, Furtividade 4, Sobrevivência 3, Conhecimentos: (iguais aos do personagem duplicado)

Disciplinas: Auspícios 5, Rapidez 3, Ofuscação 4, Presença 1

Pontos de Sangue: 10, **Força de Vontade:** (idem)

DIABRETES

O tradicional familiar demoníaco, um diabrete pode alterar sua forma para adaptar-se aos seus propósitos. Gatos pretos, cachorros, bodes, ratos, carneiros ou corvos e pequenas criaturas humanas corcundas são formas notórias dos diabretes. Independentemente da sua aparência, um diabrete pode falar diversas línguas humanas, ver o interior da alma e ter acesso a conhecimentos sobrenaturais. A maioria dos adoradores de demônios solitários encontram-se na companhia de um diabrete. Alguns desses hospedeiros até adquirem um afeto real pelas pessoas escolhidas. Cada diabrete possui um nome como um animal doméstico, algo do tipo "Espinheiro", "Ossudo" ou "Barrigudo", ao qual respondem; um estranho que fala seu nome em voz alta pode fazer com que o diabrete parta para sempre.

Embora seja fisicamente fraco, um diabrete é mais resistente do que aparenta, e pode ser terrivelmente difícil de se golpear. Quando está em apuros, ele pode fazer garras crescerem e despedaçar um atacante, dando-lhe tempo para escapar. Com um pensamento, o hospedeiro pode juntar-se às sombras, ou transformar-se num morcego ou pássaro e voar para longe. Às vezes, a criatura pode retornar e ajudar seu "dono" a fugir do cativeiro; no entanto, não é uma boa idéia contar com este tipo de salvação.

Atributos: Força 2, Destreza 4, Vigor 2, Carisma 3, Manipulação 4, Aparência 2, Percepção 4, Inteligência 3, Raciocínio 3

Níveis de Vitalidade: OK, OK, -1, -3, -5, Incapacitado

Ataque: Garra, mordida ou ambos causam 4 dados (agravado)

Habilidades: Prontidão 3, Esportes 3, Briga 2, Esquiva 5, Empatia 3, Lábia 3, Empatia com Animais 2, Etiqueta 3, Furtividade 6, Sobrevivência 2, Instrução 3, Investigação 2, Lingüística 3, Ocultismo 4

Disciplinas: Animalismo 1, Auspícios 2, Fortitude 3, Ofuscação 4, Metamorfose 4, Vicissitude 1

Pontos de Sangue: 4, **Força de Vontade:** 5

ÍNCUBO/SÚCUBO

A ironia de um vampiro seduzido por um desses sedutores lendários deve ser óbvia. Todavia, os Cainitas consideram sua beleza sobrenatural tão fascinante quanto qualquer mortal, e talvez ainda mais.

Ao contrário da maioria dos hospedeiros infernais, um íncubo ou súcubo pode existir indefinidamente, desde que permaneça sexualmente ativo. A força vital que ele leva à tona durante o sexo o sustenta à custa de sua vítima. Independentemente do sexo (eles na verdade podem ser a mesma coisa em disfarces diferentes), um desses hospedeiros pode encantar praticamente qualquer um que ele ou ela (ou ambos) desejar, seduzindo o alvo para um redemoinho de pecados carnavais que vão muito além da mera luxúria. Quando a criatura já se divertiu o suficiente, ela deixa uma multidão de vítimas abaladas para trás.

VAMPIRO: A IDADE DAS TREVAS

As lendas falam de demoníacos seres sensuais que existiriam desde o começo das eras, embora estes possam ter sido os verdadeiros sedutores, e não meros hospedeiros. Por mais sobrenatural que possa ser sua beleza, um súcubo ainda empalidece quando comparado com um demônio sedutor em forma plena. Pelos padrões humanos, ele é uma visão com a qual nenhum mortal pode se equiparar, e suas perícias vão além de sua aparência. Com percepções sobrenaturais, o sedutor infernal estuda o seu alvo e age apropriadamente. Seu comportamento pode ser escandalosamente exibido, silenciosamente sedutor ou passivamente virginal — o que funcionar melhor. Incúbos machos preferem violar a virgindade de uma donzela e estragá-la para qualquer amante mortal, enquanto súcubos femininas incitam os homens a traírem tudo que consideram mais sagrado. Muitos seduzem pessoas do seu próprio sexo, então tornam o romance público e partem.

A reserva e pudor com que muitos europeus vêem o sexo acrescenta-se ao dano que o próprio sedutor pode fazer. A Igreja aconselha que os crentes neguem as vontades da carne; os místicos pagãos, entretanto, possuem métodos mais efetivos de lidar com predadores sexuais. Ao realizar rituais puramente sexuais — os Grandes Ritos — eles afastam os íncubos e súcubos ao santificar o ato que os demônios iriam depreciar. Se forem ameaçadas fisicamente, estas criaturas podem se transformar em seres horrendos com garras, suplicar pela ajuda de pessoas que estejam próximas ou simplesmente se esconder.

Atributos: Força 3, Destreza 3, Vigor 3, Carisma 6, Manipulação 6, Aparência 7, Percepção 3, Inteligência 3, Raciocínio 4

Níveis de Vitalidade: OK, OK, -1, -1, -1, -3, -5, Incapacitado

Ataque: Garra que causam 5 dados (agravado)

Habilidades: Representação 3, Prontidão 3, Esportes 2, Briga 3, Esquiva 4, Empatia 5, Intimidação 4, Lábia 4, Etiqueta 4, Armas Brancas 2, Música 2, Cavalgar 1, Furtividade 2, Lingüística 2, Ocultismo 3

Disciplinas: Auspícios 2, Dominação 4, Fortitude 1, Ofuscação 3, Presença 5, Metamorfose 2

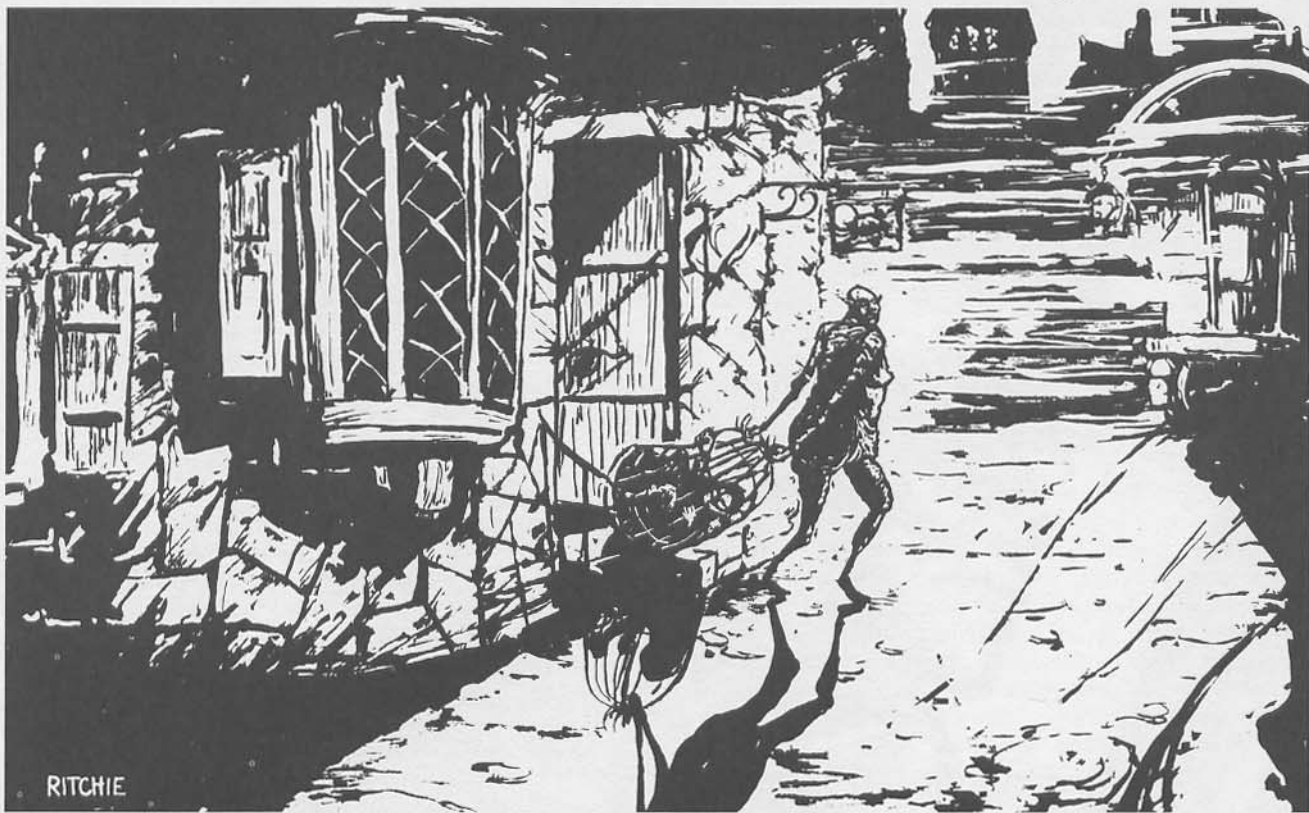
Pontos de Sangue: 10, **Força de Vontade:** 5

EXEMPLOS DE DEMÔNIOS

Quando o impossível acontece e um demônio cria um reflexo material de si mesmo, todo o Inferno desaba. Ao contrário de um monstro, o demônio não irá ficar parado estupidamente enquanto um vampiro ou sacerdote faz picadinho dele. Ele enganará mortais quando puder, tentará evitá-los se possível e irá destruí-los se não houver outra opção. Um mestre demoníaco geralmente ameniza sua crueldade com afeto e generosidade. Para muitos servos, um demônio será o mestre mais gentil que poderiam chegar a conhecer — por algum tempo.

Os demônios devem ser representados com sua devida importância. Um silêncio pairando no ar, rajadas de vento (ou a interrupção das mesmas), frio repentino ou explosões de fogo saúdam o aparecimento do ser infernal, e qualquer mortal ou morto-vivo que esteja próximo fica enauseado por um terror primordial, a não ser que o demônio se mascare de alguma maneira. A voz de um demônio é como veludo, lixa, alho e água do mar; ele cheira a enxofre, mel ou putrefação, e emite perturbações através do próprio ar. Na maioria dos casos, um ser infernal poderoso se disfarça de alguma forma que uma pessoa tolere ver; ele pode optar por se tornar uma princesa sedutora, um guerreiro encantador ou um ser salivante com chifres, mas a maioria dos humanos poderia olhar para ele sem hesitar. Entretanto, quando se revela numa das nuances de sua forma verdadeira, qualquer demônio choca qualquer observador.

Como foi dito acima, todos os demônios possuem poderes que podem utilizar em suas formas materiais. Aconselha-se que os Narradores acrescentem quaisquer talentos que preferirem; cada demônio é único. As planilhas abaixo oferecem algumas opções para modelos



RITCHIE

generalizados. Beber sangue infernal pode ter quaisquer efeitos extravagantes que o Narrador deseje.

SERVIDOR GUERREIRO

A infantaria do Inferno, estes servidores brutais lutam sempre que possível. Embora não sejam estúpidos, também não são sutis. Quando são invocados, os demônios guerreiros preferem se disfarçar de animais poderosos — leões, ursos, touros — ou lutadores humanos carismáticos, como bárbaros ou cavaleiros. Dizem que muitos deixam pegadas sangrentas por onde passam. Em suas formas verdadeiras, eles se parecem com coisas de muitas mãos com membros triturantes, olhos penetrantes e bocas denteadas. Seus nomes comuns, como Kahlhil, o Comedor de Bebês; Ablu, o Dilacerador; e Tleesha, a Patrona Esfolada das Aranhas, oferecem um retrato geral dos passatempos favoritos do demônio.

Atributos: Força 7, Destreza 5, Vigor 8, Carisma 2, Manipulação 6, Aparência 0, Percepção 6, Inteligência 4, Raciocínio 5

Níveis de Vitalidade: OK, OK, OK, OK, OK, -1, -1, -1, -1, -3, -3, -5, Dispersado

Ataque: Garra para 9 dados + Potência; ataque com armas; mordida para 8 dados + Potência

Habilidades: Prontidão 3, Esportes 3, Briga 5, Esquiva 3, Intimidação 5, Lábria 3, Armas Brancas 5, Furtividade 2, Instrução 2, Ocultismo 5

Disciplinas: Auspícios 2, Rapidez 3, Daimoinon 3, Dominação 3, Fortitude 4, Tenebrosidade 2, Potência 2, Presença 3, Metamorfose 2

Pontos de Sangue: 15, **Força de Vontade:** 8

SEDUTOR

Deve-se registrar que atacar este tipo de criatura seria um suicídio. Felizmente para aqueles que o encontram, a maioria dos sedutores não é muito exigente em lutar pessoalmente. Ao invés disso, eles preferem corromper tanto mortais quanto imortais com seus Conhecimentos,

beleza sobrenatural e talentos infernais. Tão vaidosos que chega a ser um defeito, eles se vestem como humanos deslumbrantes ou animais extraordinários, como unicórnios, cisnes, panteras, leões brancos e coisas do gênero. Até mesmo suas formas mais infernais contém elementos de beleza inalcançáveis. Estes demônios preferem nomes nobres — Acaos Gamblegold ou Dia, a Rainha das Vinhas — aos apelidos grosseiros dos seus primos.

Os sedutores são encantadores, diplomáticos e sinceros. Para eles, o investimento de uns poucos meses comportando-se como o melhor amigo de alguém mais do que compensa a eventual recompensa. Muitos realmente apreciam a companhia humana, e parecem lamentar ao entregar seus “parceiros” à eventual condenação. O espírito humano fascina a maioria dos sedutores; a esperança que as pessoas têm na Terra é muito melhor do que o desespero do Inferno. Talvez eles detestem esta esperança por alguma razão. O que eles mesmos não podem ter, destroem nos outros.

Atributos: Força 4, Destreza 5, Vigor 6, Carisma 8, Manipulação 10, Aparência 10, Percepção 6, Inteligência 7, Raciocínio 7

Níveis de Vitalidade: OK, OK, OK, -1, -1, -1, -3, -3, -3, -5, -5, Dispersado

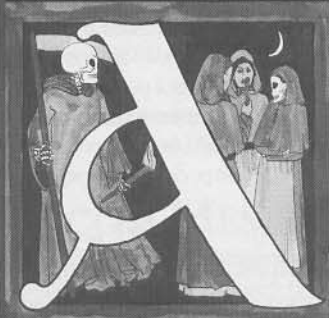
Ataque: Laceração ou mordida que causa 7 dados + Potência; ataque com armas + Potência

Habilidades: Representação 6, Esportes 4, Briga 4, Esquiva 5, Empatia 8, Intimidação 8, Liderança 4, Lábria 10, Etiqueta 10, Armas Brancas 5, Cavalgar 3, Furtividade 4, Instrução 5, Burocracia 6, Linguística 5, Ocultismo 6

Disciplinas: Auspícios 4, Rapidez 3, Quimerismo 5, Demência 2, Daimoinon 5, Dominação 5, Fortitude 5, Ofuscação 5, Tenebrosidade 3, Potência 2, Presença 5, Serpente 2

Pontos de Sangue: 25, **Força de Vontade:** 10





Apêndice

*Como alguém que num caminho solitário
Anda com medo e pavor,
E tendo virado uma vez, continua a andar,
E não vira mais sua cabeça;
Pois sabe que um demônio pavoroso
Caminha próximo, atrás dele.*

— Samuel Taylor Coleridge,
The Rime of the Ancient Mariner

Qualidades e Defeitos

Qualidades e defeitos são Características opcionais que acrescentam cor e sabor à sua crônica de *Vampiro: A Idade das Trevas*. As Qualidades concedem alguns benefícios aos personagens, enquanto os Defeitos funcionam como prejuízos. Algumas dessas Características terão pouco efeito no jogo além de um toque de estilo; outras podem desequilibrar uma crônica, mudar completamente a sua direção ou criar novas idéias para tramas.

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

As Qualidades podem ser compradas apenas com pontos de bônus e apenas durante a concepção do personagem. Os Defeitos conferem pontos de bônus extras para se gastar, também apenas durante a concepção inicial. Você pode acumular até sete pontos de Defeitos, limitando os pontos de bônus em potencial a um total de 22. Algumas Qualidades e Defeitos possuem custos variáveis em termos de pontos; estas Características oferecem mais opções para a criação do personagem.

As Qualidades e os Defeitos são fornecidos para dar vida a um personagem e acrescentar novos ganchos e detalhes às histórias, e não para permitir que os jogadores que gostam do poder reduzam seus personagens a máquinas de guerra. Os jogadores devem se certificar que o Narrador permite a escolha destas opções antes de criar um personagem baseado nelas. O Narrador tem todo o direito de proibir quaisquer Qualidades ou Defeitos que considere como fontes de desequilíbrios, impróprios ou simplesmente idiotas.

APTIDÕES

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

AMBIDESTRO (1 PONTO DE QUALIDADE)

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

INGERIR COMIDA (1 PONTO DE QUALIDADE)

Você tem a capacidade de ingerir comida, uma habilidade que desenvolveu num ponto inicial de sua existência como morto-vivo. Embora seus companheiros considerem isso repugnante, você pode se passar por vivo com muito mais facilidade.

LINGUISTA NATO (2 PONTOS DE QUALIDADE)

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

APRENDIZ RÁPIDO (5 PONTOS DE QUALIDADE)

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

FAZ-TUDO (5 PONTOS DE QUALIDADE)

Você possui uma grande variedade de perícias e conhecimentos diversificados, obtidos em suas longas viagens, nos empregos que já teve, ou simplesmente no dia-a-dia. Você obtém automaticamente um ponto em todas as Paradas de Dados de Perícias e Conhecimentos. Trata-se de um nível ilusório, usado apenas para simular uma ampla variedade de habilidades. Se o personagem treina ou gasta experiência numa Perícia ou Conhecimento, ele precisa pagar o custo em pontos do primeiro nível uma “segunda vez” antes de aumentar a Perícia ou Conhecimento para 2. Obviamente, esta é uma Qualidade rara no

Mundo das Trevas Medieval, pois muito poucas pessoas têm a chance de aprender mais do que a sua profissão.

INEPTO (5 PONTOS DE DEFEITO)

Você não está em harmonia com suas aptidões naturais, dispendo, portanto, de cinco pontos a menos para gastar em seus Talentos (o maior número de pontos que você pode gastar em seus Talentos no começo do jogo seria oito, e o menor seria zero). Obviamente, você ainda pode gastar pontos de bônus para comprar Talentos. Contudo, no começo do jogo você não pode possuir nenhum Talento em nível 3 ou maior.

IGNORANTE (5 PONTOS DE DEFEITO)

Você não recebeu absolutamente nenhuma educação, dispendo de cinco pontos a menos para gastar em seus Habilidades de Conhecimento (oito sendo o máximo que você pode ter, e zero o mínimo). Você ainda pode gastar pontos de bônus para comprar Conhecimentos. Devido a isso, no começo do jogo você não pode possuir nenhum Conhecimento em nível 3 ou maior.

INÁBIL (5 PONTOS DE DEFEITO)

Você nunca foi treinado extensivamente em qualquer perícia ou ofício, dispendo, portanto, de cinco pontos a menos para gastar em suas Perícias (suas Perícias podem ter no máximo oito pontos, sendo zero o mínimo). Embora você possa gastar pontos de bônus para elevar suas Perícias, no começo do jogo você não pode possuir nenhuma Perícia em nível 3 ou maior.

PERCEPÇÃO

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

SENTIDOS AGUÇADOS (1 PONTO DE QUALIDADE)

Você possui uma audição, olfato, visão ou paladar excepcionalmente aguçados. As dificuldades de todos os testes que se relacionam com o sentido em questão (por exemplo, Percepção + Prontidão para ouvir um barulho baixo, sentir o veneno na comida ou ver um atacante que se aproxima) são reduzidas em dois pontos. Combinada com Auspícios, esta Qualidade pode conceder sentidos realmente sobre-humanos. Esta Qualidade pode ser comprada diversas vezes (um Cainita pode ter Visão Aguçada e Paladar Aguçado, por exemplo).

ACROMATOPSIA (1 PONTO DE DEFEITO)

Você enxerga apenas em preto e branco. A cor não significa nada para você, embora seja sensível à densidade cromática, que percebe como nuances de cinza. Observação: a acromatopsia na verdade indica uma incapacidade de distinguir duas cores, mas simplificamos um pouco para que ela pudesse ser representada.

DEFICIÊNCIA AUDITIVA (1 PONTO DE DEFEITO)

A sua audição é deficiente. As dificuldades de todos os testes relacionados à audição são aumentadas em dois pontos. Não é possível usar este Defeito em conjunto com *Audição Aguçada*.

DEFICIÊNCIA VISUAL (2 PONTOS DE DEFEITO)

A sua visão é deficiente. As dificuldades de todos os testes relacionados à visão são aumentadas em dois pontos. Este Defeito não é miopia nem hipermetropia — é uma forma menor, mas incurável, de cegueira. Não é possível usar este Defeito em conjunto com *Visão Aguçada*.

CAOLHO (2 PONTOS DE DEFEITO)

Você perdeu um olho, e não pode regenerá-lo. Você não possui visão periférica do seu lado cego, e usa dois dados a menos em qualquer

ato que exija a noção de profundidade (isto inclui combate com armas de projéteis).

SURDEZ (4 PONTOS DE DEFEITO)

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

CEGUEIRA (6 PONTOS DE DEFEITO)

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

LIGAÇÕES COM MEMBROS

Estas Características refletem seus status entre seus companheiros vampiros, e qualquer aptidão ou desvantagem resultante disso.

DÍVIDA (1-3 PONTOS DE QUALIDADE)

Um ancião lhe deve um favor por causa de alguma coisa que você ou o seu senhor fez por ele. A extensão da dívida a você depende de quantos pontos você gastar. Um ponto indicaria uma dívida relativamente pequena, enquanto três pontos indicariam que o ancião provavelmente lhe deve a sua vida.

PRESENTE ESPECIAL (1-3 PONTOS DE QUALIDADE)

O seu senhor lhe deu um presente valioso depois de tê-lo Abraçado. O Narrador deve criar alguma coisa adequada. Sinta-se livre para dar sugestões, mas a escolha final do item (assim como o seu valor em pontos) está nas mãos do Narrador.

BOA REPUTAÇÃO (2 PONTOS DE QUALIDADE)

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

PEÃO (3 PONTOS DE QUALIDADE)

Você possui um certo controle sobre outro vampiro, de geração mais alta que a sua. Esse domínio provavelmente foi obtido mediante um Voto de Sangue, chantagem ou algum outro meio de coerção. Seu peão pode nem mesmo perceber que está sendo controlado. Você deve ficar de olho nele sob quaisquer circunstâncias, para que não escape do seu controle.

INIMIGO (1-5 PONTOS DE DEFEITO)

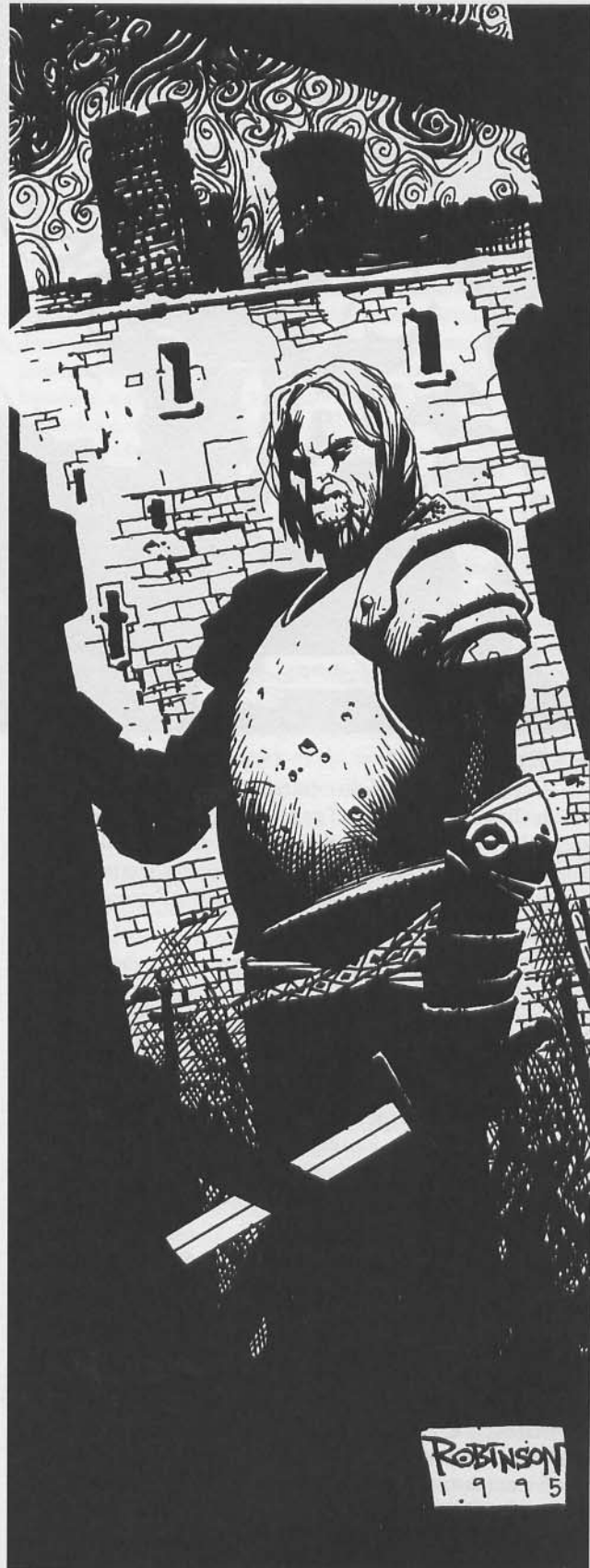
Em algum momento da sua vida, ou depois da sua morte se isso fizer diferença, você ofendeu um ser desconhecido com poder para atormentá-lo. O poder e a influência deste inimigo são determinados pelo valor do Defeito. Alguém que seja equivalente a você valeria 1 ponto, enquanto um Matusalém ou arqui-mago valeria 5. Você e o Narrador devem discutir a gravidade do ódio do seu inimigo, e se você está ciente ou não do que o está perseguindo. O Narrador confere os pontos de bônus para este Defeito.

SENHOR INFAME (1 PONTO DE DEFEITO)

Seu senhor é desacreditado e odiado pelos Cainitas de sua cidade. Talvez ele fosse perigosamente insano, ou talvez tenha matado um parente sem remorsos ou uma razão convincente. Como resultado, você também será desacreditado e odiado pelos vampiros de sua cidade, e este fardo não é apagado facilmente; afinal, os pecados dos pais...

RESSENTIMENTO DO SENHOR (1 PONTO DE DEFEITO)

Seu senhor o odeia e deseja-lhe tudo de mal. Na primeira oportunidade, ele tentará prejudicá-lo, e pode até mesmo atacá-lo caso seja provocado. Os amigos do seu senhor também agirão contra você. Boa sorte!





Leif Jones 1995

MÁ REPUTAÇÃO (3 PONTOS DE DEFEITO)

Você tem uma reputação ruim entre seus companheiros; talvez você tenha violado demais as Tradições, ou pertencido a um círculo impopular. Você tem uma penalidade de dois dados em todos os testes para relacionamentos sociais com outros Cainitas. Um personagem com este Defeito não pode usar a Qualidade *Boa Reputação*.

MENTAIS

Estas Qualidades e Defeitos dizem respeito à mente — seus pontos fortes, seus pontos fracos e suas capacidades especiais.

BOM SENSO (1 PONTO DE QUALIDADE)

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

CONCENTRAÇÃO (1 PONTO DE QUALIDADE)

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

AFINIDADE CELESTIAL (1 PONTO DE QUALIDADE)

Você possui uma conexão inata com a passagem do tempo e o movimento dos corpos celestes. Você pode estimar o tempo até o próximo pôr ou nascer do sol com uma margem de um ou dois minutos, e pode acompanhar as fases da lua de cabeça. As pessoas com algum treinamento em Astrologia e esta Qualidade podem até mesmo prever

certas conjunções astrológicas sem o acesso a tabelas. Você pode realizar qualquer uma dessas façanhas apenas com um pouco de concentração.

MEMÓRIA EIDÉTICA (2 PONTOS DE QUALIDADE)

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

SONO LEVE (2 PONTOS DE QUALIDADE)

Você pode acordar instantaneamente a qualquer sinal de problemas, e desperta sem sonolência ou hesitação. Os dados utilizáveis não são limitados pelo seu nível de Caminho, como normalmente aconteceria para ações realizadas durante o dia.

TEMPERAMENTO CALMO (3 PONTOS DE QUALIDADE)

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

VONTADE DE FERRO (4 PONTOS DE QUALIDADE)

Quando você está determinado e sua mente concentrada, nada pode afastá-lo dos seus objetivos. Você não pode ser Dominado; e aumente em três a dificuldade para criaturas sobrenaturais usando ataques mentais ou mágicos contra você se estiver ciente deles e resistindo. Entretanto, a defesa mental adicional custa um ponto de Força de Vontade por turno. Até mesmo se você não estiver ciente deles, magos e outros seres que procurem influenciá-lo com mágicas ou outras habilidades somam um às suas dificuldades.

AUTOCONFIANÇA (5 PONTOS QUALIDADE)

Quando você gastar um ponto de Força de Vontade para obter um sucesso automático, a sua autoconfiança poderá permitir que você adquira o benefício desse dispêndio sem realmente perder o ponto de Força de Vontade. Quando você declara que está usando um ponto de Força de Vontade e faz um teste para ver se é bem sucedido, não irá perder o ponto de Força de Vontade a não ser que fracasse. Isto também irá prevenir que sofra uma falha crítica, mas apenas se você declarar que está gastando o ponto de Força de Vontade antes de realizar o teste. Esta Qualidade poderá ser usada apenas quando precisar de confiança em suas habilidades para ser bem-sucedido. Você pode usá-la apenas quando a dificuldade do seu teste for 6 ou mais. Você pode gastar Força de Vontade em outros momentos; contudo, se a dificuldade for 5 ou menos, esta Qualidade não irá ajudá-lo.

SONO PESADO (1 PONTO DE DEFEITO)

Você sente uma dificuldade imensa em acordar. Aumente a dificuldade em dois pontos para qualquer teste desse tipo, e interprete seu atraso constante às reuniões do seu círculo ou a tentativa de honrar compromissos no início da noite.

AMNÉSIA (2 PONTOS DE DEFEITO)

Você é incapaz de recordar qualquer coisa sobre sua vida mortal. Seu passado é uma folha em branco, e pode retornar para assombrá-lo. Você pode, se quiser, receber até cinco pontos de outros Defeitos sem especificar o que são, e deixar a cargo do Narrador detalhá-los. Durante o curso da crônica, você e o seu personagem irão descobri-los aos poucos. A Amnésia é um Defeito perigoso; seu Narrador não tem nenhuma obrigação de ser misericordioso.

CONFUSÃO (2 PONTOS DE DEFEITO)

Você costuma se sentir confuso, e o mundo parece ser um lugar muito distorcido e esquisito. De vez em quando você é simplesmente incapaz de entender o significado das coisas. Interprete este comportamento o tempo inteiro num grau baixo, mas torne sua confusão especialmente forte quando estiver ao redor de estímulos fortes (como várias pessoas falando ao mesmo tempo, ou quando você entra numa taverna com um odor muito forte). Você pode gastar Força de Vontade para sobrepujar os efeitos da sua confusão, mas apenas temporariamente.

VONTADE FRACA (2 PONTOS DE DEFEITO)

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

DISTRAÇÃO (3 PONTOS DE DEFEITO)

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

SOCIEDADE MORTAL

ORDEM ECLESIASTICA (1-3 PONTOS DE QUALIDADE)

Você fazia parte da Igreja quando em vida, e de alguma maneira mantém a ilusão de ainda estar vivo, de modo a possuir algumas vantagens da ordem eclesíastica. Você pode influenciar, até certo

ponto, políticos locais e os habitantes locais respeitam você como representante de Deus. Um ponto neste Mérito significa que você era um subdiácono ou diácono; 2 um monge, freira ou orador sacro. Três pontos representam um frade local ou monge superior. Níveis mais elevados (abade, bispo e assim por diante) só devem ser concedidos com a permissão do Narrador (e um custo ainda mais elevado) — estes níveis trazem muita influência, e um grau sério de responsabilidade.

NOBREZA (1-3 PONTOS DE QUALIDADE)

Você possuía um título mortal antes de ser Abraçado e de alguma maneira conseguiu fingir que continua vivo. Conseqüentemente, as vantagens da nobreza estão abertas para você. Admite-se que você não possui terras a não ser que compre o Antecedente Recursos. Um ponto desta Qualidade traduz de modo geral um título menor e de pouco prestígio (um cavaleiro, digamos). Com 2 pontos, você poderia ser um baronete, e com 3 um barão menor. Títulos superiores devem ser concedidos aos jogadores apenas a critério do Narrador. No Mundo das Trevas Medieval, eles representam muito poder, mas exigem uma quantidade equivalente de esforço para serem mantidos.

MANSÃO (2 PONTOS DE QUALIDADE)

Você possui uma grande mansão — uma casa com 25 quartos ou mais — bem como o terreno que a cerca. A escolha desta Qualidade pode proporcionar também criados (se tiver algum), embora eles não possam servir como Rebanho ou Lacaios se você não possuir os Antecedentes apropriados. Considera-se que a mansão possua cercas ou muros, e é um refúgio excelente. Embora a mansão possa encontrar-se num estado tão bom ou ruim quanto você desejar, quanto mais habitada ela parecer, mais atenção chamará (de coletores de impostos e pessoas do gênero). Do mesmo modo, mortais supersticiosos irão por outro caminho para evitar uma mansão “assombrada”...

CONTROLE INSTITUCIONAL

(2-5 PONTOS DE QUALIDADE)

Você começa o jogo com controle absoluto sobre uma instituição mortal à sua escolha. Ou você é o chefe da instituição, ou Dominou o seu líder. No primeiro caso, pense em como manterá o controle sem aparecer de dia para seus seguidores (pode ser impossível permanecer no controle por muito tempo). Se você controla o líder mortal, como planeja manter a lealdade dele? (Chantagem? Um Voto de Sangue? Dominação? Presença?) O custo desta Qualidade depende do tamanho e poder da instituição. O controle sobre um pequeno mosteiro com seis monges é uma Qualidade de 2 pontos. Controlar um monastério opulento com 200 irmãos é uma Qualidade de 5 pontos. Instituições plausíveis incluem: monastérios e confrarias (3-5 pontos), capelas de catedrais (monges ligados à catedral; 5 pontos), mosteiro (2 pontos), hospitais (albergues para os pobres ou doentes; 3 pontos), guildas de uma cidade (2 a 5 pontos, dependendo do tamanho e poder), cortes jurídicas de uma cidade (3 pontos), etc.

REDE DE ESPÍOES (2 PONTOS DE QUALIDADE)

Você começa o jogo com acesso a um grupo de mortais que freqüentemente lhe trazem informações sobre o mundo à luz do sol ou de lugares distantes. Suas informações são atualizadas e razoavelmente confiáveis, e provavelmente eles não irão mentir para você. No entanto, eles não podem ser usados como Aliados ou Lacaios (a não ser que possua este Antecedente também); eles têm seus próprios objetivos. Porque eles o mantêm informado? Você os paga? Realiza “favores” ocasionais para eles? Domina o seu líder? Ou eles são seus amigos e familiares mortais? Além disso, o quanto sabem sobre você? (Quanto mais souberem, maior será a possibilidade de pesquisarem

informações relevantes e procurarem por boatos úteis — mas maiores serão os danos que causarão se um dia traírem você.) Uma rede de espões pode ser qualquer coisa desde uma família de camponeses e uma associação de bruxas, até os subordinados de uma família mercante e uma rede de leprosos viajantes. O que eles podem descobrir depende de quem eles são; afinal de contas, pessoas diferentes pertencem a grupos diferentes.

PRESUMIDAMENTE MORTO (2 PONTOS DE DEFEITO)

Comunidades são pequenas, e mortes e desaparecimentos são conhecidos por todos. Originalmente, você vivia na área em que a crônica é ambientada, e os habitantes locais consideram-no morto. Talvez eles tenham visto você morrer, ou você foi descoberto em torpor e julgado morto (talvez até mesmo enterrado). No momento, isto não lhe traz nenhum problema — mas se você usar seu nome verdadeiro, ou for visto por pessoas que conheciam você, pode esperar encrenca. Exorcistas, cavaleiros devotos e outras pessoas (talvez até mesmo os Lupinos locais) tentarão destruí-lo; demônios, magos e outros podem vir para oferecer-lhe “auxílio.”

PROTEGIDO (3 PONTOS DE DEFEITO)

Você é devotado à proteção de um mortal. Você pode descrever seu protegido, embora seja o Narrador quem o criará de fato. Este personagem pode ser um amigo ou parente de seus dias como vivo. Os Lacaios não contam como protegidos, pois eles “cuidam de si mesmos.” Protegidos têm a tendência de serem envolvidos na ação das histórias, funcionando freqüentemente como alvos dos inimigos do personagem.

CAÇADO (4 PONTOS DE DEFEITO)

Você chamou a atenção de um caçador de bruxas ou algum indivíduo semelhante que agora visa a sua destruição. Não se pode argumentar com este caçador, e ele possui algum tipo de poder, influência ou autoridade que o deixa em desvantagem. Seus amigos, familiares e aliados também estão em perigo. Mais cedo ou mais tarde, este Defeito resultará num confronto. A conclusão não deve ser fácil, e até lá você terá que passar por momentos insuportáveis.

CIDADÃO DE SEGUNDA CATEGORIA

(2 PONTOS DE DEFEITO)

Uma simples circunstância no seu nascimento tornou-o um cidadão de segunda categoria na Europa medieval. Isto costuma acontecer de duas formas. Primeiro, você pode simplesmente ser uma mulher. Homens mortais tratam você como um ser naturalmente inferior, e muitos Cainitas homens também irão discriminá-la. Além disso, você precisa dar explicações ao comprar Perícias orientadas para combates (Briga, Armas Brancas ou Arqueirismo) ou certos Conhecimentos (Burocracia, Finança ou Instrução) durante a criação do personagem. Ser uma mulher normalmente impede um aprendizado nessas áreas tipicamente exclusivas de homens.

Por outro lado, você também pode ser membro de um grupo social malquisto ou perseguido, e sua aparência, modo de falar ou reputação local distinguem você como membro deste grupo. Vocês são excluídos das políticas locais, e são desacreditados e odiados pela maioria dos mortais locais. (Lembre-se também de que muitos Cainitas retêm os preconceitos da sociedade que os originou ou sustenta.) Você pode ser um Árabe no Europa Ocidental, ou um Judeu. Ou talvez seja um ladrão sentenciado, com uma marca em seu rosto ou fronte atestando sua condenação, ou uma infame prostituta local. Você também pode ser um membro de um grupo de imigrantes ofendidos (como os Normandos ricos no País de Gales). De qualquer maneira, você pode ser o alvo de multidões furiosas precisando de um bode expiatório...



VAMPIRO: A IDADE DAS TREVAS

Tenha em mente que você não é obrigado a pegar esta Desvantagem! Simplesmente admita que um vampiro sem este Defeito foi capaz de superar as pressões sociais e obter respeito. Pegue este Defeito apenas se você quiser representar um vampiro com uma desvantagem social.

FÍSICOS

Estas Qualidades e Defeitos dizem respeito à sua saúde e aparência física, e à fisiologia incomum dos mortos-vivos.

ARTICULAÇÕES ULTRAFLEXÍVEIS

(1 PONTO DE QUALIDADE)

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

RUBOR SANGÜÍNEO (2 PONTOS DE QUALIDADE)

Orubor de vida ainda parece preencher suas veias; portanto, você parece mais humano que outros vampiros. Sua pele nunca empalideceu com a morte, você nunca deixou realmente de respirar, e é até mesmo capaz de espirrar naturalmente. Você pode manter o seu coração batendo enquanto tiver um Ponto de Sangue. Esta Qualidade não pode ser usada por um Nosferatu.

CORAÇÃO DESLOCADO (2 PONTOS DE QUALIDADE)

O seu coração se moveu dentro do seu corpo, embora não se encontre a mais do que 60 centímetros de sua posição original. Você não pode ser empalado a não ser que seu atacante saiba a localização correta do seu coração. Obviamente, é desejável que isso seja altamente confidencial.

DIGESTÃO EFICIENTE (3 PONTOS DE QUALIDADE)

Você é capaz de retirar mais que a quantidade normal de nutrição do sangue. Cada dois Pontos de Sangue ingeridos aumentam o seu total de Pontos de Sangue em três pontos, arredondado para baixo. Por exemplo, beber quatro Pontos de Sangue aumentam o seu total de Pontos de Sangue em seis, assim como beber cinco Pontos de Sangue.

CORPO GRANDE (4 PONTOS DE QUALIDADE)

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

ESTATURA BAIXA (1 PONTO DE DEFEITO)

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

SANGUE MEDIÓCRE (1 PONTO DE DEFEITO)

Você pertence à 13ª geração, o produto de uma linhagem liberal. Deste modo, você é menos poderoso do que os Cainitas medievais normais, e também é desprezado por eles. Você só pode baixar sua geração através de diablerie, e provavelmente será caçado se o fizer.

DESFIGURADO (2 PONTOS DE DEFEITO)

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

DIGESTÃO SELETIVA (2 PONTOS DE DEFEITO)

Você pode digerir apenas alguns tipos de sangue. Você pode escolher se pode beber apenas sangue gelado (de cadáver), sangue com sabor de uma emoção forte (medo, prazer, e assim por diante) ou possivelmente apenas o sangue de animais. Este Defeito não pode ser atribuído a um Ventrue, que já é limitado de modo semelhante pela fraqueza do seu clã.

CRIANÇA (3 PONTOS DE DEFEITO)

Quando foi Abraçado, você ainda era uma criança. Precoce ou não, você ainda é apenas um jovem. Você sofre do defeito *Estatura Baixa* (veja acima), e sente muita dificuldade de ser levado a sério pelos outros (penalidade de dois dados em todos os testes relevantes). Além disso, pode ser difícil viajar sozinho, sem falar em frequentar uma taverna ou bordel para se alimentar.

DEFORMIDADE (3 PONTOS DE DEFEITO)

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

ALEIJADO (3 PONTOS DE DEFEITO)

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

LEPROSO (3 PONTOS DE DEFEITO)

Antes de ser Abraçado você sofreu de lepra ou de uma doença de pele que pode ser facilmente confundida com lepra. Sua Aparência não pode ser maior do que 2, e sua pele é desfigurada por erupções, manchas pálidas, feridas supuradas, cicatrizes, etc. Sua doença de pele, seja qual for, é óbvia para qualquer um que o veja. As autoridades mortais impedem a sua entrada em qualquer cidade, e você será tratado com medo e repugnância. É bem provável (a critério do Narrador) que sua condição também seja contagiosa, embora ser um morto-vivo impeça que ela continue a afetá-lo, e você pode transmiti-la a qualquer um de quem se alimente. Este Defeito vale apenas 1 ponto para um Nosferatu, e apenas se sua doença for contagiosa.

UM BRAÇO SÓ (3 PONTOS DE DEFEITO)

Você só tem um braço — escolha qual, ou determine aleatoriamente durante a criação do personagem. Isto pode ser uma cicatriz de guerra, um defeito congênito ou outra forma de ferimento (que não pode ser regenerado). Assume-se que você se acostumou a usar a mão que lhe resta, de modo que não sofre nenhuma penalidade por não ter uma das mãos. Contudo, você sofre de uma penalidade de dois dados em qualquer Parada de Dados na qual normalmente seriam necessárias as duas mãos para executar uma tarefa. Um personagem não pode combinar este Defeito com a Qualidade *Ambidestro* (obviamente, há pouca necessidade para isso).

FERIMENTO PERMANENTE (3 PONTOS DE DEFEITO)

Você sofreu ferimentos durante o Abraço, e seu senhor não fez nada para tratá-los. Você começa cada noite no Nível de Vitalidade Ferido. Isto pode ser curado como um dano normal, mas a cada noite, depois de dormir, o seu ferimento sempre irá voltar.



MUDO (4 PONTOS DE DEFEITO)

O seu aparelho fonador não funciona, de modo que você não pode falar. Mas pode se comunicar através de outros meios, por escrita ou sinais. (A Linguagem de Sinais Americana obviamente não existia durante a Idade Média, mas há uma forma primitiva de soletrar com os dedos disponível para monges vivendo sob votos nobres de silêncio e surdez. Lembre-se que ser alfabetizado é incomum neste período, e apenas as pessoas instruídas seriam capazes de ler suas mensagens.)

SANGUE FRACO (4 PONTOS DE DEFEITO)

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

PERSONALIDADE

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

CÓDIGO DE HONRA (1 PONTO DE QUALIDADE)

Você possui um código pessoal de ética ao qual obedece rigorosamente. Você pode resistir automaticamente à maioria das tentações que puserem o seu código em risco. Quando você enfrenta uma persuasão sobrenatural (Dominação, mágica da mente, etc.) que o levaria a violar o seu código, você receberá três dados extras para resistir às persuasões sobrenaturais ou o grau de dificuldade do oponente será aumentado em dois pontos (à escolha do Narrador). Você precisa construir o seu próprio código pessoal de honra com o

máximo de detalhes que for possível, delineando as regras gerais de conduta às quais ficará preso.

PROPÓSITO MAIOR (1 PONTO DE QUALIDADE)

Todo mundo possui uma "razão para viver," mas você tem um compromisso especial na sua existência. O seu objetivo escolhido conduz e direciona você em tudo. Você não se preocupa com futilidade e problemas cotidianos, porque o seu propósito maior é tudo que importa para você. Embora ocasionalmente você possa ser conduzido por este propósito e se ver forçado a se comportar de formas que contrariam as necessidades de sobrevivência pessoal, ele também pode conferir-lhe uma grande força pessoal. Você adquire dois dados extras em todos os testes que tenham alguma coisa em comum com este propósito pessoal. Você precisa decidir qual é o seu propósito maior; certifique-se de primeiro falar a respeito dele com o Narrador. (Você não pode pegar esta Qualidade e o Defeito *Objetivo Condutor*.)

SELVAGERIA (2 PONTOS DE QUALIDADE)

Você pode direcionar a Besta melhor do que a maioria das pessoas, e pode entrar em frenesi de acordo com a sua vontade (ignorando assim as penalidades de ferimentos). Contudo, você ainda precisa arcar com as conseqüências de suas ações durante o frenesi, e sua chance de entrar em frenesi sem querer permanecem inalteradas.

NATUREZA DUPLA (2 PONTOS DE QUALIDADE)

Você possui duas Naturezas distintas mas compatíveis, que influenciam sua personalidade. Você pode readquirir Força de Vontade usando as duas Naturezas. Você ainda pode escolher um Comportamento, que pode ser tão diferente das Naturezas do personagem quanto você quiser. Esta Qualidade não é a mesma coisa que possuir personalidades múltiplas (que é uma Perturbação).

COMPULSÃO (1 PONTO DE DEFEITO)

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

INTOLERÂNCIA/ÓDIO (1-3 PONTOS DE DEFEITO)

Você possui uma aversão incontrolável a uma determinada coisa. Você pode odiar uma espécie de animal, classe de pessoa, situações ou praticamente qualquer outra coisa, e você persegue constantemente as oportunidades de ferir o objeto odiado ou de obter poder sobre ele. Se você é apenas intolerante (a versão de 1 ponto deste Defeito), as dificuldades de todos os seus testes que envolvam seu alvo são aumentadas em dois. Se na realidade você nutre um ódio (valendo 3 pontos), você precisa fazer um teste de frenesi sempre que se defrontar com o objeto do seu ódio. Repare que algumas coisas são triviais demais para se irritar com elas — intolerância à comida chinesa ou ódio a sapateiros sicilianos ruidosos exercerá pouco efeito na sua crônica de Idade das Trevas. O Narrador é o árbitro final quanto ao que você pode escolher para não gostar ou odiar.

PESADELLOS (1 PONTO DE DEFEITO)

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

FOBIA (1 OU 3 PONTOS DE DEFEITO)

Você sente um medo incontrolável e irracional de alguma coisa. Ilógica e instintivamente, você foge e evita o objeto de seu temor. Os objetos mais comuns de fobia incluem certos animais, insetos, multidões, espaços abertos, espaços confinados e alturas. Você precisa fazer um teste de Força de Vontade sempre que se deparar com o objeto de seu temor. A dificuldade deste teste é determinada pelo Narrador, e depende das circunstâncias. A consequência do fracasso depende da gravidade do Defeito. Se você pegou a Fobia de 1 ponto, precisará recuar do objeto se fracassar. Se o medo vale 3 pontos, você não poderá se aproximar do objeto com menos de três sucessos (mesmo que o teste seja bem sucedido). Se você fracassar no teste, entrará em Röttschreck e fugirá aterrorizado. O Narrador tem a palavra final sobre quais fobias irá permitir numa crônica.

EXCLUSÃO DE PRESA (1 PONTO DE DEFEITO)

Você se recusa a caçar certos tipos de presas. Por exemplo, um eremita pacifista pode evitar se alimentar de humanos, ou um vampiro erudito pode decidir poupar sábios e músicos. Você fica irritado quando outros se alimentam deste tipo de presa, e pode entrar em frenesi (a critério do Narrador). Se você acidentalmente se alimentar desse tipo de presa, entrará automaticamente em frenesi e precisará fazer um teste de Via (dificuldade 8 ou maior) para evitar a perda de terreno para a Besta. Este Defeito não é tão restritivo quanto a limitação dos Ventruês, de modo que não pode ser adotada por personagens desse clã.

EXCESSO DE CONFIANÇA (1 PONTO DE DEFEITO)

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

COMPLEXO DE INFERIORIDADE**(2 PONTOS DE DEFEITO)**

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

CORAÇÃO MOLE (2 PONTOS DE DEFEITO)

Você não consegue ver os outros sofrerem; talvez você tenha muita compaixão, ou talvez você simplesmente não goste da intensidade da emoção. Se você for a causa direta do sofrimento, e assistir a ele, passará por noites de náuseas e dias de insônia causadas pela aflição. Você evita situações nas quais pode testemunhar sofrimento, e fará tudo o que estiver ao seu alcance para proteger os outros. Sempre que você testemunhar sofrimento, as dificuldades de todos os testes serão aumentadas em dois pontos durante a hora seguinte.

BAIRRISMO (2 PONTOS DE DEFEITO)

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

VINGANÇA (2 PONTOS DE DEFEITO)

Você tem contas a acertar — um amigo foi corrompido, um de seus pais foi morto, o que quer que seja. Você está obcecado em lançar sua vingança sobre os culpados. A vingança é a sua primeira prioridade em todas as situações. A necessidade de vingança pode ser aplacada mediante o dispêndio de pontos de Força de Vontade, mas mesmo assim apenas temporariamente. Algum dia você terá a sua vingança, mas o Narrador não permitirá que você a conquiste facilmente.

OBJETIVO CONDUTOR (2 PONTOS DE DEFEITO)

Você tem um objetivo pessoal, que às vezes o compele e o conduz por caminhos surpreendentes. O objetivo é sempre ilimitado em profundidade e você jamais conseguirá alcançá-lo verdadeiramente. Pode ser algo como derrubar a Igreja ou alcançar a iluminação total. Como você precisa se esforçar durante toda a crônica para levar seu objetivo a cabo (embora possa evitá-lo durante períodos curtos mediante o dispêndio de Força de Vontade), isto irá colocá-lo em apuros ou poderá prejudicar outras ações. Escolha com cuidado o seu objetivo, pois ele irá orientar e concentrar tudo o que o seu personagem fizer.

SOBRENATURAIS

Estas Qualidades e Defeitos são formas diferentes de benefícios ou detrimientos sobrenaturais. Embora sejam extremamente raras, ainda são mais comuns nesta era supersticiosa do que em outras épocas. Devido ao potencial dessas Características específicas, o Narrador pode proibi-lo de escolher itens desta categoria; pergunte antes de selecionar algum. Além disso, você não deve selecionar essas Características se elas não se enquadrarem perfeitamente no conceito do seu personagem e se você não puder explicar como ele as possui. Em geral, não recomendamos que ninguém jamais tenha mais do que uma ou duas Qualidades ou Defeitos sobrenaturais — eles devem ser controlados rigorosamente pelo Narrador.



AMOR VERDADEIRO (1 PONTO DE QUALIDADE)

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

NOÇÃO DE PERIGO (2 PONTOS DE QUALIDADE)

Você possui um sexto sentido que o alerta para o perigo. Quando você estiver em perigo, o Narrador deverá fazer um teste secreto contra a sua Percepção + Prontidão; a dificuldade dependerá da distância que o perigo se encontra. Se o teste for bem-sucedido, o Narrador lhe dirá que você teve uma premonição. Os sucessos múltiplos podem aguçar a sensação e conferir uma indicação de direção, distância e natureza.

AFINIDADE COM AS FADAS (2 PONTOS DE QUALIDADE)

A sua presença não assusta as fadas; na verdade, ela as atrai, e você possui uma afinidade natural com os seus hábitos. Você pode até mesmo compartilhar uma pequena quantidade de sangue feérico. É lógico que apenas Deus sabe o que acontecerá caso você se associe demais ao Povo Belo...

IMUNIDADE AO VOTO DE SANGUE

(3 PONTOS DE QUALIDADE)

Não importa quanto sangue você beba de outros vampiros, você jamais será preso por um Voto de Sangue. Você jamais passará por uma vida de Vassalo.

SORTE

(4 PONTOS DE QUALIDADE)

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

FÉ VERDADEIRA

(7 PONTOS DE QUALIDADE)

Você possui uma fé profunda e um amor por Deus, ou seja lá o nome que escolheu para chamar o Todo Poderoso. Você começa o jogo com ponto de Fé (uma Característica que varia de 1 a 10). A sua fé lhe oferece uma força e um conforto interior que continuam a apoiá-lo quando tudo o mais lhe trai. Talvez sua fé tenha sido despertada antes do Abraço. Talvez, por incrível que pareça, você adquiriu a sua fé apesar das adversidades da sua existência como morto-vivo.

Sua Fé é somada a todos os testes de Força de Vontade e Virtude, concedendo +1 à sua Parada de Dados para cada ponto de Fé. Os efeitos sobrenaturais exatos da Fé, se houverem, cabem inteiramente ao Narrador, embora na maioria das vezes ela exercerá o efeito de repelir vampiros. (Basicamente, o personagem precisa fazer um teste de Fé contra uma dificuldade igual à Força de Vontade do vampiro para repeli-lo. Cada sucesso força o Cainita a dar um passo para trás; se o personagem colocar seu símbolo sagrado contra o corpo do vampiro, ele inflige um Nível de Vitalidade de dano por sucesso.) Os efeitos certamente irão variar de pessoa para pessoa, e quase nunca

serão óbvios — algumas das pessoas mais santificadas jamais realizaram um milagre maior do que aplacar o sofrimento de uma alma ferida. Em geral, a natureza dos milagres que você realizar estará associada à sua própria Natureza, e você poderá não perceber jamais que foi ajudado por uma força maior.

Ninguém pode começar o jogo com mais do que um ponto de Fé. Os pontos adicionais só podem ser concedidos a critério do Narrador, baseados no comportamento e nos atos apropriados.

MÁCULA DO APODRECIMENTO (1 PONTO DE DEFEITO)

As plantas murcham quando você se aproxima, e morrem se você tocá-las. Alguns Cainitas acreditam que o próprio Caim possui este Defeito.

PERSEGUIDO POR DEMÔNIOS

(1-4 PONTOS DE DEFEITO)

Um demônio tem um interesse especial pela sua alma. Ele aparece para você ocasionalmente, utilizando-se de ameaças, subornos e palavras doces para levá-lo para seu lado. Às vezes, ele apenas pedirá que você realize favores inofensivos para ele. Às vezes, pedirá que venda sua alma. Às vezes, oferecerá favores e informações sem qualquer razão aparente. De qualquer modo, ele não serve aos seus interesses, mas sim aos dos seus mestres diabólicos. Todos os seus planos são basicamente dirigidos para seduzi-lo e conquistar sua alma. Um demônio menor (Defeito de 1 ponto) pode ser um diabrete irritante, incapaz de qualquer outra coisa além de distraí-lo, roubar itens pequenos e suplicar pela sua alma; seus planos não impressionam, mas podem ser frustrantes. Uma criatura superior (4 pontos) é fisicamente equivalente a você e pode traçar planos inescrupulosos para conquistar sua alma. Em qualquer um dos casos, o Narrador cria o personagem para o demônio, e mantém o controle sobre suas intrigas.

REPULSA AO ALHO (2 PONTOS DE DEFEITO)

Você não suporta o cheiro de alho, e o mais leve dos aromas provocado pela sua essência lhe obriga a se retirar do lugar. A força plena deste odor pungente fará com que você chore lágrimas de sangue, deixando-o praticamente cego, enquanto seu toque pode provocar o aparecimento de bolhas e até mesmo ferimentos (o dano fica a critério do Narrador). Nesta época, a maioria dos camponeses acredita que o alho espanta espíritos malignos, portanto pode ser razoavelmente comum de ser encontrado. Tome cuidado.

ASSOMBRADO (3 PONTOS DE DEFEITO)

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

FUTURO NEGRO (5 PONTOS DE DEFEITO)

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

INFORMAÇÕES ADICIONAIS

Na seção seguinte, você encontrará informações mais detalhadas sobre assuntos que podem surgir em sua crônica (como o sistema monetário medieval).

DINHEIRO

A Europa medieval possui um sistema monetário bem estranho. O assunto é bastante complicado, e normalmente não será importante. Quando os personagens quiserem comprar alguma coisa, simplesmente descreva os bens e serviços em termos relativos (por exemplo, “isto não é caro,” ou “isto está fora do seu alcance,” ou “se você comprar isso ficará sem dinheiro por um mês”). Mas para quem estiver interessado nos detalhes específicos sobre o sistema monetário, basta prosseguir a leitura.

A moeda básica é o *openny* (em português se escreve *pêni*), uma moeda supostamente feita de prata, mas muito adulterada, mesmo neste período. O valor de um *penny* varia bastante, dependendo da qualidade da última safra, da pureza da prata na moeda, etc. Os *pence* (plural *depenny*) de alguns países utilizam prata muito mais pura do que outros; alguma moedas são tão adulteradas que são virtualmente feitas de cobre (chamado de “dinheiro negro” pois escurece com a idade). Tudo é mais caro quando a safra é ruim, e os preços caem quando há comida em abundância. Como média, admita que um trabalhador ganha três *pence* por dia, apenas o suficiente para se alimentar e pagar o aluguel. Poucas pessoas na Idade Média possuem dinheiro para gastar com luxos.

As grandes quantias são calculadas em *xelins* e *libras*. No caso, 12 *pence* perfazem em um *xelim* e 20 *xelins* (ou 240 *pence*) valem uma *libra*. No entanto, as moedas de *xelins* ou *libras* não existem fisicamente — elas são apenas convenções. Só existem em circulação os *pence* e suas frações (meio e quarto).

É lógico que a maioria das pessoas tem pouco ou nenhum contato com o dinheiro. A maioria das pessoas na Idade Média são fazendeiros, que cultivam sua própria comida e muitas vezes fazem potes, roupas, ferramentas e sapatos. Se precisam comprar qualquer coisa, eles trocam — duas galinhas por um par de sapatos, uma vaca por um rolo de tecido, e assim por diante.



EQUIPAMENTO DA IDADE DAS TREVAS

Bens e propriedades no Mundo das Trevas Medieval não são direitos, mas privilégios reservados àqueles que possuem status. O servo humilde não possui nada, nem mesmo o próprio corpo. Um homem livre possui muito pouco, provavelmente apenas o que precisa para colher seu sustento do solo.

O padre de uma paróquia normalmente vem de uma família comum, e vive apenas um pouco melhor do que seus irmãos camponeses, se não estiver em condições iguais caso honre seus votos de pobreza. Um monge ou escriba pode ter acesso a fundos maiores, sejam os seus próprios, que foram economizados, ou aqueles pertencentes ao monastério ou igreja. Um bispo possui ao seu dispor fundos consideráveis de ambos os tipos.

A nobreza é certamente o grupo mais rico entre as classes sociais. Cavaleiros humildes podem ter pouco dinheiro e não possuir nenhuma propriedade, mas ainda estão em condições melhores do que os camponeses. Lordes e senhores feudais possuem propriedades que vão de moderadas a grandiosas, variando de pequenas fazendas a países, com todo o acesso apropriado a dinheiro ou bens de comércio.

A seguir está uma lista de objetos que os vampiros talvez queiram adquirir ou repor. Ela é baseada na Característica de Antecedentes Recursos. Simplesmente encontre o item no qual o personagem está interessado e compare seu nível em Recursos (caso possua um) com o Requisito de Recursos. Se o nível do personagem for igual ou maior, o item está disponível — teoricamente. Não se contam moedas de verdade. Na realidade, objetos podem ser adquiridos através de trocas

de bens ou serviços tão rapidamente quanto seriam caso fossem comprados com moedas.

A raridade é uma indicação do quão difícil é adquirir o item, seja baseado na população, economia ou demanda local. Os personagens podem encontrar uma barca no cais de um rio, mas provavelmente não encontrarão nenhuma embarcação grande. O narrador pode ajustar a disponibilidade dos itens do modo que convier à sua história. A raridade serve simplesmente como um padrão. Se um item desejado parece ser completamente inadequado para o ambiente, aumente o Requisito de Recursos. Se um item estiver prontamente disponível, diminua o seu nível.

Se um item é comum para todos ou pode ser adquirido sem a necessidade de uma compra, possui um Requisito de Recursos de zero — até mesmo um servo poderia ter um.



VAMPIRO: A IDADE DAS TREVAS

LISTA DE EQUIPAMENTOS

Item	Requisito de Recursos	Raridade	Item	Requisito de Recursos	Raridade
Armadura, pesada	●●●	Raro	Equipamentos e sacolas para cavalos	●●●●	Incomum
Armadura, leve	●	Comum	Cavalo, qualidade boa	●●●●	Raro
Armadura, composta	●●	Incomum	Machadinha	●●	Comum
Armadura, de cavaleiro	●●●●●	Muito Raro	Cavalo, qualidade ruim	●●●●	Incomum
Flechas, dúzia	●●	Incomum	Quarto numa estalagem, uma noite	●●	Comum
Banquete, extravagante	●●●	Raro	Jóias, feitas em casa	0	Comum
Banquete, simples	●●	Comum	Jóias, ornamentadas	●●●	Raro
Machado de batalha	●●●	Incomum	Jóias, simples	●●	Incomum
Barco, mercante	●●●●●	Muito Raro	Maça	●●	Incomum
Barco, rio	●●●●	Raro	Refeição para um, extravagante	●●	Incomum
Barco, remo	●●●	Incomum	Refeição para um, simples	●	Comum
Livro, em branco	●●●	Raro	Equipamento para mineração	●●●	Incomum
Livro, com iluminuras	●●●●	Muito Raro	Mula	●●●	Incomum
Arco	●●	Incomum	Boi	●●	Incomum
Subornar, guarda	●●	Comum	Porco	●●	Comum
Subornar, cavaleiro	●●●	Raro	Arado	●●	Comum
Subornar, escrivão	●●●	Incomum	Corda	0	Comum
Corrente	●●	Incomum	"Relíquia sagrada"	●●	Raro
Galinha	●●	Comum	Sal, saco	●●	Incomum
Roupas, extravagantes	●●●	Incomum	Servos	●●●●●	Comum
Roupas, esfarrapadas	0	Comum	Criados	●●●●	Comum
Roupas, simples	●	Comum	Escudo, de cavaleiro	●●●●	Raro
Clava	0	Comum	Escudo, simples	●●●	Incomum
Carruagem	●●●●	Raro	Lança	●	Comum
"Companhia"	●●	Comum	Bastão	0	Comum
Viotes de besta, dúzia	●●●	Incomum	Espada	●●●	Incomum
Besta	●●●	Incomum	Equipamento para viagens	●●	Comum
Crucifixo, ornamentado	●●●	Incomum	Vagão	●●	Comum
Crucifixo, simples	●	Comum	Martelo de guerra	●●●	Incomum
Adaga	●●	Comum	Estaca de madeira	0	Comum
Espada Longa	●●●●	Raro			
Alabarda	●●●	Incomum			
Martelo	●	Comum			
Água Benta, meio litro	●●●● ou 0	Raro			



ÍNDICE

A

Ações Múltiplas, 186
Ações Prolongadas, 178
Ações Resistidas, 178
Antagonistas, 235
Antecedentes, 100, 128
 Aliados, 128
 Contatos, 128
 Geração, 129
 Influência, 129
 Lacaios, 130
 Mentor, 129
 Rebanho, 129
 Recursos, 129
 Status, 130
 Tabela de Referência, 103
Antediluvianos, 36
Aparições, 51, 255
 Exemplos, 258
 História das Aparições, 257
 Locais Assombrados, 258
 Mundo das Aparições, O, 255
 Sombras, 256
 Vampiros, 256
Arquétipos, 109
 Autocrata, 109
 Bárbaro, 110
 Celebrante, 110
 Comediante, 111
 Criança, 110
 Defensor, 110
 Fanático, 110
 Galante, 110
 Inovador, 111
 Juiz, 111
 Malandro, 113
 Monstro, 112
 Penitente, 112
 Rebelde, 113
 Samaritano, 110
 Sobrevivente, 113
 Solitário, 111
 Tabela de Referência, 101
 Tirano, 113
Atributos, 99, 102, 117
 Físicos, 117
 Destreza, 117
 Força, 117
 Vigor, 117
 Mentais, 119
 Inteligência, 119
 Percepção, 119
 Raciocínio, 119

Sociais, 117
 Aparência, 118
 Carisma, 117
 Manipulação, 117

B

Baali, 242

C

Caçada de Sangue, 43
Caim, 34
Cainita, a Heresia, 48
Caitiff, 34, 93
Caminhos, 33, 99, 101, 113, 132
 da Besta, 113, 133
 do Cavaleiro, 114, 133
 do Diabo, 114, 133
 da Humanidade, 115, 134
 do Paradoxo, 115, 134
 do Paraíso, 114, 134
 do Sangue, 114, 133
 Tabelas de Níveis, 201
 Tabelas de Referência, 102
 do Tífon, 116, 134
Camponeses, 45
Características, 109
Carnicais, 37
Cavaleiros Templários, 46, 51, 240
Cavalos, 195
Cenas, 186
Cenário, 223
Changeling: The Dreaming, 163
Círculos, 23
Clãs, Os, 26, 54, 99
 Assamitas, 54, 80
 Brujah, 56, 81
 Capadóciós, 58, 82
 Gangrel, 62, 84
 Lasombra, 64, 85
 Malkavianos, 66, 86
 Nosferatu, 68, 87
 Ravnos, 70, 89
 Seguidores de Set, os, 60, 83
 Tabela de Referência, 102
 Toreador, 72, 89
 Tremere, 74, 90
 Tzimisce, 76, 91
 Ventrue, 78, 93
Clero, O, 45
Co-adjuvantes, 224
Combate, 187
 Armaduras, 193
 Armamento Medieval, 190
 Armas de Arremesso, 192
 Ataque, 188
 Esquiva, 189
 Combate Livre, 190

Dano, 194
Escudos, 193
Iniciativa, 188
 Emboscadas, 188
 Manobras Especiais, 193
 Montado, 195
 Resolução, 189
 Sucessos, 193
Tabela de Armaduras, 193
Tabela de Armas, 191
Tabela de Manobras, 195
Tabela Resumo de Combate, 189
Testes Resistidos, 194
Complicações, 178
 de Combate c/ Armas Brancas, 194
 de Briga, 195
Comportamento, 99, 109, 198
Criação de Personagem, 98, 104
 Tabela de Referência, 102
Crônica, 222
Cura, 198

D

Defeitos, 271
Degeneração, 132
Demônios, 51, 265
 Exemplos, 266
 Fraquezas, 266
 Identidades Infernais, 266
 Poderes Demoníacos, 265
Dificuldades, 177
 Tabela de Referência, 177
Dinheiro, 281
Disciplinas, 100, 139
 Animalismo, 141
 Cavalgar a Mente Selvagem, 142
 Chamado de Noé, 141
 Expulsando a Besta, 142
 Intimidar a Besta, 142
 Linguagem feral, 141
 Unidade Acelerada, 143
 Arsenal Corporal, 173
 Auspícios, 143
 Aura, Cores da, 145
 Caminhada da Anima, 145
 Roubar Segredos, 145
 Sentidos Aguçados, 144
 Toque do Espírito, O, 144
 Visão da Alma, 144
 Visão Longínqua, 146
 Avançadas, 140
 Criando a Víbora, 164
 Daimoinon, 148
 Chamas do Mundo Inferior, 148
 Ignorar as Chamas, 148
 Maldição, 148
 Psicomaquia, 148
 Sentir o Pecado, 148

Temor do Vazio, 148
Demência, 148
Assombrar a Alma, 149
Beijo da Lua, 150
Confusão, 149
Loucura Uivante, 150
Paixão do Incubo, 148
Visão do Caos, 149
Dominação, 150
Fidelidade, 152
Isca dos Sussurros Sutis, 151
Memória do Dissoluto, 151
Murmúrio da Vontade Falsa, 151
Observância da Palavra Falada, 151
Possessão, 152
Fortitude, 152
Metamorfose, 160
Corpo Espiritual, 161
Enterrado na Terra, 160
Forma da Besta, 161
Garras da Besta, 160
Sono Tranquilo, 161
Testemunha das Trevas, 160
Mortis, 152
Despertar, 152
Máscara da Morte, 152
Morte Negra, 153
Murchar, 153
Sussurros da Morte, 153
Vigor Mortis, 154
Ofuscação, 154
Cobrinha o Grupo, 155
Desaparecimento do Olho da
Mente, 155
Manto de Sombras, 154
Máscara da Alma, 155
Máscara das Mil Faces, 154
Presença Invisível, 154
Potência, 157
Presença, 157
Convocação, 158
Fascínio, 158
Majestade, 159
Olhar Aterrorizante, 158
Paixão, 159
Transe, 158
Quietus, 161
Agonia de Sangue, 162
Doença, 162
Essência de Sangue, 162
Fraqueza, 161
Silêncio Mortal, 161
Suor de Sangue, 162
Quimerismo, 146
Aparição, 147
Cruel Realidade, 147
Fata Morgana, 147
Horror em Massa, 148
Ignis Fatuus, 146

Permanência, 147
Rapidez, 146
Reter o Sangue Veloz, 162
Serpentis, 163
Enganar a Escama de Thoth, 163
Forma da Serpente, 163
Hálito do Basilisco, 163
Língua da Serpente, A, 163
Olhos da Serpente, Os, 163
Pele Betuminosa, 163
Tabela de Referência, 103
Taumaturgia, 164
Animação de Objetos Imóveis, 167
Caldeirão de Sangue, 165
Creo Ignem, 165
Desidratar, 167
Força Elemental, 167
Forma Elemental, 167
Fúria do Sangue, 164
Furto de Vitae, 165
Gosto por Sangue, Um, 164
Invocar Elemental, 167
Jaula de Água, 166
Línguas de Madeira, 167
Olhos do Mar, 166
Parede Fluida, 167
Potência do Sangue, 165
Rego Aquam, 166
Rego Elementum, 167
Rego Motus, 166
Rego Tempestas, 166
Rego Vitae, 164
Rituais, 168
Transformar Sangue em Água, 167
Tenebrosidade, 155
Braços de Ahriman, 156
Caminhar no Abismo, 157
Forma Tenebrosa, 157
Jogo de Sombras, 155
Noturno, 156
Sombras Noturnas, 156
Vicissitude, 172
Ascendência do Humor
Sangüíneo, 173
Despertar a Forma de Zulo, 173
Dilacerar a Moldura Ósea, 172
Aspecto Maleável, 172
Saqueador Quiróptero, 173
Transmutar a Argila Mortal, 172

Doenças, 201
Domínio, 38

E

Elísio, 42
Equipamento, 101, 282
Lista de Equipamento Padrão, 283
Especializações, 101
Estacas, 201

Evolução do Personagem, 196
Exorcistas, 240
Tabelas de Dificuldade para
Exorcismo, 240
Experiência, 196
Gastando Pontos de Experiência, 196
Tabela de Experiência, 196
Tabela de Referência, 103

F

Fadas, 51, 259
Bebendo do Sangue das, 262
Costumes, 261
Exemplos, 261
Locais de Fadas, 261
Tipos de Fadas, 259
Vampiros, 263
Fé Verdadeira, 236
Tabela de Referência, 237
Ferimentos, 198
Tabela, 199
Ferimentos Agravados, 198
Fogo, 200
Tabela, 200
Força de Vontade, 101, 135
Frenesi, 201
Tabela de Dificuldades, 202
Frio Extremo, 201

G

Gárgulas, 243
Geografia, 49
Gerações, 34
Tabela de Referência, 137
Glamour, 261, 263
Glossário, 27
Golconda, 34
Grupo, 221

H

Habilidades, 100, 120
Conhecimentos, 125
Ciência, 127
Direito, 126
Instrução, 125
Investigação, 126
Linguística, 126
Medicina, 126
Ocultismo, 127
Política, 127
Sabedoria Popular, 125
Senescalia, 128
Perícias, 122
Armas Brancas, 123
Arqueirismo, 123
Artesanato, 123
Cavalgar, 124

ÍNDICE

Empatia com Animais, 122
Etiqueta, 123
Furtividade, 125
Herborismo, 123
Música, 124
Sobrevivência, 125
Talentos, 120
Briga, 120
Crime, 121
Empatia, 121
Esportes, 120
Esquiva, 120
Intimidação, 121
Lábia, 122
Liderança, 121
Prontidão, 120
Representação, 120
Hierarquia do Sangue, 47
Hierarquia dos Pecados, 135
História, 229

I

Igreja, A, 236
Impostos, 45
Inquisidores, 239
Interprete, 196

J

Jogadores, 23

L

Labirintos, 42
Leis, 50
Lextalionis, 42
Linhagens,
Baali, 242
Gárgulas, 243
Lobisomem: O Apocalipse, 246
Lobisomens, 51, 243
Bebendo do Sangue dos, 247
Exemplos, 248
Mundo Espiritual, O, 246
Parentes, 246
Tribos, 244
Luz do Sol, 200
Tabela, 201

M

Mágica, 249
Estilos, 250
Mágica e Mágika, 251
Mago: A Ascensão, 253
Magos, 51, 248
Exemplos, 254
Mercadores, 46, 241

Milagres, 239
Mobilidade Social, 36
Morte Final, A, 198
Morte dos Humanos, 199
Mulher, O papel da, 47

N

Narrador, 22, 220
Narrativa, 219
Natureza, 99, 109, 198
Níveis, 177
Nobreza, 44, 241

O

Ordálios, 43
Ordens Religiosas, 240

P

Película, A, 246
Personagens, 23, 97
Perturbações, 204
Peste, 47
Planilha de Personagem, 288
Pontos de Bônus, 101
Tabela de Referência, 103
Pontos de Sangue, 101, 136
Prelúdio, 105
Príncipe, 36
Problemas e Poderes, 26

Q

Qualidades, 271
Queda, 200

R

Referências, 29
Regra(s), 225
de Campanhas Mistas, 264
de Ouro, A, 179
do Um, A, 178
Relíquias, 237
Água Benta, 238
Rötschreck, 203
Tabela de Dificuldades, 203

S

Seitas, 39
Autarcas, 40
Furiosos, 39
Inconnu, 39
Manus Nigrum, 41
Ordem das Cinzas Amargas, A, 40
Prometeanos, 40
Sistemas, 185, 206

Físicos, 206
Despertar, 206
Escalar, 207
Esgueirar-se, 208
Nadar, 208
Perseguição, 207
Proezas Físicas, 207
Saltar, 207
Sombra, 207
Mentais, 211
Procura, 211
Rastrear, 211
Sociais, 208
Atuação, 210
Credibilidade, 208
Interrogatório, 209
Oratória, 209
Sedução, 210
Tagarelice, 208
Sucessos Automáticos, 178
Tabela de Níveis de Vitalidade, 199
Tabela de Referência, 137

T

Temas, 229
Tempo, 186
Termos do Jogo, 176
Testes, 180
Exemplos, 180
Torpor, 201
Trabalho de Equipe, 178
Tradições, 38, 39
Trilhas Taumatúrgicas, 164
Turno, 186

V

Vencedores e Perdedores, 24
Via (ver Caminhos)
Virtudes, 100, 130
Autocontrole / Instinto, 131
Consciência / Convicção, 130
Coragem, 131
Vitalidade, 137
Níveis de Vitalidade, 199
Voto de Sangue, 205

W

Wraith: The Oblivion, 258



VAMPIRO

A IDADE DAS TREVAS

MORTAIS

Nome: _____ Natureza: _____ Idade: _____
 Jogador: _____ Comportamento: _____ Sexo: _____
 Crônicas: _____ Nacionalidade: _____ Conceito: _____

Atributos

Físicos		Sociais		Mentais	
Força _____	●00000	Carisma _____	●00000	Percepção _____	●00000
Destreza _____	●00000	Manipulação _____	●00000	Inteligência _____	●00000
Vigor _____	●00000	Aparência _____	●00000	Raciocínio _____	●00000

Habilidades

Talentos		Perícias		Conhecimentos	
Representação _____	000000	Empatia c/ Animais _____	000000	Instrução _____	000000
Prontidão _____	000000	Arqueirismo _____	000000	Sabedoria Popular _____	000000
Esportes _____	000000	Artesanato _____	000000	Investigação _____	000000
Briga _____	000000	Etiqueta _____	000000	Direito _____	000000
Esquiva _____	000000	Herborismo _____	000000	Linguística _____	000000
Empatia _____	000000	Armas Brancas _____	000000	Medicina _____	000000
Intimidação _____	000000	Música _____	000000	Ocultismo _____	000000
Crime _____	000000	Cavalgar _____	000000	Política _____	000000
Liderança _____	000000	Furtividade _____	000000	Ciência _____	000000
Lábia _____	000000	Sobrevivência _____	000000	Senescalia _____	000000

Vantagens

Númina e Outras Características

_____ 000000
 _____ 000000
 _____ 000000
 _____ 000000
 _____ 000000
 _____ 000000
 _____ 000000
 _____ 000000
 _____ 000000
 _____ 000000
 _____ 000000
 _____ 000000
 _____ 000000
 _____ 000000
 _____ 000000
 _____ 000000
 _____ 000000
 _____ 000000
 _____ 000000
 _____ 000000
 _____ 000000

Antecedentes

_____ 00000
 _____ 00000
 _____ 00000
 _____ 00000
 _____ 00000

Qualidades e Defeitos

Humanidade

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

Força de Vontade

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

□□□□□□□□□□

Combate

Arma	Dificuldade	Dano

Vitalidade

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

Fé

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

Virtudes

Consciência/Convicção ●0000
 Autocontrole/Instinto ●0000
 Coragem ●0000

Experiência

Atributos: 6/4/3 Habilidades: 11/7/4

Antecedentes: 5 Virtudes: 7 Pontos de Bônus: 21 (5/2/1)

VAMPIRO

A IDADE DAS TREVAS

Nome:
Jogador:
Crônicas:

Natureza:
Comportamento:
Clá:

Geração:
Refúgio:
Conceito:

Atributos

Físicos		Sociais		Mentais	
Força	●00000	Carisma	●00000	Percepção	●00000
Destreza	●00000	Manipulação	●00000	Inteligência	●00000
Vigor	●00000	Aparência	●00000	Raciocínio	●00000

Habilidades

Talentos		Perícias		Conhecimentos	
Representação	000000	Empatia c/ Animais	000000	Instrução	000000
Prontidão	000000	Arqueirismo	000000	Sabedoria Popular	000000
Esportes	000000	Artesanato	000000	Investigação	000000
Briga	000000	Etiqueta	000000	Direito	000000
Esquiva	000000	Herborismo	000000	Lingüística	000000
Empatia	000000	Armas Brancas	000000	Medicina	000000
Intimidação	000000	Música	000000	Ocultismo	000000
Crime	000000	Cavalgar	000000	Política	000000
Liderança	000000	Furtividade	000000	Ciência	000000
Lábia	000000	Sobrevivência	000000	Senescalia	000000

Vantagens

Disciplinas		Antecedentes		Virtudes	
	000000		00000	Consciência/Convicção	●00000
	000000		00000	Autocontrole/Instinto	●00000
	000000		00000	Coragem	●00000

Outras Características

	000000
	000000
	000000
	000000
	000000

Caminho

0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Força de

Vontade

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

Vitalidade

Escoriado		□
Machucado	-1	□
Ferido	-1	□
Ferido gravemente	-2	□
Espancado	-2	□
Aleijado	-5	□
Incapacitado		□

Combate

Arma	Dificuldade	Dano

Pontos de Sangue

□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□

Experiência

Atributos: 7/53 Habilidades: 13/9/5 Disciplinas: 4 Antecedentes: 5

Virtudes: 7 Pontos de Bônus: 15 (7/5/2/1)

Um Jogo de Narrativa de Horror Gótico

**Esta, minha criança, é a Longa Noite.
A Idade da Razão foi abandonada e esquecida.
A Idade dos Impérios, afogada em sua própria iniquidade.
Esta é a Idade das Trevas.**

**Observa, minha criança, os locais selvagens e sombrios,
Onde não existe lei a não ser a das garras e presas.
Contempla também as cidades humanas,
Onde podemos ser os senhores quando o sol se esmaece e morre.**

**Cuidado, minha criança, com teus inimigos eternos:
Com os selvagens metamorfos, que caçam como lobos.
Com os cavaleiros do fogo e da espada, os caçadores de bruxas.
Com as crias flamejantes do próprio Inferno.
Mas acima de tudo, minha criança, cuidado com teu semelhante.
Pois nós sempre seremos os nossos maiores inimigos.**

**Esta, minha criança, é a Longa Noite.
Ela é tua.**



dyjir

DEVIR LIVRARIA LTDA

ISBN 85-85443-47-2



9 788585 443474

