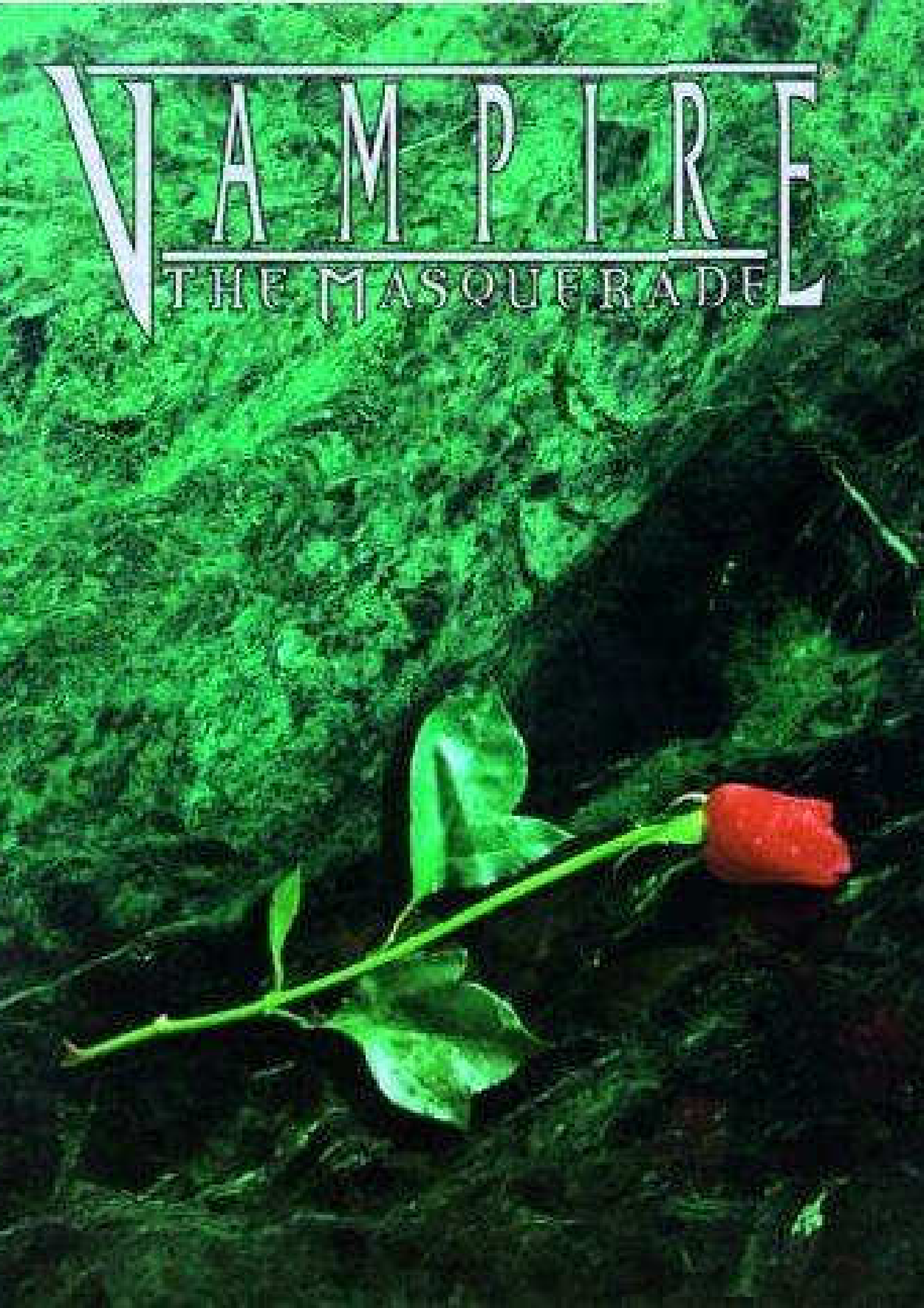


VAMPIRE

THE MASQUERADE



PRÓLOGO:

UMA REUNIÃO DE MONSTROS

ela Eugosi está morto, e eu também. O que resta dele está apodrecendo em algum lugar
B*num caixão de pinho, enquanto eu tenho a oportunidade de estar sentado aqui no*
l*terraço, apreciando minha bebida e olhando para você. Corrija-me se eu estiver sendo*
presunçoso, mas acho que tive um fim melhor que o dele.

Só de olhar, posso dizer que você não está entendendo. Claro que não — estamos numa
época cínica e racional, e você não vai acreditar que eu sou um defunto só porque estou dizendo. Há
um século isso seria diferente — pelo menos da última vez que tive essa conversa com alguém,
foi bem diferente — mas esta é a era dos fatos. E os fatos dizem que cadáveres não se movem,
não andam e não falam. Sinto muito, minha querida, mas tenho uma surpresa para você: este
cadáver aqui o faz.

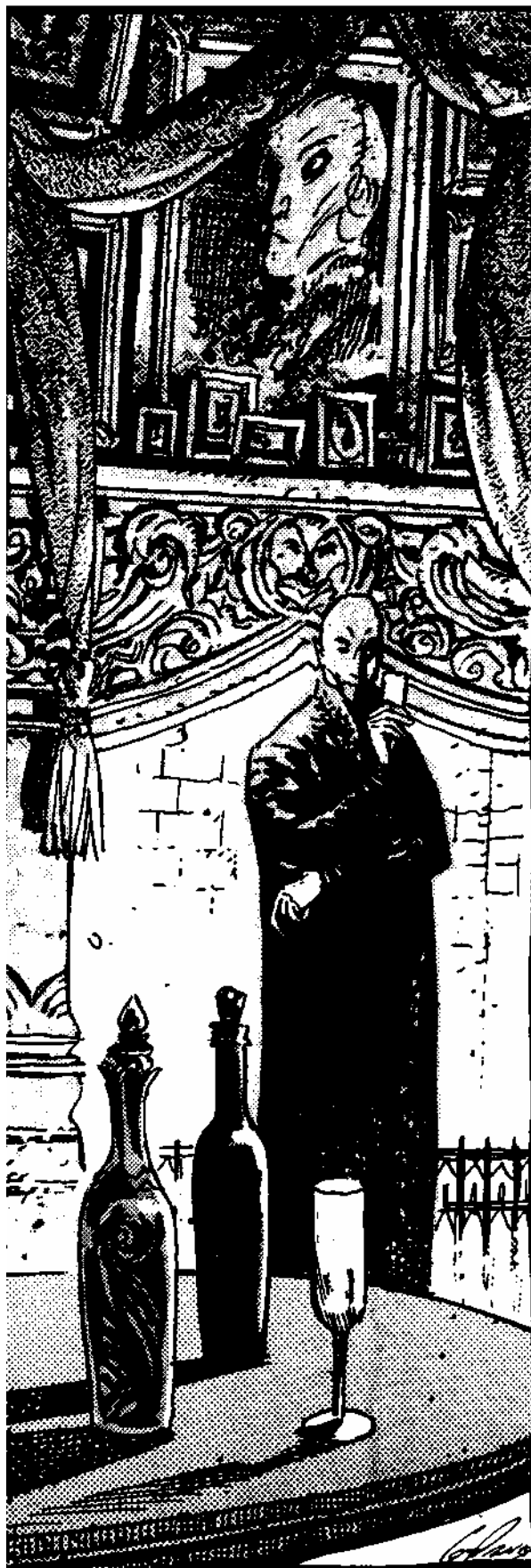
Então sente-se. Por favor, eu insisto que você fique confortável. Sirva-se de algo para beber, de
preferência da jarra á esquerda — a da direita possui um sabor excêntrico. Esta será uma longa
noite, e creio que você vai precisar de uma bebida forte... ou até mesmo duas. Nas próximas horas,
vou explicar-lhe, com detalhes insuportáveis, porque tudo o que você pensa e sabe sobre a vida e a
morte está errado. Em outras palavras, você não sabe coisa alguma sobre a maneira como o
mundo realmente funciona, e eu vou abrir os seus olhos.

Mas temo, minha querida, que você não vai gostar do que vai ver.

O Que Sou

Antes de prosseguir, permita-me dizer que você está tendo uma oportunidade única. Minha espécie não fala sobre si mesma para a sua — nem agora e, na maior parte das vezes, nunca. Possamos os últimos cinco séculos preparando a cortina e a ribalta, que chamamos "A Máscara", para esconder de vocês o verdadeiro espetáculo. Mas, no fim, tudo se resume a um simples e único fato: nós, vampiros, não queremos que vocês, mortais, saibam que estamos por aqui. E a mesma razão pela qual os lobos não querem que os carneiros saibam que eles estão por perto. Isso torna o nosso trabalho muito mais fácil. Assim, ainda que sejamos realmente dotados dos caninos afiados com os quais os melodramas e filmes baratos nos estigmatizaram, vocês não os verão a menos que decidamos mostrá-los. Como agora.

Você está pálida, minha querida. Isso é ruim se nós queremos ser vistos mais tarde. Permita-me cuidar de nossa palidez. No entanto, devo admitir que estou desapontado pelo fato de você estar tão perturbada com a idéia de eu ser um vampiro. Respire fundo e tente se controlar, se puder. Verdade seja dita, temo que este seja o menor dos impactos que aguardam esta noite. Por favor, não desperdice seu tempo tentando elaborar uma explicação racional ou científica, porque ela não existe. Eu sou simplesmente o que sou. O que muitos e muitos de nós somos — e somos até demais, segundo algumas contagens.



Maldição, você e mesmo tola a esse ponto? Fique sentada. Eu disse sente!... Agora veja. Calma, pare de gritar. Ninguém virá salvá-la e ninguém vai chamar a polícia — não neste edifício. Vizinhos discretos são uma benção para pessoas na minha situação. É realmente vitoriana a maneira como eles ignoram qualquer coisa que não esteja claramente diante de seus olhos.

Então, finalmente conseguiu a sua prova. Agora você acredita em mim? Sim, é sangue na jarra da direita, que ao ser servido gelado como a outra, acaba por perder muito de seu sabor. Você pode beber dele se quiser, mas não, eu não recomendo. Você não está acostumada a apreciar essas coisas, pelo menos não ainda.

Não se precipite tentando adivinhar minhas intenções, minha cara. Se eu fosse agir de acordo com seu querido clichê, você já estaria morta. Afinal, eu sou um predador, e tanto você quanto toda a sua espécie são minhas presas.

O PRINCÍPIO

Eu suponho que devemos começar com o básico. Eu sou de fato um vampiro, trazido para este estado de existência no Ano da Graça de 1796 por uma mulher que me foi apresentada, muito pomposamente, como "dama da noite". O cavalheiro que nos apresentou — um de seus criados, como descobri mais tarde — tinha um estranho senso de humor.

Mas, estou divagando. Sim, eu bebo sangue humano. Sem a nutrição que ele fornece, definharei; com ele, viverei para sempre. Sim, para sempre. A menos que eu seja destruído (e destruir um dos Amaldiçoados é uma proeza e tanto, posso lhe assegurar). Nós, os vampiros, somos tão imortais quanto a lenda diz. Somente o sol e as emoções que ele engendra permanecem para sempre alheias a nós. Nós, os vampiros, podemos beber nas noites de incontáveis eras, podemos permanecer imutáveis enquanto tudo o que conhecemos vira pó ao nosso redor e é substituído por outro cenário, que por sua vez vira pó, e assim por diante...

Oh, perdi novamente o fio da meada. Sangue, oh sim, o sangue. Posso subsistir com o sangue de animais (com exceção dos mais antigos de nossa espécie, a maioria de nós pode) mas esta dieta é desagradável. Insípida. Não, todos queremos nos alimentar das melhores safras, pois, do contrário, fica-se o tempo todo com aquela insuportável e dolorosa sensação de estômago vazio. E, quanto mais famintos, pior ela fica. E devo acrescentar: um vampiro que vive sem se alimentar direito está sujeito a demonstrar uma lamentável carência de autocontrole.

Existem outros indícios fisiológicos reveladores da minha condição. Meu coração não bate; minha força de vontade é o que leva o sangue pelo meu corpo. Meus órgãos internos,

para todos os efeitos, há muito estão atrofiados, mas isso não fará diferença para um médico-legista, pois assim que eu estiver realmente morto, irei rapidamente me decompor em pó. Além disso, não sou incomodado por ninharias como respiração, temperaturas extremas e outras coisas, pois a minha pele é fria, a menos que eu me empenhe em aquecê-la, mas isso representa um esforço que me faz desperdiçar o precioso sangue. Para mim, comida normal representa uma abominação, e ela não permanece por mais do que alguns segundos no que resta de meu estômago. Mesmo com a eternidade à minha frente, minha querida, tenho mais o que fazer com o meu tempo do que debruçar-me sobre latrinas, fazendo esforço para que os pedaços de carne caiam dentro do vaso.

Assim, em termos leigos, pode-se dizer que não sou mais um ser humano. Para todos os efeitos, sou um simples sanguessuga, um cadáver ambulante, indistinguível de outro corpo em um necrotério a não ser que eu me mova. Eu guardo as sutilezas, como aquecer minha pele e me lembrar de piscar, para conseguir companhia, como você.

Agradeça, minha querida. Manter-me com a pele fresca e corada para você esta me custando mais do que você pensa.

Ah, vamos falar um pouco mais sobre sugar o sangue, o ato que define o meu estado atual. Sim, temo que isso seja uma necessidade, embora seja possível deixar apresa viva. Isso requer um pouco de autocontrole e um pequeno esforço para fechar a ferida — e não, nem todos nós sugamos da jugular. Você pode riscar outro clichê da sua lista. O problema em deixar uma presa viva, no entanto, é que a menos que usemos certas...proteções, ela se lembrará. Essas brechas na Mascara não são vistas com simpatia pelas forças vampíricas. Portanto, geralmente é mais sensato simplesmente matar.

MEU PROBLEMA COM A BEBIDA

Oponto crucial, realmente, é que beber sangue não só me permite perpetuar minha existência como também me dá uma sensação única, diferente de tudo o que este mundo tem a oferecer. Com o que se parece? Minha querida, não há palavras capazes de descrever. Imagine tomar o champanhe da melhor qualidade e a experiência mais sensual que você já teve. Acrescente a isso toda a volúpia que o viciado em ópio sente, assim que dá a primeira tragada, e você começará a ter alguma noção, ainda que pequena, infinitesimal, sobre o que é beber o sangue de uma fonte, desculpe-me, um ser humano vivo. Os viciados de hoje em dia mentem, roubam, trapaceiam e matam para conseguir seus desprezíveis "pedacinhos do Céu". O meu vício é melhor e além do mais me torna imortal. Você consegue imaginar o que sou capaz de fazer para saciar minha fome? Nem se preocupe com especulações; a verdade é pior do que você pode imaginar. E eu sou considerado um cavalheiro entre os de minha raça.



Agora, tente imaginar (se você for capaz] alguns de meus parentes, aqueles que não são tão bonzinhos quanto eu.

Eles são capazes de cometer (e o fazem) atos que nem mesmo eu jamais consideraria.

E aqui está você, pobre mortalzinha, aprendendo o quão frágil é a sua existência.

Você já está ficando com medo? Pois deveria.

O PRIMEIRO GOLE FATAL

A maior parte dos casos, o primeiro gole de sangue é bebido na noite em que alguém se transforma num vampiro — um dos "Membros", como chamamos a nós mesmos.

O processo é chamado de "O Abraço", e tem duas fases distintas e dolorosas. A primeira é simples: o vampiro que deseja criar progênie bebe até a última gota de sangue que conseguir, daquele que pretende transformar em seu "filho". Esta fase não é diferente de uma refeição normal, exceto que não é preciso se preocupar em apagar a memória da presa, nem em se livrar do cadáver mais tarde e, além disso, esta é uma refeição bastante farta. A diferença vem mais tarde.

Assim que a última gota de sangue tiver sido extraída, o vampiro "pai" (o termo certo é "senhor", não que faça alguma diferença para você por enquanto) devolve uma parte do que "roubou". Ele corta os lábios, pulsos ou o que quer que seja, e derrama algumas gotas de seu próprio sangue sobre os lábios da vítima.

Admitindo-se que o mortal não consiga oferecer uma resistência ativa ao processo — poucos conseguem, acredite em mim—e, levando-se em conta que o senhor não demore muito em conceder seu presente, o sangue desce pela garganta da vítima e a ressuscita, ainda que seja como um vampiro.

Parece simples, não? A verdade, como de costume, é muito mais complicada. Eu mesmo ainda estremeço ao me lembrar do meu próprio Abraço, que poderia ser descrito com todas as cores do brilho romântico e luxuriante que os seus contemporâneos associam aos de minha espécie. Todos os ingredientes do romance estavam lá — o quarto da dama iluminado à luz de velas, os cálices de vinho, a pálida senhora suspirando... qualquer um pensaria que tínhamos sido da festa diretamente para as páginas de um romance. Então, caímos em cima da cama, e no auge da paixão, ela cravou seus caninos em meu pescoço. Entre o prazer do momento e o prazer da sua mordida — sim, é muito prazeroso para os mortais, a ponto de se tornar um vício para alguns — eu estava completamente satisfeito em ser levado. Lembro claramente de ter pensado que minha mãe tinha razão a meu respeito no fim das contas, e que uma mulher incorreta seria o meu fim. Ainda me lembro de ter rido enquanto minha "senhora" sorvia minha vida.

E então, enquanto estava deitado ali, observando aquela porta reluzente abrir-se à minha frente e, enquanto minha alma dava seus primeiros passos em direção ao Paraíso, ela calmamente cortou os pulsos e derramou a poção da vida eterna em minha boca. Você pode me criticar por eu não ter rejeitado o que ela me ofereceu, mas mesmo diante da Graça Eterna, a vida ainda é doce. Seu sangue queimava enquanto gotejava sobre meus lábios e descia pela minha garganta, e eu percebi que desejava viver. A dor que o sangue me trouxe era a prova de que eu estava vivo. Quando ficou claro que eu não iria ascender, a porta reluzente sumiu com um sentimento de indescritível tristeza, deixando-me com minha senhora e com uma fome absurda. Felizmente, minha senhora era generosa o suficiente para me ajudar durante a mudança; ela seduziu meu melhor amigo antes de sair em meu encalço e o escondeu em uma sala próxima, como uma ave estocando sua despensa. Enquanto eu sentia meu corpo agonizando célula por célula, ele deitava inconsciente esperando por minha fome.

Ah, sim, a fome da criação. Aquele pouquinho de sangue que o senhor oferece no Abraço não é muito — umas poucas gotas com um valor mais místico do que nutricional. Elas certamente não fornecem sustento suficiente para satisfazer a fome de um vampiro recém-criado. Então, a criança da noite recém-nascida deve rezar para que seu senhor tenha guardado sangue em algumas garrafas ou, melhor ainda, em alguns corpos, para este momento, assim terá algo com que se alimentar após a mudança. Eu testemunhei o horror pelo qual passam os recém-Abraçados tomados pela fome incontrolável que, na sua loucura, destróem tudo o que

está por perto. Quando esta sede a possuir, você fará de tudo para saciá-la. Matará seu amado, seu filho, seus pais ou o padre, e ficará contente em fazer isso — enquanto o frenesi durar.

Aí, minha querida, é que está o problema. Porque não importa por quanto tempo você se encontra no estado do frenesi; não importa o que o desencadeou — medo, fome, dor ou raiva — não importa por quanto tempo você cede ao animal dentro de você, não há como controlar seus atos e esta é a sua ruína. Este é o momento em que você deve lidar com as consequências do que fez enquanto aquele animal estava no controle. E o primeiro frenesi nunca é o último. Alguns poderiam pensar que se torna mais fácil lidar com este descontrole à medida que se fica mais experiente. Quem pensa assim está bastante equivocado.

A BESTA

O lado animal dos vampiros é chamado de "A Besta", numa tentativa, creio eu, de exorcizá-lo por dissociação. Simplesmente dar a esse impulso monstruoso um nome diferente não é o suficiente para amansá-lo. Infelizmente, a Besta acaba vencendo sempre. Se alguém sobrevive bastante tempo como um vampiro, é forçado por sua própria natureza a cometer alguns atos obscenos. E, acaba se acostumando a cometer essas perversidades e outras mais-, e tudo o que era humano naquele vampiro, desaparece.

Quando o último resquício de humanidade no vampiro desaparece — e depois de ver muitos de seus amigos, amores e descendentes virarem pó ao longo dos anos, isso desaparece, fique certa — a besta toma conta de uma vez e para sempre. O vampiro torna-se um animal. Se você chegar a este estágio, a probabilidade é de que nem ao menos perceba quando começar a agir como um cachorro louco.

Se sua vontade for forte, e você tiver um grande sentimento de identidade, você pode resistir durante décadas, ou quem sabe séculos. Eu já conversei com um Membro que tem mais de dois mil anos. Mas você nunca estará livre do medo de que a Besta triunfe uma noite, e este medo é o que ela irá usar para encurralar você.

Claro que a melhor maneira de controlar a Besta é manter-se em boas condições para lutar, e isto significa alimentar-se regularmente. Portanto, recapitulemos: alimentar-se regularmente significa que, mais cedo ou mais tarde, você começa a matar o rebanho—isto é, os mortais, desculpe-me novamente — e quanto mais você mata, mais fácil se torna a matança. Com isso, a Besta também vence desta maneira. Mesmo que você não tenha a intenção, mesmo que o processo se inicie com um acidente, mais cedo ou mais tarde você se acostumará com a visão de um cadáver fresquinho, pelo qual você é responsável, caído morto a seus pés. Após o décimo, centésimo, milésimo cadáver, ele deixa de ser uma pessoa e torna-se um objeto, uma veia, uma nota de rodapé na história de sua existência eterna. E nesse momento que você deixa de ser humano.

VOLTANDO AO SANGUE...

O sangue é muito mais do que apenas alimento. Há tanto poder nele, que alguns vampiros o chamam de *vitae* — da vida". Acima de qualquer coisa e além de ser tudo o que nós precisamos para viver, o sangue pode ter uma série de utilidades. A força e as velocidades legendárias dos vampiros? Meros frutos de uma utilização adequada do sangue. Invulnerabilidade aos ataques mortais? Mais um gole do mesmo poço. Já descarregaram muitas armas em mim, na tentativa de me fazer parar, sem o menor sucesso. O sangue também fornece a energia responsável por muito dos talentos "mágicos" que nos são atribuídos, como aquele que você já testemunhou. E, claro, sou capaz de "bombear" o sangue para minha pele, de modo a parecer quase humano.

Há um preço a ser pago, naturalmente. Quanto mais sangue eu uso nestes truques de salão, mais rapidamente gasto o que está em meu estômago. Quanto mais depressa esvazio minhas entranhas, mais cedo preciso me alimentar, ou seja, caçar novamente.

Você se importa que eu pare de simular esse "calor humano"? Obrigado, minha cara. Estou em dívida com você. E tão agradável encontrar uma pessoa jovem que não se preocupa em manter as aparências, não acha? Ora, minha querida, ainda que você tivesse seis vezes sua idade atual, para mim você seria uma criança. "Juventude" é um conceito relativo.

Estou com um pouco de fome. Você gostaria de me acompanhar num passeio pela cidade? A outra opção seria deixá-la aqui como uma prisioneira, o que eu prefiro não fazer. Não há dúvida de que você iria inventar algo e tentaria fugir, e acabaria destruindo algumas de minhas antiguidades em suas investidas frustradas. Você, minha querida, é substituível. Meus objetos não. É tudo muito simples.

AS MENTIRAS

E estou muito contente que você tenha decidido vir comigo. Sorte que eu tenha algo apropriado para você vestir no guarda-roupas do quarto de hóspedes, não é? Não, não é de uma vítima anterior, se é com isso que você está preocupada. Quando a mesma situação se repete através de várias décadas, aprende-se a estar preparado para ela.

Certamente você não acha que é a primeira mulher com quem me envolvi desde meu Abraço. não é? Você é adorável, mas não deixe que isso lhe suba a cabeça, minha querida.

E uma noite fria, não é? Percebo que você está fitando minha respiração — sim, está se condensando como a sua. Esta é outra habilidade no uso do sangue, muito útil para disfarçar-me na presença de caçadores de vampiros e outras almas desagradáveis. Você se surpreenderia ao saber quantos de minha espécie encontraram seu fim ao longo dos anos porque esqueceram um detalhe minúsculo. O diabo está de fato nos detalhes. E ele se satisfaz tentando seus servos



da mesma forma que faz com aqueles que se julgam inspirados por Deus. Enquanto isso, este lobo aqui gosta de se misturar com as ovelhas.

Ali, os caçadores. Eles são pessoas sórdidas, sórdidas mesmo, cheios de fogo e inspiração para suas missões. A maioria deles nunca chega nem perto de destruir algum membro da minha raça. Quanto aos outros, a maioria causa mais danos que benefícios à suas causas. Eles eliminam os fracos e os estúpidos de seu estado de não vida, deixando os melhores, mais espertos e os mais fortes vampiros. Muitos caçadores são autônomos, uma gentilha carregando armas de fogo e estacas enquanto caminham cegamente através dos jardins da noite. Outros trabalham em departamentos do governo, convencidos de que somos parte de alguma conspiração inimiga que tenta destruir o "Estilo Americano". Imbecis.

Os caçadores mais perigosos são aqueles ligados a Igreja Católica e à Sociedade de Leopoldo. Não se deixe enganar:, é a Inquisição numa roupagem moderna. Eles, e outros como eles, conhecem somente uma parte da verdade sobre os vampiros, ou seja, apenas o suficiente para tirar todas as conclusões erradas. De acordo com os costumeiros caçadores de vampiros, somos todos meros peões do Demônio, enviados a Terra para causar a destruição e servir ao mestre do inferno.

Isto, ao contrario do que se costuma pensar, é pura besteira. Nenhum homem, vampiro

ou demônio é meu mestre e não estou a serviço de qualquer vontade que não seja a minha própria. Os vampiros tem simplesmente... apetites e metas que divergem daquilo que os partidários da Inquisição consideram normal. Aliás, fiquei sabendo que eles costumam vestir-se com aquelas camisas de penitência e apreciam muito as sessões de auto-flagelação, o que dificilmente poderia ser considerado como um comportamento social saudável.

Existem muitas outras meias-verdades e concepções erradas correndo soltas, a maioria das quais são úteis aos nossos objetivos. Vê a igreja ali adiante? Você perceberá que eu estou em pé in media cruas — bem onde a sombra da cruz se projeta na rua — e isso não está me afetando em nada. Também não serei afetado por nenhum crucifixo, estrela de David ou qualquer outro símbolo religioso, a menos que a pessoa que o esteja usando possua fé verdadeira. Esta espécie de fé é realmente muitíssimo rara nesses dias, eu lhe asseguro. Nove entre dez vezes é possível aproximar-se de um padre, tirar a cruz de sua mão e então matá-lo enquanto ele ainda chama por Deus, tentando descobrir o que deu errado.

Não que eu já tenha feito tal coisa, é claro.

A maior parte das outras bobagens que eles vendem nos filmes não passa exatamente disso: bobagens. Alho? Sem valor. Uma estaca? Só se acertá-la bem no coração, e mesmo assim, ela apenas a imobilizaria. Água corrente? Eu tomo banho, muito obrigado. Luz solar? Bem, isso machuca, mas é preciso mais do que um raio de sol para transformá-la em cinzas. O mesmo vale para o fogo — ele irá queimá-la, mas leva mais do que um segundo para acontecer.

Estou usando "você" em todos esses exemplos? Mil desculpas. Não sei como isso aconteceu.

Para onde estamos indo agora? Bem... vamos a uma boate. Mais precisamente a um bebedouro onde o rebanho se reúne, sem perceber que existem predadores ao redor. Lá você também terá a oportunidade de conhecer outros da minha espécie, de famílias diferentes. Não se preocupe, você estará perfeitamente a salvo desde que permaneça em minha companhia. Não tenho a menor intenção de deixar que alguém a machuque esta noite.

OS SABORES DO SANGUE

em, aqui estamos: Xero, a mais nova pocilga com ares de vida noturna nesta metrópole imunda. Os clubes noturnos vêm e vão — danceterias transformam-se em botecos que vendem bebidas a menores, que se transformam em boates badaladas e lanchonetes depois em cafeterias, discotecas até acabar... nisto. Os detalhes não importam, sempre existem lugares aos quais os jovens podem ir exibir o quão rebeldes são, pelo menos até o dinheiro da noite acabar. Eles querem provar o sabor do perigo, percebe, enquanto nós estamos só procurando o sabor do sangue. A confluência de nossos interesses é natural mas eles não percebem a ironia da situação.

Não, nós não teremos que esperar na fila. O leão-de-chácara é um dos nossos, viu? Ele é o que chamamos de carniçal. De tempos em tempos, ele bebe um pouco de sangue de vampiro e, em troca, recebe algum lucro. Apenas um pouco, é claro — os carniçais seguramente ainda são mortais. Os benefícios do acordo são limitados; os carniçais não possuem toda a extensão de nossos poderes, mas em troca eles ainda são capazes de ter filhos, de sentir o sol em seus ombros e de se afogar acidentalmente.

Sim, transformar pessoas em carniçais é mais uma das propriedades do Sangue. Existem muitas coisas sobre o Sangue que eu não lhe contei. Ora, não estou sendo pago para ser seu professor. Ainda curiosa? Bem, que tal essa: bebendo o sangue do vampiro três vezes, você fica irremediavelmente subjugada a ele. O sentimento de afeição resultante e chamado de laço de sangue, e se o vampiro responsável por ele reforçá-lo, o laço pode durar para sempre. Afinal, não há como morrer para escapar dele, não é mesmo?

Você consegue imaginar isto? Ser forçado a amar alguém, e ainda por cima para sempre? Sabendo que o amor que você tem por ele (que é tão forte que você poderia matar ou morrer por essa pessoa] é uma mentira, uma maldita mentira induzida? Odiando-o e amando-o ao mesmo tempo, sem nem ao menos ser capaz de fazer nada a respeito?

Soa como se eu estivesse falando de uma experiência pessoal, não é? Engraçado... Cuidado onde pisa! A direção sempre se esquece de que nem todos os clientes enxergam no escuro.

UMA Espécie À PARTE

em, deixe que eu lhe de uma idéia básica das nossas relações familiares, antes de apresentá-la aos outros. De acordo com a lenda, somos todos descendentes de Caim, filho de Adão e Eva. Supostamente, Deus puniu Caim por ter matado Abel, tornando-o um vampiro. A "marca" que Deus pôs em Caim era, na realidade, a maldição do vampirismo. Caim descobriu que poderia passar sua maldição através do "Abraço", e então criou crianças da noite para aliviar sua solidão. Infelizmente, o processo não parou por aí. Cada cria de Caim gerou crias, e estas geraram outras crias e assim por diante. Quando percebeu seu erro, Caim proibiu a criação de novos vampiros, e desapareceu.

E lógico que quando o gato sai, os ratos fazem a festa. Os vampiros mais jovens não lhe deram ouvidos, como era de se esperar, o que explica porque eu estou aqui. Claro, também, que quanto mais distante de Caim, cada geração de vampiros é um pouco mais fraca do que a anterior, e mais próxima dos mortais. A Primeira Geração, é o próprio Caim, suas crias são a Segunda e assim por diante. A décima terceira geração é pior do que o óleo que ira queimá-los no Inferno; sou levado a acreditar que os vampiros de décima quarta geração não passam de mulas. Nunca pergunte a alguém qual é a sua geração. É uma grosseria fatal.

Isso é apenas o começo — *você consegue me ouvir com esse barulho? Pôr que esses mortais insistem em dançar com esse barulho, com esse volume tão alto? Em todo caso, não somos todos como Caim. Que o Céu tenha piedade do mundo se fôssemos. Supostamente, cada um dos netos de Caim (chamamos esses seres míticos de Antediluvianos, porque acredita-se que eles existiam antes da enchente de Noé) possuía um conjunto particular de maldições e poderes místicos e os vampiros descendentes de cada um deles herdaram essas características. Tornamo-nos raças especializadas, como os cães e os cavalos de corrida, e essas linhagens formaram o que chamamos de clãs. Treze grandes clãs são conhecidos, cada um com poderes e esferas de ação próprias. Estes poderes, a propósito, são chamados de "Disciplinas". Para todos os efeitos, eles são mágicos. Você me viu usando um dos meus. Reze para jamais ver alguns dos outros.*

Ah! E temos também a Jyhad. Sim, a Jyhad! A Luta Eterna, O Grande Jogo, ou qualquer que seja a alcunha poética que queiram dar a ela. A maioria dos Membros diria que a *jyhad* não passa de um mito, como os Antediluvianos, mas ainda assim ha muitos que acreditam nela, bem no fundo de seus corações frios e mortos.

Segundo a nossa Historia, durante as primeiras noites, os filhos mais velhos de Caim começaram a brigar entre si, usando suas próprias crias e o rebanho como peões, enviando-os de um lado a outro, contra os asseclas de seus rivais. Naturalmente, uma vez que nós vampiros somos imortais, a antiga disputa nunca chegou a acabar completamente. Por isso, o jogo de esquivar-se e atacar, aparar e golpear continua. Membro contra Membro, clã contra clã, nação mortal contra nação mortal, todos sob o comando de manipuladores ocultos. Uma idéia tola, eu suponho, mas vez por outra me questiono se minhas batalhas são de fato minhas... Ah, deixe estar. É só baboseira existencialista.

De qualquer forma, por favor permita-me apresentar-lhe todos. Você esta vendo aquela mulher de saia de renda preta? Não, não ela, a outra. Seu nome é Jillian. Ela é uma de nós, mas de um clã diferente do meu. Ela pertence ao clã Treador, o "Clã da Rosa", como eles os chamam. Arte, garotos bonitos imaginando-se personagens tirados de livros de Keats ou Sheléy — os Treador alimentam-se de todas essas coisas. Pelo menos isso é o que qualquer um pensaria, segundo os critérios de avaliação convencionais. Mas eu não ponho muita fé nos estereótipos, especialmente os mais nobres.

O cavalheiro de terno escuro e camisa sem colarinho tentando ser discreto ao observar Jillian e seu rebanho? Ele é Paolo, um Tremere. Os Tremere são feiticeiros, perversos e reservados. . Irrite um deles e logo você terá um monte deles sobre você, deixando bem clara a sua desaprovação. E ali no canto, o brigão com jaqueta de motoqueiro, carrancudo e mal humorado, com cara de poucos amigos? Ele é Devin, um Brujah, um anarquista, que nesse momento esta em plena



caça. Mais cedo ou mais tarde, seu jeito byroniano irá atrair alguma atenção feminina, ele irá deixar-se animar e será levado para casa, e então... bem, você sabe o que vem depois.

Nem pense em tentar interferir ou eu mesmo a mato. Faça de conta que está assistindo a um documentário sobre a natureza. Que é o que realmente está acontecendo. Sobrevivência dos mais fortes. O rebanho da humanidade perde um ou dois animais, mas a maioria segue em frente sem ser afetada. E o equilíbrio entre predador e presa.

Aliás, essa é a principal função da Camarilla: manter o equilíbrio. Ela garante que ninguém vai correr enlouquecido assustando o rebanho, e que vocês nunca saberão que existem caçadores entre vocês.

O que é a Camarilla? Nada importante, segundo alguns vampiros. Em teoria é uma organização protetora de todos os vampiros, dedicada a promover a ordem e manter a Mascarada. Na realidade, ela reúne somente sete dos grandes clãs e outros tantos parasitas. Alguns outros clãs se auto-intitulam independentes, e os demais pertencem a um culto horrendo chamado de



Sabá. O Sabá faz Devin parecer com uma professora de jardim de infância; eles são muito mais parecidos com tudo o que a Inquisição pensa sobre os vampiros do que os Membros da Camarilla.

Entretanto, não cometa o erro de pensar que nós da Camarilla somos bonzinhos. Não somos. Apenas chegamos a conclusão de que é muito mais seguro coexistir e tentar trabalhar com a sua ajuda do que lutar contra vocês. Porém, jamais se deixe enganar pela idéia de que nós somos "os mocinhos".

Para nós vocês são mais úteis vivos do que mortos.

Parece que a noite não nos reserva nada de interessante — Devin está monopolizando as atenções. Vamos sair daqui. Você parece estar precisando de ar puro, e este lugar esta começando a me aborrecer.

Não, eu não vou mata-la e beber seu sangue no beco. O Abraço deve ser concedido no conforto, no luxo. Além do mais, meus carnicais devem ter armazenado alimento suficiente para sua primeira Fome; sou um senhor generoso.



Por favor, não se choque. Ingenuidade não combina, com seu jeito. Tenho feito insinuações toda a noite, e você, obedientemente, as captou. Além do mais, você não estaria imaginando que eu falaria tudo isso e então a deixaria ir embora, não é? A maioria das pessoas iria considerá-la louca se repetisse a história que acabei de contar. Mas, algumas acreditariam e contariam a outras pessoas. E tudo desabaria como um castelo de cartas.

Então, minha querida, não ha como deixá-la sair viva dessa. Mas, pode optar por sair morta. Você sabe o que estou lhe oferecendo e sabe que, lá no fundo, você quer. Caso contrário, teria tentado escapar horas atrás. Mas aqui está você.

Então, adorável dama... posso fazê-la viver para sempre? Sim? Fico contente.

Dê-me seu braço, querida. Você ainda está com medo?

Deveria estar.



VAMPIRO[®]

A MÁSCARA

UM JOGO
DE
NARRATIVA
DE
HORROR
PESSOAL

CRÉDITOS DO ORIGINAL

Criadores de "Vampiro: A Máscara": Mar.: i\ v.: i • Ha<_ 'cn coi;. >u\ eu i.'. Brown, *I í Mn Powd*, Aiv.: \ v. v neeiilvi L.; i lu is NLI 'onuuiih. Lisa Srevens, Jush T.: r.b: >i>k, r-u-vaii\ Vieck.

Autores da Nova Edição: Justin Achilli, An.;;, v. Bates, i'ba: Brucato, Richard E. Pansky, EdBL'. :;<ben Ilatch, Michael H. Lee, Lai i Lcmke, Jim M oure, ::•...;; Skeinp, i. \nthia Miumcrs.

Desenho do terceiro capítulo: Robe:' íatcb.

Editor: Cynthia Sunnncrs.

Direção de arte: Lamente Sncllyc Richard Ti. :>u>.

Lavout e Digitação: Aileen E. Miles.

Arte: iohn Bolum, Mark Cbiarello, Miku Da:., sui v LAavis, John Estes, Richard Kanc Fcr^uson, Harr.: !-:AJcnJall, Micliacl Gavdos. Rebuce.) Ciuary, l'ia (.iu^rr.. b'rudblarpcr, Mark Jackson, Lei! lonus, Bnan LuBlniK'. !..';! Luu, V'incu Locke, Civci; Loudcm, Larv Mac l •, v.j.ill, KMIJ. Muth, \Viliian O'Connor, (icoruc l :-.", Andruw Ríthcic, Matt Rcach, ("hnsuipb. ^:' >hv, Bill ifiunkiuwic:, LauTcncc Snully, Ray Sr.vdur. K.-n Spncur, Richard Thoinas, Ioshua t-iabnccl imbi\>^K. Karl Yvallur, Kunt \illrams, M.inliuw \Wilson

Design da capa: Ailui-n t. Miics

DEDICATÓRIA

P.ír.i \K~0>, niA'(iv, .• ânimos lãs, que nos jiji:..r.im a checar até .ua:; ^_UL'oinu" h •,; .•io'o'iniicnio seãtão !" r.' para xv^cs >:U.m!o K:ia lã; Mc¹ leni sido par-, r. ó-.

CRÉDITOS DA EDIÇÃO BRASIL

FIRA

Copyright¹ White Wolf

Título Original: Vampire: The Masquerade

Coordenação Editorial: LVvir Livraria

Tradução: Lui: Eduardo Ricun, Otávio Cionçalvu.s.

Colaboração: Ariadne Cl Nascimento

Revisão: Lui: Eduardo Ricun

Editoração Eletrônica: Tino Chayas

ISBN: 85-7443-1-7

|>L;ííí 11'A noi Mjci i K)j'> </>

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Vampiro : a máscara : um Jogo de Narrativa de horror pessoal / Justin Achill ... [et al.]. -- 3. ed. -- São Paulo : Devir, 1999.

1. Jogos de aventura 2. Jogos de fantasia l. Achilli, Justin

CDD-793.9

99-1244 Índices para catálogo sistemático

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

Todos os direitos reservados e protegidos pela Lei 5958 de 14. 12 73.

É proibida a reprodução total ou parcial, por quaisquer meios: sem autorização previa, por escrito, da editora.

Todos os direitos desta edição reservados à

Ójir

DEVIR LIVRARIA LTDA.

Rua reodurero Souto. 624 — (, 'ainbtici — S.P.
Caixa Postal 151W — CHP 01599-^70 - Sfu) Paul.» — SP
Fone (011) 3272-8524 — Fax (011) 1272-8264
email: rpLiJcvir (/tinis\'.coin.br

A INVITÁVEL ADVERTÊNCIA

\ vampiro: a Mascara c um JOGO que requer ::v.i_inação, esforço j:'.i:vidade e ..eniia jeludo, maturidade. Parte ^es-a maturidade é: :x\i^er que \ ainpn. • e -oinunte uni joio, e que :- situações descri-'. :ie-ri> pá L", na s s'u > düiipletaniente imaginar i;- Ao derrotar al- :.j:.. lo_indo naiin' haobiliifino™, \océ não \..: i":potecar a casa :.e^>e oxêalunda .lijeuein n; Batalha-NavaP r."o vni eoneçar a_': v..uete;s i)ioio;..^i nos navios. A mesr... rejra se aplica a ,;...:i; í\ \ i ou jo'jo de narrativa.

;...-utra.- pa!a\Ta>, \océ não é um \amp:r, . Quando o JOL;O. ^ . :•... >u:xe di.ado o~ii\ios, o> dados e apro\e:j sua vida: e deixe - 'i:..!-: e"o, isapro\ citando a^delas.

J n, ..ou 0000¹:kil- n;L~CX QUC são sulicien'e:v.jn;e con-cienres; ;...; i,!' p:eci-udes^e a\iMi, divirtam-se.

VAMPIRO

A MÁSCARA

SUMÁRIO

PRÓLOGO: UMA REUNIÃO DE MONSTROS	1
INTRODUÇÃO	20
CAPÍTULO UM: O MUNDO DAS TREVAS	26
CAPÍTULO Dois: CLÃS E SEITAS	62
CAPÍTULO TRÊS: PERSONAGENS	98
CAPÍTULO QUATRO : DISCIPLINAS	144
CAPÍTULO CINCO: REGRAS	188
CAPÍTULO Seis: SISTEMAS E DRAMAS	198
CAPÍTULO SETE: HISTÓRIAS DA FAMÍLIA	236
CAPÍTULO OITO: NARRATIVA	252
CAPÍTULO NOVE: ANTAGONISTAS	268
APÊNDICE	284
Epílogo: SOB UMA LUA DE SANGUE	306





Vampiros.

Cadáveres sanguessugas erguidos dos túmulos para beber do sangue dos vivos. Monstros condenados ao Inferno que evitam sua punição roubando a vida dos outros. Predadores eróticos que retiram seu sustento de homens e mulheres inocentes, que tentam resistir (ou cedem voluntariamente?) aos seus encantos.

Desde o início dos tempos, a humanidade fala do vampiro — o morto-vivo, o espírito demoníaco incorporado em carne humana, o cadáver que se ergue de sua tumba possuído de uma ardente fome por sangue quente. Da Hungria a Hong Kong, de Nova Deli a Nova Iorque, pessoas em todo o mundo têm sentido arrepios de terror e deleite contemplando as façanhas do predador noturno que é o vampiro. O vampiro assombra os romances, filmes, séries de TV, vídeo games, a moda e até mesmo cereais matinais.

Mas estas histórias são apenas mitos, certo?

Errado.

Os vampiros têm estado entre nós desde os tempos pré-históricos. Eles ainda caminham entre nós. E vêm travando uma grande guerra secreta desde as primeiras noites da história humana. O desfecho dessa luta interminável pode determinar o futuro da humanidade — ou a sua completa perdição.

CONTANDO HISTÓRIAS

Este livro contém as regras essenciais para jogar "**Vampiro: A Máscara**", um Jogo de Narrativa de Horror Pessoal. Com as regras aqui descritas, você e seus amigos podem assumir o papel de vampiros e contar histórias sobre o triunfo dos personagens, os seus fracassos, as suas façanhas secretas e os seus vislumbres de bondade.

Num jogo de narrativa, os participantes criam personagens usando as regras deste livro e os conduzem através de dramas e aventuras, chamadas apropriadamente de *histórias*, que são contadas através da combinação dos desejos dos jogadores e das diretrizes do Narrador (veja a seguir).

Os jogos de narrativa, ou RPGs, são parecidos com diversos jogos de interação social. Mas são também bastante distintos. Cada jogador interpreta um personagem — no caso, um vampiro — e participa de uma forma de improvisação teatral, dizendo o que o vampiro diria e descrevendo o que o vampiro faria. A maior parte desse processo é livre — os jogadores podem fazer com que os personagens digam e façam o que quiserem desde que os diálogos e as ações sejam coerentes com a personalidade e as habilidades de cada personagem. Contudo, certas ações são melhor julgadas através do uso de dados e das regras apresentadas neste livro.

Sempre que houver divergência entre as regras e a história, a história prevalece. Use as regras sempre que (ou de preferência apenas quando) elas tornarem mais emocionantes as suas histórias de terror e romance.

JOGADORES E NARRADORES

O número ideal de participantes para um jogo de **Vampiro** varia entre dois e seis. A maioria deles serão jogadores. Eles criam personagens vampiros — protagonistas imaginários parecidos com aqueles encontrados nos romances, filmes e nas histórias em quadrinhos. Em cada grupo, uma pessoa deve ser o Narrador. Ele não constrói um personagem para si mesmo; na verdade, ele é uma mistura de diretor, moderador, narrador e árbitro. O Narrador cria o drama, através do qual os jogadores conduzem seus personagens, forjando o enredo e os conflitos. O Narrador também interpreta o elenco de apoio — os aliados com quem os personagens interagem e os adversários contra quem eles lutam. O Narrador ainda cria e descreve os detalhes que compõem o cenário da história — os bares, danceterias, empresas e outros locais que os personagens frequentam. Os jogadores decidem como seus personagens reagem no jogo, mas é o Narrador, com a ajuda das regras, que decide se os personagens realmente tiveram sucesso em suas ações, e em que medida. Em última análise, o Narrador é a autoridade final nos eventos que ocorrem no jogo.

Exemplo: Rob, Brian, Cynthia e Alison reuniram-se para jogar **Vampiro**. Rob, Brian e Cynthia são os jogadores: Rob é o Barão D'Havilland, um aristocrata Ventrue; Brian é Palpa, um rato de esgoto Nosferatu; e Cynthia é Maxine, uma Brujah punk. Alison é a Narradora, e decidiu que os personagens deveriam se apresentar diante do Príncipe, para serem punidos por terem se alimentado em uma área proibida da cidade.

- Alison (descrevendo a cena): A sala para a qual vocês foram arrastados é grande, luxuosa e repleta de objetos de arte de épocas que vão desde a Renascença Italiana ao Renascimento do Harlem. Um grande candelabro de ferro com velas lança uma luz fraca sobre os nichos abarrotados de pinturas e estátuas. Entretanto, vocês não têm muito tempo para olhar, pois com um comando de Lorde Maxwell, o secretário do Príncipe, vocês são empurrados rudemente para diante de uma cadeira de carvalho tão grande que é quase um trono. A sombra parece cair mais intensamente sobre a imponente figura que se senta formalmente, dirigindo um olhar irado, firme e fixo para vocês.

- Alison (agora falando como o príncipe): "Por mais de um século eu tenho mantido a ordem em meu território. Como um jardineiro cuidadoso, tenho observado esta cidade evoluir de uma vila rural para uma metrópole próspera. Tenho superado os anarquistas e as tramas da Mão Negra. Então, com que autoridade vocês, recém-nascidos, resolvem zombar de minhas regras? Respondam rápido e respondam bem, antes que eu os empale e os deixe à mercê do beijo do sol."

Os jogadores agora devem decidir o que fazer.

- Rob (agindo como o Barão D'Havilland): "Meu senhor, estamos claramente diante de um equívoco, uma vez que tanto meus colegas quanto eu..."

- Cynthia (como Maxine): "Não se atreva a falar por mim, seu bajulador de sangue fraco! Para o Inferno com as suas regras, seu porco fascista! Estamos no século XX, e vou onde bem entender."

- Alison (descrevendo a reação contrariada do príncipe): Os dedos do príncipe se contraem nos braços do trono, e um silvo baixo escapa de sua garganta.

- Brian (descrevendo a ação de seu personagem): "Brilhante, Maxine!" Eu evito o olhar do príncipe e olho em volta. Existe algum tipo de pilastra, sombra ou outro lugar para onde eu possa deslizar discretamente e me esconder? Se existir, vou usar minha Ofuscação (um poder mágico de invisibilidade) para dar o fora daqui.

O que acontece depois é decidido pelas ações dos jogadores e pelas decisões do Narrador. Como você percebeu, cada jogador comanda as ações e palavras de seu próprio personagem. Mas, para todos os efeitos, Alison, a Narradora, é quem determina as reações do príncipe diante das ações e das palavras dos personagens; Alison é quem interpreta as reações do príncipe, falando por ele, e é ela quem determina se as ações dos personagens foram bem sucedidas ou falharam.

O QUE É UM VAMPIRO?

Muitos tipos de protagonistas podem ser representados nos jogos de narrativa. Em alguns, os jogadores interpretam heróis em um mundo de fantasia, ou super-heróis salvando o mundo do ataque dos vilões. Em **Vampiro**, os jogadores assumem o papel de vampiros — os sanguessugas imortalizados nas histórias de horror — e guiam esses personagens através de um mundo virtualmente idêntico ao nosso.

Os vampiros que caminham sobre a Terra nas noites modernas — ou Membros, como gostam de ser chamados — são, ao mesmo tempo, similares e diferentes do que poderíamos esperar. Talvez seja melhor começar nossa discussão sobre os mortos-vivos como se fossem uma espécie separada dos humanos — seres inteligentes e com semelhanças superficiais com os humanos que um dia foram, possuindo inúmeras diferenças fisiológicas e psicológicas.

Na maioria dos casos, os vampiros lembram os monstros do mito e do cinema (existe algum fundo de verdade nas histórias de que estes talvez tenham sido criados por mortais iludidos e confusos). De qualquer forma — não importa o que os intrépidos caçadores de vampiros tenham aprendido — nem todas as superstições sobre os vampiros são verdadeiras.

- **Vampiros são imortais.** Verdadeiro. Embora possam ser mortos (um processo muito difícil), eles não envelhecem e não morrem de causas naturais. Eles não precisam dos alimentos que os humanos comem, e não precisam respirar.

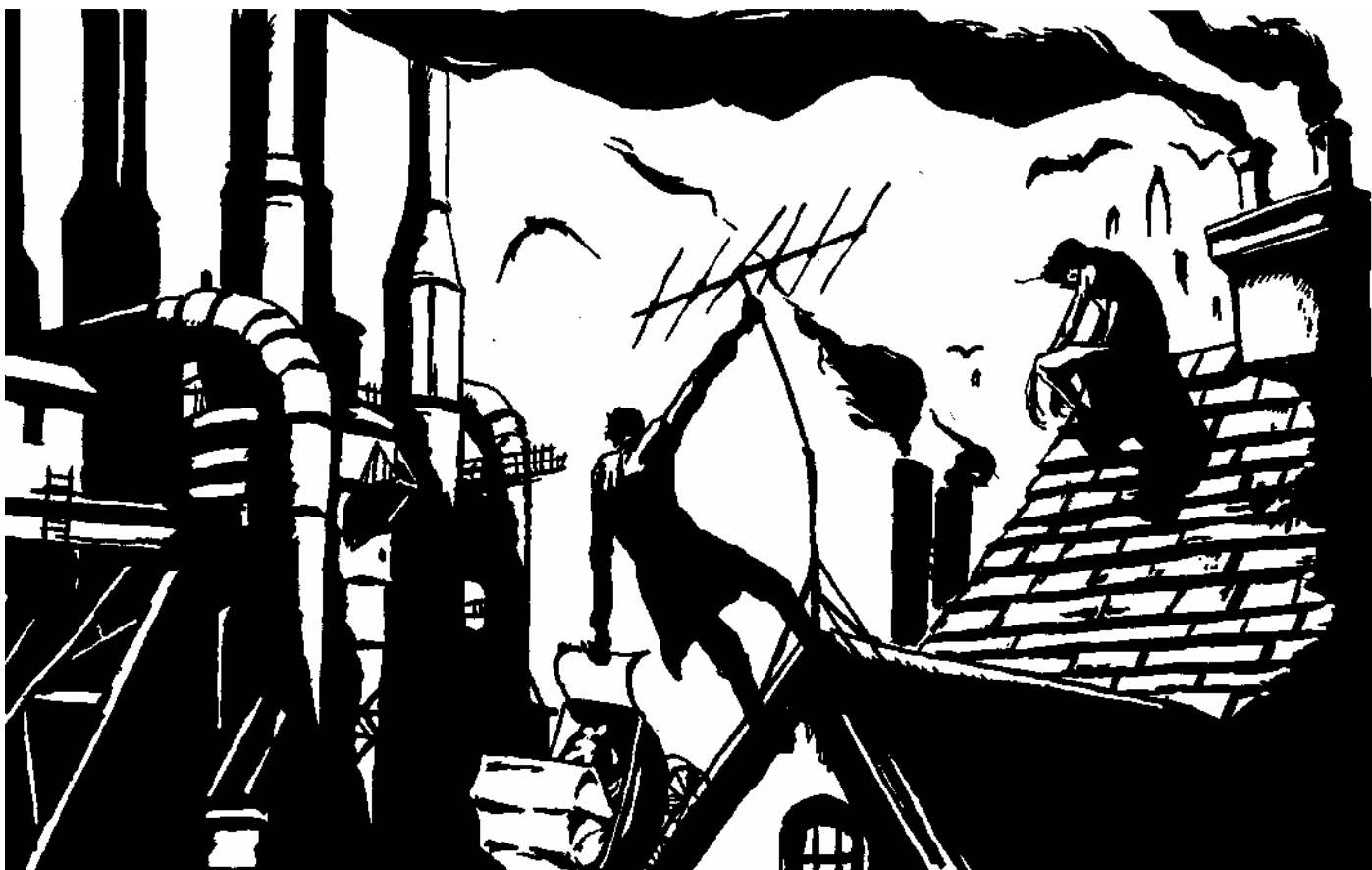
- **Vampiros são mortos-vivos e devem sustentar-se com o sangue dos vivos.** Verdadeiro. Um vampiro está clinicamente morto — seu coração não bate, ele não respira, sua pele é fria, ele não envelhece — porém ainda é capaz de andar, planejar, falar... caçar e matar. Para sustentar sua imortalidade artificial, um vampiro deve consumir sangue periodicamente, preferivelmente sangue humano. Alguns vampiros penitentes garantem sua existência alimentando-se do sangue de animais, e alguns vampiros mais velhos precisam caçar e matar outros de sua própria raça. Porém, a maioria deles consome sangue de elementos da mesma espécie a que pertenciam: os humanos.

Os vampiros drenam o sangue de suas vítimas através do uso dos caninos retráteis, que lhes são concedidos magicamente no momento em que se tornam mortos-vivos. Eles também têm uma habilidade mágica de cicatrizar os ferimentos causados às suas vítimas durante a sua alimentação, lambendo o local e com isso eliminando todos os indícios de seu ataque.

O sangue é tremendamente importante para os Membros, por ser tanto a base de sua existência como a fonte de seu poder. O alimento mortal, o ar mortal, o amor mortal — nada disso tem significado para um vampiro. O sangue é a sua única paixão, e sem ele, o vampiro irá rapidamente definhando e ficar inativo. Além do mais, os vampiros podem usar o sangue roubado para realizar espantosas façanhas de cura, força e outras mágicas.

- **Qualquer pessoa mordida por um vampiro se transforma em vampiro.** Falso. Se fosse verdade, o mundo estaria lotado deles. Os vampiros se alimentam de sangue humano, é verdade, e às vezes matam suas presas — mas a maioria dos humanos que morrem de um ataque vampírico simplesmente falece. Para retornar como um morto-vivo, é preciso que todo o sangue da vítima seja drenado e que ela seja alimentada com um pouco do sangue vampírico logo em seguida. Este processo, chamado de *O Abraço*, causa a transformação mística de humano para morto-vivo.

- **Vampiros são monstros — espíritos demoníacos incorporados em cadáveres.** Falso... e verdadeiro. Os vampiros não são demônios per se, mas uma combinação de fatores trágicos os compele inexoravelmente a cometer más ações. No início, o novo vampiro pensa e age de modo muito semelhante a como quando ainda vivia. Não é de imediato que ele se transforma num demônio, num monstro sádico. Entretanto, ele logo descobre a absurda fome de sangue e percebe que sua existência depende de se alimentar de seus semelhantes. Muitas vezes, o comportamento do vampiro muda — ele



adota uma série de atitudes menos condizentes com um onívoro comum e mais próprias de um predador solitário.

Relutante a princípio, o vampiro é finalmente forçado a matar, pelas circunstâncias ou por necessidade. E, com o passar dos anos, matar torna-se cada vez mais fácil. Percebendo que é indigno de confiança, ele pára de confiar nos outros. Percebendo que sua existência depende de segredo e controle, ele se torna um experiente manipulador. E tudo piora cada vez mais, conforme os anos se transformam em décadas e depois em séculos, e o vampiro mata mais e mais, vendo seus entes queridos envelhecerem e morrerem. A vida humana, agora tão curta e desprezível comparada com a dele, perde cada vez mais o seu valor, até que ele passa a considerar o rebanho mortal à sua volta tão insignificante quanto um enxame de insetos impertinentes. Os vampiros mais velhos estão entre os seres mais endurecidos, insensíveis e paranóicos — em resumo, monstruosos — que o mundo jamais conheceu. Talvez não sejam demônios, no sentido exato da palavra, mas a essa altura dos acontecimentos, quem saberá a diferença?

- **Vampiros são queimados pelo Sol.** Verdadeiro. Os vampiros precisam evitar o sol, ou morrem, embora alguns deles sejam capazes de suportar o contato com a luz do sol por um curto espaço de tempo. Os vampiros são criaturas noturnas, por isso a maioria encontra extrema dificuldade em permanecer acordado durante o dia, até mesmo em áreas protegidas do sol.

- **Vampiros são repelidos por cruzes e outros símbolos sagrados.** Em geral, isso é falso. No entanto, se o portador do símbolo tiver fé verdadeira no poder que ele representa, o vampiro pode vir a sofrer os seus efeitos.

- **Vampiros são repelidos com alho e água corrente.** Falso. Isso não passa de mito.

- **Vampiros morrem com uma estaca fincada no coração.**

Falso. Entretanto, uma estaca de madeira — uma flecha ou algo semelhante — enfiada no coração paralisará o monstro até ser removida.

- **Vampiros têm a força de dez homens; são capazes de comandar lobos e morcegos, de hipnotizar os vivos e cicatrizar até mesmo o mais grave dos ferimentos.** Verdadeiro e falso. O poder de um vampiro aumenta com a idade. Os vampiros jovens, recém-criados, costumam ser apenas um pouco mais poderosos do que os humanos. Mas, conforme o tempo passa e seu conhecimento aumenta, eles aprendem a usar o sangue para invocar poderes mágicos secretos, que chamam de Disciplinas. Os anciões poderosos rivalizam com Lestat ou o Drácula fictício, e os verdadeiros anciões — os Matusaléns e os Antediluvianos que têm assombrado as noites por milhares de anos — com frequência possuem poderes semelhantes aos de verdadeiros deuses.

O ABRAÇO

Os vampiros são criados através de um processo chamado "O Abraço". Alguns clãs de vampiros Abraçam mais ao acaso que outros, mas o Abraço não costuma ser dado inconsequentemente. Afinal de contas, qualquer novo vampiro é um competidor em potencial por alimento e poder. Uma criança da noite costuma ser vigiada durante semanas e até mesmo anos por um observador, que avalia criteriosamente se aquele mortal de fato acrescentaria algo de bom à sociedade vampírica.

O método para realizar o Abraço é similar ao da alimentação vampírica normal — o vampiro drena o sangue da presa escolhida e, a seguir, devolve um pouco de seu próprio sangue imortal para o mortal exangue. Apenas um pouquinho — uma gota ou duas — é

o bastante para transformar um mortal em um morto-vivo. Este processo pode ser executado até mesmo em um ser humano que já esteja morto, desde que o corpo ainda esteja quente.

Assim que o sangue é devolvido, o mortal "acorda" e começa a beber por sua própria iniciativa. Embora reanimado, o mortal continua morto; seu coração não bate e ele não respira. No decorrer das semanas seguintes, seu corpo sofre uma série de transformações sutis, ele aprende a usar o sangue em seu corpo, e é ensinado sobre os poderes especiais de seu clã. A partir deste ponto, ele é um vampiro.

A CAÇADA

A diferença fundamental entre os humanos e os vampiros está na alimentação. Os vampiros não conseguem subsistir com a comida dos mortais. Ao invés disso, só mantêm suas vidas eternas através do consumo de sangue — sangue humano e fresco.

Os vampiros conseguem o seu sustento de muitas maneiras. Alguns cultivam "rebanhos" de mortais acessíveis, que apreciam o êxtase do Beijo dos vampiros. Alguns rastejam para dentro das casas à noite, alimentando-se de pessoas adormecidas. Há aqueles que caçam em locais onde os humanos se reúnem — danceterias, bares e teatros — seduzindo mortais em relações amorosas ilícitas e disfarçando seus ataques como atos de paixão; outros ainda se alimentam da maneira mais antiga — caçando, atacando, incapacitando (ou até mesmo matando) mortais que perambulam à noite por lugares afastados, vielas isoladas ou terrenos baldios.

OMUNDO NOTURNO DO VAMPIRO

Os vampiros valorizam o poder, por si só e pela segurança que ele oferece — e acham ridiculamente fácil adquirir artigos, riquezas e influências mundanas. Um olhar hipnótico e umas poucas palavras os tornam capazes de obter as riquezas, o poder e os empregados que desejarem. Alguns vampiros poderosos são capazes de implantar sugestões pós-hipnóticas nas mentes dos mortais, fazendo com que eles se esqueçam que estiveram em sua presença. Dessa maneira, eles conseguem adquirir legiões de escravos involuntários, de várias classes sociais, com muita facilidade.

Embora existam exceções, os vampiros tendem a permanecer nas proximidades das cidades que, por sua vez, oferecem inúmeras oportunidades para a caça, acordos e politicagem — além do mais, o campo costuma oferecer perigo. As regiões selvagens são o lar dos Lupinos, os lobisomens, que são os eternos inimigos dos vampiros e que não desejam nada além de acabar com eles.

AJYHAD

Muitos vampiros procuram não manter nenhuma ligação com os demais membros de sua espécie, optando por existir e caçar na solidão. No entanto, a sociedade dos mortos-vivos pratica uma dança de manipulação e veneno, e poucos vampiros são deixados de fora dela. Desde as noites da antiguidade, os Membros têm lutado pela supremacia, numa guerra antiga e muito conhecida, chamada Jyhad. Nossos líderes, culturas, nações e exércitos têm sido meros peões nessa guerra secreta e as conspirações vampíricas têm influenciado muito (mas não toda) a história humana. No mundo noturno dos vampiros poucas coisas são realmente o que aparentam. Um golpe político, problemas econômicos ou movimentos sociais podem ser apenas uma manifestação superficial que acoberta uma luta de séculos. Os vampiros anciões comandam das sombras, manipulando mortais e vampiros igualmente — e os anciões, por

sua vez, também são manipulados. Na verdade, a maioria dos guerreiros não deve sequer imaginar para quem lutam, nem por que.

Supostamente, essa guerra iniciou-se milênios atrás, mas continua até hoje. Muito em bora os arranha-céus tenham tomado o lugar dos castelos, as metralhadoras e mísseis tenham substituído as espadas e tochas, e ações ao portador tenham tornado obsoletos os cofres cheios de ouro, o jogo continua sendo o mesmo. Membro contra Membro, clã contra clã, seita contra seita: como sempre tem sido. As disputas iniciadas nas noites do reinado de Carlos Magno continuam sendo travadas hoje, nas ruas de Nova Iorque.

E as cidades que não param de crescer proporcionam inúmeras oportunidades para alimentação, poder e guerra.

Cada vez mais, os vampiros falam sobre Gehenna - a profetizada noite do Apocalipse, quando a maioria dos anciões, os míticos Antediluvianos, se erguerão de seus covis ocultos para devorar todos os vampiros jovens. Esta Gehenna, como os Membros dizem, será um presságio do fim do mundo, já que tanto os vampiros quanto os mortais serão consumidos por uma implacável maré de sangue. Alguns vampiros empenham-se em impedir a Gehenna e alguns, de um modo fatalista, simplesmente esperam por ela; outros ainda a consideram um mito. Aqueles que acreditam, no entanto, dizem que o fim está próximo - e talvez seja uma mera questão de anos.

COMO USAR ESTE LIVRO

Vampiro é dividido em vários capítulos, cada um deles elaborado de modo a explorar e explicar partes específicas do jogo. Lembre-se, porém, que em um jogo de narrativa, o "capítulo" mais importante é a sua imaginação. Nunca deixe que nada nesse livro substitua a sua própria criatividade.

Capítulo Um: O Mundo das Trevas descreve os Membros e o mundo no qual eles caçam.

Capítulo Dois: Clãs e Seitas descreve os treze grandes "clãs" dos Membros e as organizações às quais eles são leais.

Capítulo Três: Personagens contém instruções, passo a passo, para a criação de personagens vampiros.

Capítulo Quatro: Disciplinas examina os poderes mágicos dos mortos-vivos.

Capítulo Cinco: Regras explica os meios básicos para resolver as várias ações dos personagens.

Capítulo Seis: Sistemas descreve muitas maneiras de simular tudo, desde uma sedução gentil a um combate brutal.

Capítulo Sete: A História dos Membros relembra a história antiga e as lutas sangrentas entre os Filhos de Caim.

Capítulo Oito: Narrativa orienta os Narradores sobre a melhor maneira de criar histórias interessantes nas quais envolver os jogadores.

Capítulo Nove: Antagonistas menciona os (poucos) amigos e os (muitos) inimigos dos Membros.

Finalmente, o **Apêndice** fornece informações adicionais e algumas regras para jogadores experientes.

AÇÃO AO VIVO

A maioria dos jogos de ocorre com os jogadores sentados ao redor de uma mesa, descrevendo o que seus personagens dizem e fazem. Contudo, os jogos também podem ser conduzidos através da Ação Ao Vivo. Essa excitante forma de jogo é semelhante ao teatro de improviso. Nela, os jogadores vestem-se como seus perso-

nagens e interpretam as cenas como se fossem atores em uma peça. Então, ao invés de dizer, "meu personagem foi até a mesa e pegou um antigo documento", você, o jogador, realmente se levantaria, iria até a mesa e pegaria o "antigo documento" (provavelmente um acessório criado pelo Narrador — por exemplo, um pedaço de pergaminho queimado nas beiradas para dar a impressão de velho, com um pouco de farinha para simular poeira).

O Narrador guia a ação e dirige a trama; descreve as características especiais do cenário; supervisiona os desafios pelos quais os personagens passam e pode interromper a ação a qualquer hora.

No RPG Ao Vivo, geralmente não se usam dados. Por isso, sistemas alternativos, como aqueles apresentados na linha "Mind's Eye Theatre", tomam o lugar dos dados, determinando o resultado dos desafios. A maioria das situações são simplesmente resolvidas através da encenação e das decisões do Narrador.

REGRAS DE SEGURANÇA

Algumas regras são necessárias para assegurar que o jogo Ao Vivo seja seguro e agradável para todos os participantes e espectadores. Ao contrário de todas as outras regras apresentadas neste livro, as regras a seguir *devem* ser seguidas à risca.

- **Não tocar:** É ponto final. Todo combate e interação física deve ser decidido através dos dados ou de outro sistema abstrato. Os jogadores nunca devem bater, engalfinhar-se ou tocar de maneira alguma em alguém durante o jogo. É responsabilidade do Narrador encerrar o jogo caso um ou mais jogadores tomem-se demasiadamente violentos.

- **Sem armas:** Acessórios como chapéus, roupas de época e bengalas são ótimos em jogos Ao Vivo. Armas não. É ponto final! Nada de facas, espadas ou algo que, mesmo remotamente, lembre uma arma de fogo. Não use nem mesmo espadas de brinquedo, pistolas (de espoleta ou de água) etc. Se o seu personagem precisa de uma "arma", pegue um cartão (9 x 15 cm) e escreva "Arma de Fogo" ou "Espada" ou o que quer que seja; durante o Combate, apresente o cartão ao Narrador, que irá julgar o seu uso no jogo.

- **Jogue em áreas reservadas:** As partidas Ao Vivo devem ser jogadas dentro de casa ou em outro lugar previamente designado. Não envolva estranhos no jogo, e certifique-se de que todos os que se encontram por perto ou que estejam passando saibam *exata-mente* o que vocês estão fazendo. Um jogo pode parecer perturbador e até mesmo assustador para aqueles que não estão informados sobre o que está se passando. Não tente chocar nem intimidar os transeuntes; além de ser uma atitude imatura, pode acabar virando um caso de polícia.

- **Saiba quando parar:** Se o Narrador anunciar um intervalo ou qualquer outro tipo de pausa na ação, pare imediatamente, pois ele detém a palavra final em todos os acontecimentos do jogo. Da mesma forma, quando o jogo terminar por aquela noite, guarde seus "caninos" e volte à realidade.

- **É apenas um jogo:** O jogo Ao Vivo serve para divertir. Se o rival vence, se o personagem morre, se um plano dá errado, isso não é o fim do mundo. Às vezes, as pessoas gostam de se reunir após o jogo e conversar sobre ele — algo como os jogadores que formam um grupo de neófitos, se reunindo para reclamar sobre seus senhores enquanto comem uma pizza — e não há nada de errado nisso. Mas ligar para um colega de clã às quatro da manhã pedindo ajuda para seu primogênito, é levar as coisas longe demais. Lembre-se de que todos jogam *apenas* para se divertir!

- **A Palavra Final:** O jogo Ao Vivo pode ser uma das experiências mais ricas e satisfatórias, quando encaradas de modo maduro e responsável. E não estamos brincando quando falamos de "maturidade e responsabilidade". Nos jogos Ao Vivo, vocês são os acessórios, então é imprescindível que você trate a si mesmo e aos outros com extremo cuidado, dignidade e respeito. Esse jogo definitivamente *não* é sobre sanguessugas, caças, lutas ou atividades eróticas "de verdade". Você *não* é um vampiro, somente faz o papel de um deles, *durante o jogo*.

MATERIAIS DE REFERÊNCIA

Vampiro, é claro, presta homenagem a um gênero de ficção antigo e próspero. A subcultura vampírica/gótica cresce e diminui diante dos olhos do público, mas está perpetuamente viva (ou não-morta) e em grande atividade.

A seguir, relacionamos algumas das obras que tiveram grande influência sobre **Vampiro: A Máscara e o Mundo das Trevas**.

Os livros recomendados incluem: *Drácula*, de Bram Stoker; *Entrevista com o Vampiro*, *O Vampiro Lestat* e *A Rainha dos Condenados*, de Anne Rice; *Lost Souls*, de Poppy Z. Brite; a série *Necroscape*, de Brian Lumley; *Fome de Viver*, de Whitley Streiber; *A Última Esperança da Terra*, de Richard Matheson. Os vampiros também aparecem na poesia romântica de Byron, Shelley e Baudelaire. Visite também as bibliotecas públicas ou universitárias e leia alguns dos assustadores mitos antigos e lendas sobre os vampiros ao redor do mundo.

O vampiro também tem tomado parte em filmes. *Drácula*, de Bela Lugosi e Nosferatu (filme mudo) de F.W. Murnau são os bisavós do gênero. Outros filmes bons (ou pelo menos divertidos) incluem *Fome de Viver*, *Near Dark*, *Vamp*, *Os Garotos Perdidos*, *Salem's Lot*, os filmes de horror de Christopher Lee e o desenho animado *Vampire Hunter D*. O filme *Drácula de Bram Stoker*, de Francis Ford Coppola não é o melhor em termos de enredo, mas tem exuberância cinematográfica. Para passar o tempo, *Buffy, a Caça-vampiros* e *Um Drinque no Inferno*.

Quando se trata de capturar o espírito do cenário do Mundo das Trevas, experimente *Blade Runner*, *o Caçador de Andróides*, *Batman*, de Tim Burton (apenas o Iº filme), *O Silêncio dos Inocentes*, *Trainspotting*, *New Jack City* e a maioria dos filmes de Hitchcock.



"Então nos concordamos que um de nós deve assumir o nome e os títulos de nosso Pai!"

Sete cabeças curvaram-se, de acordo. Havia sete homens na sala, todos incrivelmente parecidos de rosto e corpo. Cada um deles de queixo bem marcado e traços aristocráticos; cada um deles vestindo trajes pesados demais para o calor da noite castelhana. Lá fora, vozes e gritos em espanhol e português — comerciantes alardeando suas mercadorias, seus vinhos e suas mulheres. As vozes flutuavam através da uma única janela, assim como a luz prateada da lua a oeste.

"Se todos souberem que nosso senhor foi destruído, as consequências serão... desagradáveis. Isso poderia dar esperança aos Anarquistas e seus mestres. Poderia levar alguns de nossos irmãos mais jovens a aderirem à causa deles, temendo o nosso enfraquecimento. E poderia causar uma cisão nos conselhos dos pares de nosso Pai, atrasando a unificação dos clãs. Eu considero todos esses resultados indesejáveis." O orador era talvez o mais velho dos sete ali reunidos. Ele ocupava uma cadeira alta, forrada em tecido vermelho, com pernas folheadas a ouro, talhadas como as garras de um leão. Os demais ocupavam cadeiras menores, mais baixas. Um deles, sentado próximo da janela, falou.

"Mas qual de nós? E quais seriam as precauções para manter o segredo sobre esse assunto? Se esta farsa for revelada, o prejuízo será maior do que se simplesmente reconheçêssemos a destruição de nosso Pai."

O mais velho encolheu os ombros levemente. "Eu pensei que, já que sou mais próximo do Pai em idade e poder..." — houve alguns murmúrios — "...eu deveria me transformar nele, por assim dizer. E pensei que poderia confiar nos laços da linhagem que nos une para assegurar vosso silêncio."

Os demais se olharam, os olhos se cruzando como se cada um estivesse testando silenciosamente a disposição de seus irmãos em lançar um desafio.

Depois, veio o balbuciar das vozes reconhecendo que sim, e claro que eles tomariam parte naquele plano.

"Vossa demonstração de solidariedade é comovente, irmãos. Agora, se puderem me dar licença por alguns momentos..." E a cria mais velha de Hardestadt ergueu-se e caminhou até a porta da biblioteca, aberta por um criado carnical, que outrora servira aos Cavaleiros Templários. Atrás de si, ele ouvia o tilintar dos cálices de metal contra a mesa de madeira, enquanto seus irmãos buscavam o refresco que ele havia preparado horas atrás. Cada copo continha uma mistura da vitæ de vários Cainitas antigos e poderosos, todos eles destruídos por Hardestadt, o Infante. Cada um deles continha também um pouco da vitæ do próprio Hardestadt, mascarada pelo sabor marcante do sangue dos anciões. Esta não tinha sido a primeira vez que Hardestadt utilizara um subterfúgio semelhante; afinal, dobrar a vontade de quem apenas serve a bebida era tarefa simples demais para alguém com o poder de Hardestadt.

Sim, o silêncio seria assegurado.



O mundo de **Vampiro: A Máscara** não é o nosso, embora esteja próximo o suficiente para causar um espantoso desconforto. Na verdade, o mundo habitado pelos vampiros é *semelhante* ao nosso, porém visto através de uma lente escura. Neste mundo, a maldade é palpável e onipresente, as noites finais estão sobre nós, e todo o planeta oscila numa situação crítica de tensão. Este é o Mundo das Trevas.

Superficialmente, o Mundo das Trevas é parecido com o mundo "real" que habitamos. Os mesmos artistas fazem sucesso, a violência também campeia nas grandes cidades, a fraude e a corrupção assolam os mesmos governos e a sociedade modela sua cultura pelas mesmas cidades. O Mundo das Trevas também tem uma Estátua da Liberdade, uma Torre Eiffel e um Cristo Redentor. No entanto, as correntes ocultas do horror estão mais aparentes do que em nosso mundo — todas as calamidades do nosso mundo são mais pronunciadas no Mundo das Trevas. Nossos medos são mais reais. Nossos governos são mais depravados. Nosso ecossistema morre um pouco a cada noite que passa. E os vampiros existem.

Muitas das diferenças entre o nosso mundo e o Mundo das Trevas se devem à existência dos vampiros. Ancestrais e imperscrutáveis, os Membros brincam com a humanidade como um gato faz com o rato. Os Membros manipulam a sociedade para afastar o tédio que os ameaça a cada noite, e para proteger-se contra os seus rivais centenários. A imortalidade é uma maldição para os vampiros, pois eles estão aprisionados em existências estagnadas, assim como em corpos mortos.

Este capítulo examina o mundo dos vampiros. O Mundo das Trevas reflete a paixão e o horror de seus senhores secretos, e a esperança da redenção é a única coisa que mantém a maioria dos habitantes desse lugar amaldiçoado vivendo — ou não-vivendo.

O MUNDO DAS TREVAS

A maior diferença entre o nosso mundo e o de **Vampiro: A Máscara** é a presença de monstros imortais manipulando a humanidade como marionetes. A violência e o desespero são mais comuns aqui, porque eles precisam existir para que os Membros continuem suas existências. O mundo é lúgubre, mas a fuga é uma mercadoria sempre presente — talvez presente demais. O cenário de **Vampiro** nasce da interação entre a ralé e o seu desespero.

PUNK-GÓTICO E OS PRESSÁGIOS DO FUTURO

"Punk-Gótico" é talvez a melhor forma de descrever a natureza física do Mundo das Trevas. O ambiente é formado por uma mistura de estilos e influências, e a tensão causada pela justaposição de grupos étnicos, classes sociais e subculturas torna esse mundo um lugar vibrante, ainda que perigoso.

O aspecto gótico descreve a aparência do Mundo das Trevas. Construções monumentais assomam gigantescas, com suas pilstras decoradas e gárgulas sinistras. As pessoas parecem seres minúsculos diante da imponência da arquitetura, perdidos entre as colunas espiraladas que parecem tatear em direção ao céu num esforço para escapar do mundo físico. A posição da Igreja se fortalece com a afluência crescente de mortais que se agarram a qualquer bandeira que lhes ofereça uma esperança de algo melhor no futuro. Da mesma forma, inúmeras seitas prosperam secretamente, prometendo poder e redenção. As instituições que controlam a sociedade são ainda mais rígidas e conservadoras do que em nosso mundo, pois muitos dos que estão no poder preferem o mal do mundo que eles conhecem ao caos produzido pela mudança. E um mundo dividido em ter ou não ter, ricos e pobres, fartura e miséria.

O aspecto Punk refere-se ao estilo de vida que os habitantes do Mundo das Trevas adotaram. A fim de dar um significado às suas vidas, eles se rebelaram contra os rochedos do poder. Gangues rondam as ruas e o crime organizado prolifera no submundo, afirmando a inutilidade de "viver de acordo com as regras". A música é mais alta, mais rápida e mais violenta, ou hipnoticamente monótona, e apreciada por multidões que encontram salvação na tuga que ela oferece. A linguagem é mais grosseira, a moda é mais ousada, a arte é mais chocante e a tecnologia traz qualquer coisa para qualquer pessoa, com o simples apertar de um botão. O mundo é mais corrupto, as pessoas são espiritualmente falidas e, com frequência, o escapismo substitui a esperança.

Como se isso não fosse assustador o bastante, as garras de um temor difuso e insidioso vêm se fechando em torno dos Membros nos últimos anos. Muitos deles falam, muito discretamente, da Jyhad, a guerra ou jogo eterno que dizem consumir os vampiros mais antigos. Essa luta vem sendo travada desde o início dos tempos, mas muitos vampiros receiam que, com a passagem dos milênios e com o enfraquecimento da maldição dos mortos-vivos, o final apocalíptico do jogo esteja bem próximo. Sinais e presságios, muitos deles registrados no profético *Livro de Nod*, preocupam vampiros de todos os clãs e linhagens, até mesmo aqueles que dizem não acreditar. Os boatos que correm, tanto nas assembleias do Sabá como nas reuniões da Camarilla, falam de tumultos no Oriente, de exércitos de uma ralé de vampiros que não pertencem a nenhum clã e possuem o sangue tão fraco que nem ao menos são capazes do Abraço, de reuniões com anciões misteriosos, cujo poder é tão imenso que não é possível distinguir sua linhagem, de luas negras crescentes e de luas cheias vermelhas como o sangue. Todos esses sinais, dizem os crentes, são presságios de que as Noites Finais estão chegando, e de que o fim está próximo.

Alguns Membros acreditam que um Ajuste de Contas também está vindo, que os poderes do Céu estão se preparando para finalmente julgar os vampiros e o que eles fizeram com o mundo. Outros falam do Joeiramento, ou Gehenna, a noite em que os vampiros mais antigos irão se levantar para consumir sua progênie, sugando o sangue amaldiçoado de seus inferiores para saciar sua própria fome. Poucos admitem essas superstições, mas a maioria deles sente a tensão quase palpável que tem se evidenciado ultimamente. Os vampiros mais velhos apostam em um golpe cruel e violento que irá anular todos os planos elaborados durante séculos numa única rajada enlouquecida. Hordas de Assamitas canibais, antigamente mantidos sob controle por uma grande maldição, caçam outros vampiros e bebem o seu sangue com voracidade. Os vampiros de linhagem desconhecida são caçados e destruídos por anciões paranóicos que os temem como arautos da Gehenna. Embora a paciência seja uma virtude especial entre os imortais, é praticada cada vez menos e toda a sociedade dos Membros oscila à beira de um grande e coletivo frenesi.

O Punk-Gótico é tanto um cenário quanto um estado de espírito, e os dois vão sendo desenvolvidos durante o andamento do jogo. A maior responsabilidade pela criação desse ambiente recai sobre o Narrador, mas os jogadores devem contribuir com a participação de seus personagens. Além disso, o ambiente também é uma questão de gosto. Alguns grupos podem preferir mais o Gótico do que o Punk, enquanto outros podem optar por doses iguais dos dois elementos, ou apenas um pouco de cada um. Afinal de contas, é o seu jogo, e você é livre para fazer o que quiser. Tenha apenas em mente que experimentar o mundo é uma tarefa coletiva e tudo o que os jogadores e o Narrador fizerem ajudará a tornar aquele mundo mais vívido. Ações, cenários, personagens e descrições: todos carregam a estética Punk-Gótica.

CIDADES

Os vampiros são criaturas próprias das cidades, embora alguns digam que isso é mais uma questão de opção do que de natureza intrínseca. A paisagem urbana oferece tudo o que um Membro precisa: estoques de sangue praticamente inesgotáveis, contatos suficientes para satisfazer o vampiro mais sociável (e lugares reclusos para satisfazer os mais individualistas), além de refúgios contra os lobisomens que perambulam nas áreas rurais, longe das luzes da cidade.

Infelizmente para os Membros, as cidades são os viveiros onde multiplicam-se os eventos da Jyhad, a grande guerra canibalística que tem sido travada entre os mortos-vivos por mais tempo do que os vampiros mais velhos são capazes de se lembrar. A noite é tão excêntrica quanto os próprios Membros, e longos períodos de paz relativa podem desmoronar em um derramamento de sangue sem nenhum aviso prévio. À medida que os vampiros se apegam às cidades em busca de proteção e subsistência, a união com outros Membros é inevitável.

Nas noites ancestrais, quando havia poucos humanos e as cidades não eram tão populosas, os Membros costumavam espreitar sozinhos em seus campos de caça, sem jamais encontrarem outros de sua espécie. Nos dias de hoje, o contato com outros predadores é inevitável, o que gera a necessidade de existir um certo equilíbrio de poder dentro da cidade. Os vampiros anciões controlam seus próprios territórios, os príncipes governam com garras de ferro, os anarquistas resistem nas ruas e guetos, e as selvagens *fêtes* vampíricas têm lugar longe dos olhos dos mortais. Mesmo os mais graves conflitos entre os Membros ocorrem por detrás do véu da *Máscara*, o código de silêncio que proíbe os vampiros de revelarem sua natureza aos humanos que os cercam.

Ironicamente, as cidades são tanto prisões quanto paraísos para os Membros. Se eles as deixarem, arriscam-se a perder suas não-vidas por causa da inanição ou das garras dos lobisomens. Se permanecerem, podem se entregar às suas paixões, mas inevitavelmente entram em conflito com outros de sua espécie. É uma existência tensa e frágil, dedicada a afugentar as inúmeras maldições da imortalidade: depressão, futilidade e um tédio enlouquecedor.

A proporção entre vampiros e mortais cresceu no último século. Muitos príncipes vampiros recomendam um limite de 1 vampiro para cada 100.000 mortais, com o intuito de manter a existência dos Membros em segredo. Todavia — e sobretudo nos últimos anos — algumas cidades excederam essa proporção, e a crescente população de Membros está se tornando o motivo de uma terrível inquietação. Nas cidades que não se submetem ao cumprimento da *Máscara*, como aquelas que estão sob o controle do Sabá, a proporção pode exceder em até duas ou três vezes o nível aceitável. A superpopulação não é um problema fácil de se resolver; decidir arbitrariamente quais vampiros podem ficar e quais devem sotrer a Morte Final é um assunto político que nenhum príncipe deseja considerar, exceto na mais crítica das circunstâncias.

Alguns vampiros, no entanto, sentem que a situação deve ser tratada energeticamente. Jovens vampiros de sangue fraco aparecem com frequência cada vez maior nas cidades dos anciões, e muitos Membros murmuram que o tempo da "caça", quando os mestres ocultos da Jyhad se erguerão para devorar o resto, está bem próximo.

OS MEMBROS

Faz muito tempo que os vampiros são temidos como vorazes monstros da noite — terríveis formas negras surgindo das trevas para roubar crianças de seus berços e arrebatam o sangue dos ino-

centes. Os vampiros também são criaturas de beleza fatal, imensa paixão e sensualidade predatória.

Cada vampiro é único, e cada um tem sua própria história fascinante para contar. A característica mais importante que todos os vampiros compartilham, no entanto, é a maldição. Mais importante do que qualquer linhagem, clã, seita ou causa é o fato de que todos os vampiros são predadores mortos-vivos. As lealdades e os deveres caem para segundo plano diante do impulso inevitável da fome. Todos os vampiros, sem exceção, são parasitas, amaldiçoados pelo destino a predarem sobre aqueles dos quais se originaram.

O jogo **Vampiro** enfatiza este tema mais do que qualquer outro. Os vampiros são monstros. Qual a sensação de deixar uma vítima morta e sem sangue num depósito de lixo? Manipular mortais como peões em um tabuleiro de xadrez? Suspeitar que os anciões o manipulam como uma arma involuntária contra os antigos inimigos? Prolongar uma não-vida de discrição e camifícina? Sucumbir às astúcias da Besta e fazer inocentes em pedaços?

Como resposta ao meio-ambiente, os Membros desenvolveram uma sociedade complexa, que existe às escondidas. Idade, clã, seita, senhor, poder, influência e muitos outros aspectos da não-vida transformam os vampiros no que eles são. Faz parte da existência de qualquer Membro integrar as inúmeras castas sociais que permeiam a sociedade vampírica. Ao criar obrigações para eles mesmos e cumpri-las, independentemente do quão artificiais elas sejam, os Membros procuram escapar da Besta que os corrói por dentro. **Vampiro: A Máscara** é, de fato, ambíguo. Os vampiros não se escondem apenas dos mortais, mas também de si mesmos, fingindo que não são os horrores em que realmente se tornaram.

Uma das maneiras pelas quais os Amaldiçoados fazem distinção entre si, é através de uma combinação de idade e *geração*, ou seja, quão afastado é o "parentesco" do Membro com o vampiro

progenitor, Caim. Os vampiros mais jovens devem provar seu valor aos mais velhos, para terem direito a qualquer tipo de status, por menor que seja. A sociedade vampírica é tão estagnada e absurda quanto os imortais Amaldiçoados que a compõem. Existe, contudo, um certo grau de flexibilidade, uma vez que os Membros mais antigos estão sempre em busca de recursos e de aliados que possam ajudá-los contra seus rivais na Jyhad.

A posição mais elevada é atribuída aos Antediluvianos, cainitas de Terceira Geração. A maioria dos vampiros os consideram uma lenda — certamente, nenhum deles tem sido visto nas noites modernas. A posição mais baixa é atribuída às crianças da noite e aos Desgarrados, aqueles que não pertencem a nenhum clã ou têm o sangue fraco demais para traçarem uma linhagem própria.

• **Antediluvianos:** Estes vampiros, se é que eles existem, são provavelmente as criaturas mais poderosas do mundo. Membros da Terceira Geração, os Antediluvianos estão apenas dois passos abaixo do Primeiro Vampiro, Caim. Quando os Antediluvianos escolhem se levantar de seu longo sono, afetam todos com os quais entram em contato; de acordo com os relatos esparsos de seus feitos, eles possuem poderes praticamente divinos. De acordo com as lendas, existiam originalmente 13 Antediluvianos, embora acredite-se que alguns tenham sido destruídos. Sua luta eterna, a Jyhad, afeta **todos os** Membros, e suas inúmeras formas de manipulação e traças tornam as tramas desses anciões quase imperceptíveis.

• **Matusaléns:** Se os Antediluvianos são os deuses dos Membros, os terríveis Matusaléns são semideuses e avatares. Em algum ponto entre 1000 e 2000 anos de idade, o vampiro passa por uma profunda transformação. Às vezes a mudança é física, outras vezes é mental ou emocional. Qualquer que seja a natureza desta mudança, o resultado final é que o vampiro não retém mais qualquer sinal de humanidade. Tendo realmente passado do estado terreno



para o domínio do sobrenatural, os Matusaléns frequentemente se escondem em seus refúgios, onde podem dormir longe dos sedentos caninos dos vampiros mais jovens. No entanto, seus poderes são tão grandes, que continuam a dirigir seus indescritíveis planos apenas mentalmente, comunicando-se mágica ou telepaticamente (e quase sempre de forma imperceptível) com seus lacaios.

Os Membros temem os Matusaléns, a quem é creditada uma série de horrendas características. Alguns rumores dizem que sua pele se transformou em pedra, outros falam de coisas que vão desde horrorosos desfiguramentos a belezas sobrenaturais, às quais não se pode contemplar. Acredita-se que alguns deles só se alimentam do sangue de vampiros, enquanto outros controlam o destino de nações inteiras de dentro de seus frios túmulos.

- **Anciões:** São vampiros que têm centenas de anos e normalmente estão entre a Sexta e Oitava gerações. Com séculos de astúcia acumulada e uma terrível sede de poder, os vampiros anciões são fisicamente mais ativos na Jyhad — eles não sofrem os longos ataques de torpor dos Matusaléns e dos Antediluvianos, mas também não possuem os poderes limitados e a facilidade de serem manipulados dos vampiros mais jovens. O termo "ancião" é um pouco subjetivo; um vampiro considerado ancião no novo mundo pode ser apenas mais um ancilla na Europa ou em outros cantos do mundo. Os anciões mantêm um controle rígido sobre a estrutura de poder dos Membros, impedindo os vampiros mais jovens de atingirem posições de influência, exercendo o controle que têm mantido por décadas, senão séculos.

- **Ancillae:** Esses são vampiros relativamente jovens (entre 100 e 200 anos de vida vampírica) que provaram seu valor. Os Ancillae são lacaios para os Membros mais poderosos, mas serão também os futuros anciões (se tiverem astúcia e sorte). Os Ancillae estão entre os neófitos e os anciões, o que significa que o

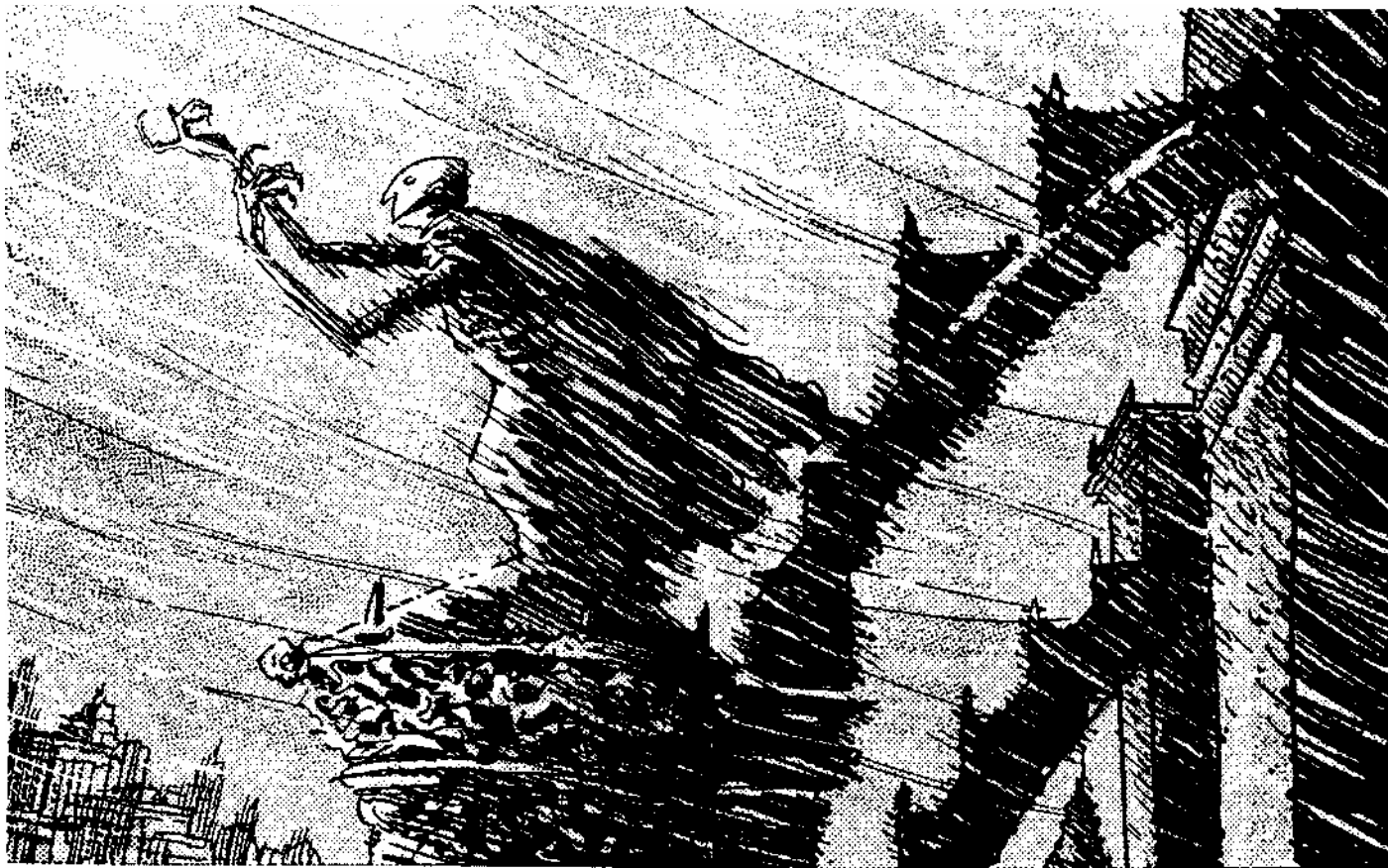
Membro possui respeito e poder crescentes, mas ainda lhe falta idade e experiência para se tornar um verdadeiro mestre da Jyhad. Devido ao fato da população vampírica ter crescido muito nos últimos dois séculos, a grande maioria dos vampiros é formada por ancillae ou neófitos.

- **Neófitos:** Os neófitos variam de vampiros novos, recentemente liberados, até Membros negligentes de mais ou menos cem anos. Marcados pelo estigma de ainda não terem provado a sua capacidade aos anciões, os neófitos são vampiros inexperientes, que talvez no futuro possam ser alguém, mas que, provavelmente, tombarão como peões nas tramas dos outros mortos-vivos.

- **Novatos:** Mais conhecidos como crianças da noite (embora todo vampiro, exceto Caim, seja a criança de alguém) os novatos são vampiros recém-criados, que ainda estão sob a tutela e a proteção do seu *senhor*, o vampiro que os criou. Eles ainda não são considerados como Membros da Família e frequentemente são tratados sem o menor respeito ou como simples propriedade do senhor. Quando seu senhor decide que sua criança da noite está pronta, ela pode tornar-se um neófito, de acordo com a aprovação do príncipe.

OUTRAS DISTINÇÕES

- **Anarquistas:** Os anarquistas são vampiros que rejeitam as Tradições de Caim e as ordens dos anciões. Ironicamente, os anciões relutantemente conferem aos anarquistas algum grau de status, devido à sua habilidade em conquistar o poder, apesar da oposição. Os anarquistas também são respeitados por sua paixão e esforço, coisa que poucos anciões, endurecidos pela idade e insatisfação, são capazes de reunir. Basicamente, no entanto, a maioria dos Membros considera os anarquistas como chacais, revirando o lixo da não-vida para comer o que escorra por entre os dedos dos anciões.



Caitiff: Os *Caitiff* são vampiros sem clã, banidos por outros Membros e desprezados por aqueles que se dão ao trabalho de notar que eles existem. Os vampiros podem se tornar sem clã por desconhecem a identidade de seus senhores (não tendo assim nenhum senso de linhagem) ou por pertencerem a uma geração tão fraca que é impossível identificar alguma característica dos clãs. Os *Caitiff* são quase sempre considerados como crianças bastardas e órfãs, embora alguns conquistem certa importância entre os anarquistas. Antigamente havia poucos *Caitiff*, mas após a Segunda Guerra Mundial, observou-se um nítido crescimento em seus números. Alguns anciões sussurram apavorados sobre a "Época do Sangue Fraco", um dos prenúncios da Gehenna.

O ABRAÇO

Nem toda vítima do Beijo vampírico torna-se um Membro — criar um novo vampiro exige um esforço consciente, e frequentemente, permissão. O *Abraço* é o termo corrente para o ato de transformar um mortal em vampiro. Quando um vampiro deseja gerar prole, sua caça toma um novo rumo. O vampiro não está mais apenas à procura de alimento; ao invés disso, ele se torna mais consciente e exigente, procurando pela perfeita combinação de traços pessoais que justificam a imortalidade.

As razões para Abraçar um novo Membro variam de vampiro para vampiro. Alguns senhores sentem um grande remorso a respeito da eterna maldição do vampirismo, e selecionam mortais que possam "dar algo em troca" à depravada raça dos Membros. Pouquíssimos vampiros procuram por grandes artistas, pensadores, criadores ou almas compassivas, cujos talentos devem ser preservados para sempre. Esses Membros geralmente sofrem muito quando percebem aquilo que o seu egoísmo descarregou sobre os infelizes que trouxeram para dentro da Família, pois o Abraço frequentemente destrói seu lampejo de genialidade. Os Membros não possuem a habilidade para realmente inovar — eles simplesmente seguem as modas humanas ao invés de determiná-las, e até mesmo seus trabalhos mais inspirados não são mais do que pálidas imitações das obras mortais que já existem. E uma ironia que esses Membros cuja intenção era a de preservar os dons de seus proleiros para sempre, acabem na verdade por prejudicar o seu talento.

Outros Membros são vingativos e perversos com relação ao Abraço, escolhendo mortais que desejam ver sofrer. Alguns Malkavianos particularmente cruéis deleitam-se em trazer os verdadeiramente loucos para dentro de sua classe, esperando revelar algum novo aspecto da loucura enquanto assistem a criança da noite mergulhar no desespero. Os medonhos Nosferatu também se deleitam em Abraçar os vaidosos e belos, apreciando os gritos angustiados da criança enquanto ela se transforma num monstro deformado. Mesmo os Toreador, em sua degeneração, às vezes selecionam suas crianças com o propósito de impor sua superioridade sobre aqueles que foram arrogantes durante toda a vida.

A maioria desses Membros, no entanto, Abraçam movidos pela solidão ou desejo. Esses vampiros são invariavelmente os mais mal-fadados, pois após satisfazerem a sua luxúria ou angústia, eles se vêem na companhia não de amigos, mas de monstros tão cruéis e predadores quanto eles próprios.

Os Membros dificilmente Abraçam com desleixo — o direito de criar uma criança é concedido raramente, e aqueles que observam as Tradições não desejam desperdiçar uma oportunidade que poderão não receber novamente em anos. Alguns vampiros, no entanto, são levianos, negligentes ou simplesmente descuidados com relação ao direito do príncipe de destruí-los e à sua prole. A classe dos *Caitiff* cresce com membros que não conhecem sua linhagem, que "nasceram" acidentalmente após terem sido deixa-



dos mortos por um vampiro descuidado, ou que abandonaram seus senhores negligentes.

O ato de criar um Membro não é complexo, embora muitos senhores se recusem a instruir suas crianças sobre esse processo. Primeiramente, o vampiro drena o sangue de sua vítima até o ponto da morte — o que não é difícil, pois uma vez que o Beijo acontece, a vítima geralmente está envolvida demais em seu torturante êxtase para resistir ao ataque. Após remover todo o cobiçado sangue mortal da criança, o senhor põe uma quantidade do seu próprio sangue na boca da vítima. A quantidade varia: enquanto alguns vampiros literalmente amamentam sua criança usando o pulso, outros Membros derramam apenas uma fina gota nos lábios da prole e observam a Besta assumir o controle. Os vampiros do Sabá supostamente Abraçam suas crianças e então as enterram, forçando a prole a literalmente se erguer do próprio túmulo.

Qualquer que seja o caminho seguido, a vítima sofre uma morte física e espiritual, somente para se erguer sobrenaturalmente mais tarde. Na maioria das vezes, a morte é um período de grande dor e angústia; a vítima sofre convulsões e choques enquanto seu corpo perde a vida.

O momento do renascimento, em compensação, é talvez o de maior prazer que um vampiro pode sentir, e provavelmente é o último êxtase que irá conhecer. Um processo místico transforma o corpo já morto da vítima, corrigindo imperfeições e frequentemente tornando o corpo mais bonito, ainda que de um modo surreal. Esta beleza é assustadora ao olhar, um encanto predatório como o do tubarão ou como o de uma cobra venenosa. Os sentidos da criança da noite também se ampliam até um nível impressionante, revelando sons que ela nunca havia escutado ou prestado atenção, estímulos táteis nunca apreciados pelo toque, tonalidades de cor imperceptíveis ao olho humano, além de inúmeros odores anteriormente indistinguíveis.

Além disso, o sentido de paladar do vampiro também se intensifica embora direcionado a um único e terrível sabor. Apenas uma coisa satisfaz o vampiro: o sangue humano. Desde o momento em que é transformado, o vampiro está aprisionado à paixão de sua Fome, e a cada noite, ele irá experimentar uma fome que pode ser saciada apenas através do ataque aos membros de sua antiga espécie.

Após o Abraço, a vítima é reconhecida como uma criança da noite, sob a proteção e a orientação de seu senhor até que este decida que ela está pronta para enfrentar as noites sozinha. É de responsabilidade do senhor a educação da criança nas regras dos Membros, embora raramente esta educação seja formal. Ela é frequentemente irregular e sempre corrompida pela inveja e pelos preconceitos do senhor. Muitos senhores, desejosos de conspiradores, bajuladores e simples marionetes, envenenam as mentes de seus progênitros contra os inimigos ou omitem informações importantes, para melhor controlá-los mais tarde.

AS PRIMEIRAS NOITES

Enquanto a criança da noite afunda lentamente no mundo da maldição, ela aprende sobre a sociedade dos mortos-vivos através da tutela de seu senhor e de suas próprias experiências. O senhor deve apresentá-la a outros Membros. A criança da noite deve aprender de imediato a pompa e os rituais associados com a sociedade vampírica. A maior parte dos senhores, no entanto, esconde seus progênitros de outros Membros, temendo que a exposição aos demais vampiros possa desviar os conhecimentos de sua criança da noite daquilo que ele deseja lhe ensinar.

Muitas dessas primeiras noites são gastas para aprender o que significa ser um morto-vivo. Inevitavelmente, a criança descobre a sua Besta, e acaba caindo em frenesi ou aprende desde cedo como

subjugar o seu chamado selvagem. O senhor deve observar enquanto a Besta toma conta de sua criança, advertindo-a da fraqueza mais tarde. É neste momento que ela aprende que a não-vida é de fato uma desgraça. A despeito do poder transmitido pelo Abraço, ela não é inteiramente ela mesma, e deve sempre ficar cautelosa com a Fome que queima em seu interior.

É também nessa hora que a criança aprende (infelizmente tarde demais) a apreciar a capacidade emocional possuída pelos mortais. Como um vampiro, seu coração morreu, deixando seu corpo frio e incapaz de sentir qualquer coisa. Muitos deles compensam isso *forçando-se* a sentir, citando lembranças de emoções da vida já morta. Mas o desespero é tudo o que resta no coração de muitos vampiros, quando percebem o que perderam por estarem mortos.

As primeiras noites são uma época de tristes revelações. Muitas das crianças da noite não conseguem competir com o terrível mundo da noite para o qual foram tragadas, e preferem enfrentar os destruidores raios de sol a continuar com suas existências.

CAÇANDO

A lição mais importante que um Membro recém-Abraçado aprende é a maneira de se caçar um humano. Inevitavelmente, o senhor desempenha um papel importante nesse processo, seja instruindo a criança na arte de se alimentar ou deixando-a à mercê de seus próprios métodos e oferecendo suas críticas mais tarde.

A malícia na personalidade dos Membros tende a vir à tona quando se ensina uma criança a caçar. Muitos vampiros não permitem um "período de desmame" às suas crianças, um tempo durante o qual o vampiro pode sustentar-se com o sangue de animais. Na verdade, muitos senhores "se esquecem" de informar suas crianças que o sangue animal pode sustentar um vampiro. Eles jogam as crianças imediatamente contra a raça humana, forçando-as a se alimentarem da espécie a que um dia pertenceram.

Uma criança aprende logo cedo que a caça é o ponto mais importante da existência vampírica. De todos os hábitos que o senhor ensina à sua criança, a alimentação é o único fato obrigatório para a existência do vampiro. Por esse motivo, muitos senhores instruem suas crianças na maneira de saborear a caçada, alimentando suas paixões com o terror de suas presas ou aproveitando a antecipação de um gole de sangue mesmo antes dele atingir seus lábios. A refeição de um vampiro, conhecida como o Beijo, causa grande êxtase na *fonte*, a pessoa da qual o vampiro se alimenta. É desnecessário dizer que o vampiro sente um enorme prazer físico enquanto a *vitae* nutritiva escorre para dentro dele, preenchendo o vazio que existe em sua alma.

Os Membros alimentam-se de diversas maneiras, de acordo com sua própria personalidade. Alguns preferem a brutalidade de se alimentar de qualquer um que escolherem, tratando suas fontes com rispidez e deixando-as destroçadas. Outros recorrem a uma infinidade de subterfúgios para aumentar a sensualidade do beijo, forjando seduções e reunindo verdadeiros haréns de amantes mortais para poderem se alimentar. Outros preferem roubar a vida; das fontes sem que elas percebam, atacando-as enquanto dormem. Os Membros também experimentam alguns efeitos colaterais ao se alimentarem de fontes que possuem sangue com determinadas particularidades. A *vitae* de um doente é pobre e pode ter um efeito desfavorável sobre o vampiro, e um Membro que se alimente de um bêbado ou de um drogado sentir-se-á como se ele próprio estivesse embriagado ou alucinado. Uns quantos Membros apreciam esses efeitos indiretos e selecionam suas fontes especificamente devido a esses efeitos.

No fim, cada vampiro cultiva seu próprio estilo particular e suas preferências individuais. Aprender a se alimentar dá ao vampiro

uma oportunidade de descobrir essas preferências, e o senhor geralmente gosta de observar sua criança dar os primeiros passos hesitantes no caminho que a levará a tornar-se um verdadeiro predador. Entretanto, mesmo enquanto se alimentam, os Membros devem lembrar-se de observar a Máscara.

Para isso, eles costumam lamber as marcas do ferimento feito pelos seus caninos, o que induz a uma cicatrização por meios mágicos, escondendo as evidências de sua presença.

Os REFÚGIOS

À medida que um refúgio vai aumentando mais e mais o seu conhecimento sobre os hábitos dos Membros, ele deve estabelecer seu próprio refúgio. Embora seja provável que suas primeiras noites tenham sido passadas na companhia de seu senhor e na segurança de seu refúgio, inevitavelmente chega o momento de abandonar o ninho.

A escolha de um refúgio é algo muito pessoal, tanto quanto escolher uma residência quando se é mortal. Porém, ao se decidir por um refúgio, um vampiro deve considerar certos requisitos que passam despercebidos à maioria dos mortais.

Obviamente, o refúgio deve ser protegido dos raios do sol. Mesmo o mais leve toque da luz do sol pode fazer o Membro explodir em chamas. O refúgio deve ainda oferecer um razoável isolamento — vizinhos curiosos que notam as idas e vindas noturnas de quem mora ao lado podem causar aborrecimentos. Finalmente, ele deve oferecer uma segurança física; durante o dia, os vampiros cochilam impassíveis, e mesmo que acordem e se levantem, eles agem preguiçosamente e com grande letargia. Inimigos que descobrem uma toca vampírica têm uma grande vantagem sobre aquele Membro, encontrando-o bastante vulnerável.

Por essas razões, muitos Membros preferem refúgios inacessíveis ou fortemente protegidos. Os Nosferatu preferem a discrição

oferecida pelos esgotos, enquanto nenhum Ventrue que se preze se contentaria em manter qualquer coisa inferior a um apartamento mobiliado e equipado com todo luxo. Alguns Membros mantêm suas antigas casas como refúgio, enquanto outros escolhem lugares onde ninguém pensaria em olhar, para desencorajar visitantes inoportunos.

O DOMÍNIO

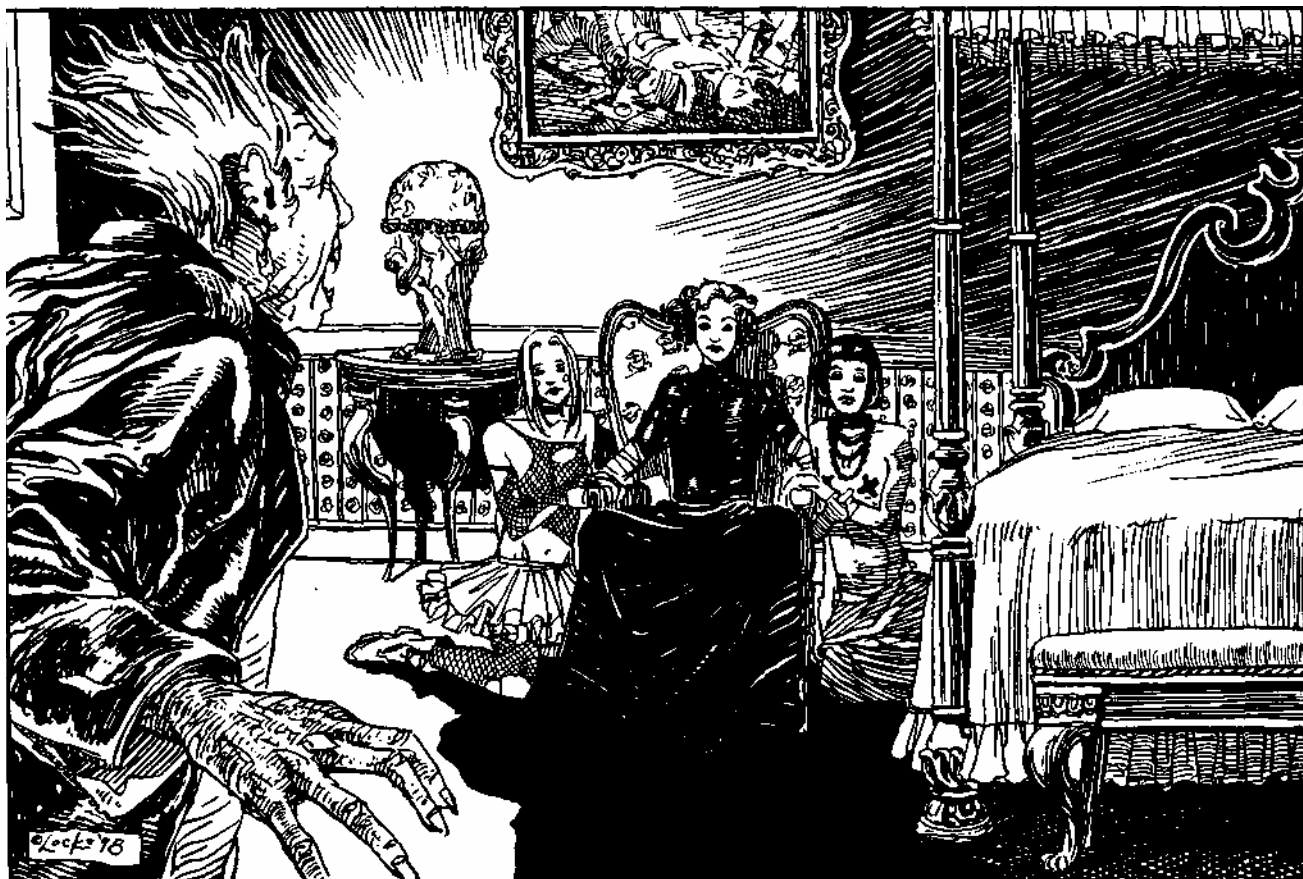
Embora apenas os vampiros mais poderosos reivindiquem regiões inteiras como seus domínios, a maioria dos vampiros costuma reivindicar pequenas áreas de influência pessoal. Claro que muitos príncipes permitem a eles reivindicar apenas seus refúgios e arredores como domínio.

O domínio de um vampiro é a área na qual ele é a autoridade; o rei do castelo, como se diz. Isso não significa necessariamente que ele tenha qualquer "controle" ou direito de propriedade sobre o domínio, mas apenas que aquele é o seu "território". Outros Membros que desejam visitá-lo devem pedir a permissão do Membro que o tem sob seu domínio.

Poucos vampiros jovens reivindicam domínios maiores do que os seus refúgios; os anciões já assumiram o controle das áreas principais das cidades. Este é um dos maiores motivos de disputas entre muitos Membros das cidades, já que o número crescente de mortos-vivos vai ter que competir pelos recursos reduzidos oferecidos pela área limitada na qual se encontram. Algumas vezes, uma revolta aberta ou uma usurpação sutil é o único meio de se adquirir um novo domínio.

SOCIEDADE VAMPÍRICA

Os Vampiros são acima de tudo predadores solitários. Um Membro pode passar anos ou até mesmo décadas sem encontrar outro vampiro, preferindo caçar sozinho ou conviver apenas com um se-



-leto grupo de mortais. No entanto, a maioria escolhe, ou é forçada a interagir com seus colegas em algum momento de suas não-vidas; os movimentos da Jyhad raramente deixam intacto até mesmo o mais isolado dos Membros.

A sociedade dos Amaldiçoados é tão estruturada quanto qualquer instituição mortal, se não mais. Diversos cargos, títulos e responsabilidades circulam entre os escalões mais elevados, e essas posições conferem grande poder — embora sempre venham acompanhadas de uma dose de perigo, uma vez que aqueles que estão dispostos a abalar as bases da estrutura de poder de um Membro costumam visar os portadores de títulos mais destacados.

O quadro hierárquico descrito a seguir refere-se fundamentalmente aos Membros da seita conhecida como a *Camarilla*. Como defensora da Máscara e preservadora das antigas tradições de poder, a *Camarilla* determina os critérios da interação vampírica. Os vampiros podem aderir ao modelo da *Camarilla* ou desviar-se dele desafiadoramente, mas não podem simplesmente ignorá-lo. Os Membros que se colocam inteiramente fora da proteção da *Camarilla* costumam seguir costumes e tradições bastante diferentes, mas isso será discutido mais adiante.

O PRÍNCIPE

Desde tempos imemoriais, os vampiros têm seguido as leis de Darwin: somente os mais aptos sobrevivem. Aqueles com o vigor para conquistar o poder e a força para mantê-lo governam, e assim tem sido. Os vampiros consideravam a si mesmos como guerreiros e nobres, controlando todos os territórios que fossem capazes de manter, vivendo em uma inquieta trégua com os mortais e seus vizinhos cainitas, e sempre procurando expandir suas propriedades e rebanhos. Nas cidades do mundo antigo, isso com frequência acabava em desastre, à medida que os vampiros lutavam entre si por riquezas e áreas de caça.

Nas noites ancestrais, o vampiro mais forte de cada cidade ou região declarava seu domínio sobre ela e usava quaisquer meios necessários para manter o controle. Com o tempo, as tradições floresceram em torno dessas reivindicações e controles, e certas responsabilidades passaram a ser assumidas por quem detinha o poder, seja através de acordos tácitos ou pelo uso da força. Durante os séculos que se seguiram à Renascença, a *Camarilla* estabeleceu as regras que definiram esse modelo e forçou o seu cumprimento. Em 1743 um anarquista de Londres publicou um manifesto descrevendo a antiga sociedade dos Membros, quebrando a Máscara de modo bastante extravagante. A *Camarilla* respondeu rapidamente, primeiro encobrindo o incidente ("Um notável trabalho de ficção fantástica!") e destruindo o anarquista, e a seguir reconhecendo formalmente a posição do príncipe. O cargo ainda é mantido por muitos vampiros nas noites de hoje.

Resumindo, o príncipe é o vampiro que tem poder suficiente para manter o domínio sobre a cidade, codificar as leis e manter a paz. Em geral, este cargo é exercido por um ancião; afinal, quem senão um ancião tem o carisma e o poder necessários para exercer domínio sobre uma metrópole? Em alguns vilarejos, os vampiros mais jovens podem estar aptos a reivindicar o domínio, mas suas reivindicações raramente são respeitadas pelos círculos sociais da cidade. De vez em quando, circunstâncias estranhas colocam vampiros mais jovens em posição de governar cidades, mas poucos desses "novos-ricos" são capazes de sustentar seus títulos quando um ancião aparece.

O título de "príncipe" não passa disso — um título dado para formalizar a função, seja ela exercida por um homem ou por uma mulher. Não existem dinastias de vampiros governando cidades por séculos, nem ascensões hereditárias. As vezes, um príncipe pode

ser chamado por títulos mais condizentes com a região que ele governa como "barão", "sultão", "duque" ou, menos formalmente, como "chefão". Os vampiros estudiosos do assunto, que pesquisaram a origem do termo, acreditam que ele tem raízes na Idade das Trevas, quando era usado para identificar os lordes proprietários das terras, e consolidou-se como termo de referência após a publicação de "O Príncipe", de Maquiavel.

O Príncipe não reina sobre a cidade; sua posição se assemelha mais à de um supervisor ou magistrado do que a de um monarca. Ele é o árbitro nas disputas entre os Membros, a autoridade absoluta nas Tradições no que se refere à sua cidade e o defensor da paz. Acima de tudo, o seu interesse é a Máscara e a sua preservação. Se isso significa limpar sua cidade dos Sabás ou simplesmente manter os elementos mais agressivos sob um rígido controle, depende apenas dele. Nem todo príncipe percebe ou se importa que seu poder seja tão informal; na verdade, alguns exigem ser tratados como reis, mantendo uma "corte" e obrigando que todos os "súditos" que habitam seu domínio compareçam aos pronunciamentos "reais". Esta arrogância pode inflamar a população, tanto os jovens sem direitos quanto os anciões irritados.

Os vampiros que habitam uma cidade não devem ao príncipe nenhum voto de lealdade ou vassalagem. Sua obediência depende de sua covardia, e a maioria dos príncipes faz de tudo para incentivar essa covardia. Se a regra de um príncipe é questionada ou contrariada, ele pode usar a força para manter o controle. No entanto, se não houver força suficiente para resolver o problema, ou se ele se vir sem aliados, seu reinado termina.

A maioria dos vampiros segue à risca os protocolos exigidos pelas Tradições, como um meio de se resguardar, mas têm o hábito de ignorar o príncipe a maior parte do tempo, dando-lhe apenas o mínimo de atenção necessária para não deixar passar algum pronunciamento que lhes diga respeito. De um modo geral, os Membros têm muitos assuntos com que se ocupar além de ouvir seu "líder". Alguns anciões, como os Inconnu e aqueles que ocupam posições consolidadas (como os justicars) costumam considerar os pronunciamentos do príncipe divertidos ou arrogantes, nada além de fanfarronice de um jovem ainda impressionado com a ostentação do poder.

No fim das contas, no entanto, o príncipe não é alguém que se deva contrariar. Que com certeza possui um vasto poder temporal para ter alcançado e mantido sua posição. Ele não apenas dirige os negócios dos Membros da cidade, como costuma ter uma boa dose de influência nos assuntos dos mortais. A polícia, o corpo de bombeiros, construtoras, hospitais e o gabinete do prefeito — são todos extremamente úteis para destruir seus inimigos ou assegurar sua autoridade numa determinada esfera de influência. Se o príncipe deseja esmagar uma gangue de anarquistas, ele pode fazer com que uma construtora seja enviada com seus tratores para demolir seus refúgios durante o dia. Um caçador de vampiros da Igreja que esteja agindo a partir da Catedral local, pode receber um telefonema do escritório do prefeito suspendendo a isenção de impostos de sua igreja. Essa influência geralmente chama a atenção daqueles que porventura estivessem inclinados a fazer pouco caso do príncipe. É uma grande bobagem irritar alguém que pode condenar seu refúgio através da comissão de zoneamento ou ter seu telefone cortado "acidentalmente" ao mesmo tempo em que começam as obras para instalar um novo duto de gás bem na sua rua.

TORNANDO-SE UM PRÍNCIPE

Como foi mencionado anteriormente, não existem dinastias ou famílias reais das quais os príncipes são selecionados (embora alguns clãs questionem esse ponto). Tradicionalmente, o vampiro

mais velho da cidade governa, porém isso não é uma regra em todas as cidades. Uma coisa é dizer que tradicionalmente o mais velho governa a cidade, porém qualquer vampiro pode reclamar o domínio e o principado. Um príncipe reina livremente apenas quando seu título não é desafiado. Se ele se sente ameaçado por um ou mais pretendentes, isso já é o bastante para transformar tudo numa bagunça. Geralmente, isso leva a uma louca disputa pela coroa, e aquele que permanecer de pé no fim da briga, é quem irá governar. A "Coroação", se é que se pode chamá-la assim, pode variar desde um golpe de estado sem derramamento de sangue, apoiado pelos anciões, até uma usurpação violenta conduzida por um grupo de Membros sanguíneos. Normalmente, o regime vigente é destruído de maneira brutal e impiedosa, o que serve ao duplo propósito de liquidar o antigo príncipe e ao mesmo tempo dar uma demonstração concreta do poder do novo príncipe. Quem quer que seja o novo príncipe e qualquer que seja o modo pelo qual ele obteve o trono, ele precisará do apoio dos anciões se quiser manter a coroa por mais de uma noite. Acima de tudo, o conselho de anciões conhecido como a Primigênie deve sancionar o reinado de um príncipe sem esse reconhecimento, o reinado será dos mais curtos.

A guerra pelo principado não é uma simples questão de duelos à meia-noite em ruas desertas, nem qualquer tipo de combate direto. Como em tudo o que se refere aos Filhos de Caim, toda a sutileza conta, e a guerra pela coroa acontece inteiramente nas sombras. Os vampiros da cidade, anciões, círculos e indivíduos isolados escolhem seus lados enquanto os rivais cultivam aliados e determinam inimigos. Muitos fatores podem levar um Membro a escolher um pretendente em particular: promessa de recompensa, lealdade ao vampiro ou ao seu clã, privilégios garantidos pela ascensão, crenças próprias, ou ameaças. Porém, uma vez feita a escolha, pode ser extremamente perigoso mudar de lado, principalmente se no final das contas ele tiver apoiado o pretendente errado. As instituições mortais sob a influência vampírica (bancos, indústrias, alta sociedade, educação, polícia, o submundo) são usadas contra o rival. Qualquer expediente que sirva para dar alguma espécie de vantagem pode, será e terá sido empregado, de modo que, quando a poeira assenta, geralmente só resta um pretendente de pé, e o prêmio está em suas mãos. Raramente um novo príncipe é generoso o suficiente para deixar seu rival vivo, e mesmo que fosse, a primigênie jamais permitiria que isso acontecesse. A vingança, principalmente aquela dos rivais vencidos, é um prato que é melhor não ser servido nunca.

PONDO ORDEM NA CASA

Algumas vezes, um grupo de anarquistas ou ancillae decide derrubar um príncipe de uma vez por todas. É perigoso se aventurar num golpe, a menos que se esteja muito seguro de seus aliados. Os príncipes raramente conseguem seus tronos simplesmente por serem carismáticos, e a maioria deles têm verdadeiras proles de crianças da noite para sua proteção. Desafiar um príncipe pode significar desafiar também a primigênie, que é capaz de esmagar qualquer revolta potencial com bastante facilidade em nome da estabilidade da cidade.

Um golpe geralmente resulta em um vazio político e, no mundo vampírico, os vazios podem ter graves consequências. Uma cidade em tumulto significa instabilidade; os círculos sociais batallham por um lugar na nova ordem, anciões lutam para assegurar sua sobrevivência, e algumas vezes o tumulto atrai a presença inoportuna dos integrantes do Sabá, de lobisomens e dos caçadores de bruxas. O resultado ameaçador para a Máscara pode ocasionalmente significar coroar qualquer vampiro apto, numa tentativa de estabilizar temporariamente a cidade. Contudo, es-

sas soluções raramente são eficazes e frequentemente resultam em um caos ainda maior.

A maioria dos anciões e, na verdade, a maioria de vampiros na cidade, apoiam um príncipe em nome de uma cidade estável. A guerra nunca é agradável, e para os anciões preocupados com sua sobrevivência, a guerra significa uma potencial Morte Final. A menos que o príncipe tenha se tornado totalmente incontrolável, seja devido à insanidade, à corrupção sobrenatural ou à excessiva tirania, os Cainitas de sua cidade podem contar com o fato de serem incapazes de se livrar dele por um bom tempo.

Uma abdicação pode acontecer, e ocasionalmente acontece. De fato, nas noites recentes, um número de renúncias estranhas e súbitas e de misteriosos desaparecimentos de figuras reinantes têm abalado as antigas estruturas de poder. Se um ou mais primigênes decidem tornar ainda mais miserável a não-vida do príncipe por qualquer que seja a razão, ele pode ser deposto. Uma moção de desconfiança também é possível, porém apenas em casos extremos, devido ao caos que pode se originar quando um príncipe é forçado a sair de seu trono ou o perde sob circunstâncias cruéis.

AS VANTAGENS DO PRINCIPADO

Alguns vampiros acreditam que apenas a loucura ou a vaidade acompanham a posição de príncipe. Afinal, por ser o símbolo do poder Cainha na cidade, o príncipe é o alvo preferido dos anarquistas, do Sabá e de outros perigos. Some-se a isso as disputas políticas e trapaças pela conquista de posições dentro da corte do príncipe e talvez os críticos estejam certos. No entanto, o principado deve vir acompanhado de certas vantagens para fazer com que até mesmo o mais inferior dos vampiros sonhe com ele, e isso acontece.

- **Direito a prole:** Apenas o príncipe tem total liberdade para gerar prole. Os demais vampiros que desejem ser senhores devem primeiramente obter sua permissão ou arriscam tanto a própria destruição quanto a de sua criança. O príncipe pode negar este direito a qualquer Membro que o tenha desafiado; ao mesmo tempo, que pode ser senhor quantas vezes quiser, a fim de garantir seguidores mais leais. A maioria dos príncipes são relutantes em conceder seus súditos a permissão para se tornarem senhores. Isso se deve em parte à paranóia, em parte a meras considerações de espaço. Afinal uma cidade superlotada é um risco para a Máscara.

- **Proteção dos anciões:** A Primigênie geralmente apoia seu príncipe na medida em que ele mantém a ordem, preserva a Máscara e protege a cidade durante os períodos de problemas, como por exemplo, invasões de lobisomens ou ataques do Sabá.

- **Poder político:** Dentro da Camarilla, um príncipe pode esperar ser ouvido pela maioria dos anciões e desfrutar de mais status do que a plebe. Em quase todas as reuniões, ele é tratado com bastante respeito.

- **Controle sobre o domínio e sobre quem entra nele:** Segundo a Quinta Tradição, o príncipe pode exercer seu poder sobre aqueles que entram em seu domínio, que compreende a região ou cidade inteira. Segundo a mesma tradição, os vampiros recém-chegados, sejam turistas ou Membros que desejam ali residir, devem se apresentar ao príncipe, que pode punir o Membro que faltar com esta Tradição.

- **Alimentação:** O príncipe pode restringir ou limitar as áreas de alimentação para outros vampiros por inúmeros motivos, sendo o principal deles a proteção da Máscara. Isso frequentemente afeta onde os Membros podem se alimentar (exemplo: "nunca nas zonas de meretrício" ou "evite o Hotel Clermont") ou a quem podem ou devem atacar (exemplo: "o clero e as crianças não devem ser toca-dos"). Desobedecer essas ordens pode ser muito perigoso, uma vez, que o príncipe pode punir violadores da Máscara.



- Poder sobre os inimigos: Segundo a Sexta Tradição, o príncipe pode convocar uma Caçada de Sangue contra aquele atravessar seu caminho muitas vezes. Ele não pode matar à vontade (a proteção dos anciões pode desaparecer inconvenientemente se ele ultrapassar seus limites), mas se ele determinar que seu inimigo transgrediu uma ou mais Tradições, o príncipe está perfeitamente dentro de seus direitos para puni-lo. Naturalmente, o que constitui uma violação da Tradição pode ter um conceito bem maleável de acordo com o poder do príncipe.

O JOGO NOTURNO

Os jogos de poder e intrigas que fervilham ao redor de um príncipe raramente são simples. Quando alguns anciões acotovelam-se para galgar uma posição mais alta e ter acesso ao príncipe, a não-vida pode ficar extremamente excitante. Cada Cainita tem sua própria maneira de tentar atrair seu regente para o seu lado, seja através da bajulação, da adulação, da trapaça ou até mesmo ameaças, se o que está em jogo vale o risco. Enquanto isso tudo acontece, os envolvidos fingem desinteresse pelo assunto, embora apenas os tolos acreditariam nisso. Levar as disputas até o ponto de um *coup d'état* ou renúncia não é aconselhável (os vazios de poder podem significar derramamento de sangue). No entanto, os anciões estão sempre envolvidos em mais do que um só jogo dentro dos corredores do poder.

A maioria dos príncipes são "aconselhados" por um grupo de anciões chamado de Primigênie. Coletivamente, eles podem ser considerados os mais poderosos vampiros da cidade, e podem rivalizar com o príncipe em termos de influência no mundo dos Membros. Individualmente, no entanto, eles não são tão poderosos quanto o príncipe, nem querem se arriscar a governar uma cidade (cuidado com isso, pois caso fiquem desgostosos, eles podem influenciar um golpe simplesmente estendendo a mão). A primigênie geralmente serve como um instrumento de controle e equilíbrio frente ao poder do príncipe, na medida em que buscam progredir nas disputas internas de seus clãs. Uma briga da primigênie pode emperrar a mais simples das decisões e causar tanto ou mais problemas que os pronunciamentos arbitrários do príncipe.

A luta entre o príncipe e a primigênie não é de jeito nenhum o único componente do jogo político dos Membros. O príncipe contra os anciões, clã contra clã, anciões contra neófitos, tradicionalistas contra anarquistas; adicione vinganças pessoais, desforras, ganância, alianças e poder de negociação, e o resultado é uma mistura instável que pode mudar de noite para noite.

OUTROS MEMBROS IMPORTANTES

Através dos séculos, certas posições têm surgido nas cidades. Algumas têm auxiliado o príncipe a manter a ordem; outras surgiram como pura vaidade, porém tornaram-se mais solidificadas e codificadas com o passar dos tempos.

- A Primigênie — A primigênie é a reunião dos anciões de cada clã da cidade. Geralmente, cada clã tem um representante, mas em algumas cidades o príncipe recusa-se a permitir que um determinado clã tenha um membro nesse conselho de anciões. Teoricamente, um membro da primigênie representa seu clã diante do corpo político dos anciões, porém, na prática ela é um "clube dos velinhos" e uma toca incestuosa de traição e bajulação. O termo primigênie se refere tanto aos Membros individuais como a todo o grupo. E eles se reúnem de acordo com os desejos do príncipe. Em cidades com príncipes poderosos ou tirânicos, a primigênie pode não passar de um grupo de meros figurantes, enquanto em outras cidades



o príncipe governa exclusivamente devido ao capricho do conselho ancião.

Deve-se observar que o príncipe não representa seu clã na primigênie. Embora alguns Membros digam que o fato de haver duas pessoas do mesmo clã envolvidas na estrutura política pese os fatos em favor daquele clã, ninguém está realmente em posição de mudar isso.

- Xerife — A maioria deles são indicados pelo príncipe e aprovados pela primigênie. Embora as atribuições do cargo possam variar de cidade para cidade, a sua principal função é atuar como o braço direito do príncipe, o vampiro que arrasta os ofensores até a corte, mantém a ordem nas ruas, e geralmente está pronto para "dar uma forcinha" nos assuntos de estado. Ele pode também selecionar delegados, o que geralmente exige a aprovação prévia do príncipe.

- Harpias — Estes Membros orgulham-se de ser os administradores sociais dos Elísios. Eles negociam com fofocas e manobras sociais e o status é a sua moeda. Com as palavras certas ou erradas a um príncipe, eles podem constituir ou destruir o lugar de um vampiro numa cidade. Essa posição raramente é estabelecida de uma vez com o passar do tempo, aqueles com talento para serem Harpias tendem a ficar no topo. A maioria não se impressiona com bravatas e demonstram uma notável percepção da natureza vampírica. Desafiar uma Harpia pode assegurar um lugar no degrau mais baixo da escada do poder pelos próximos anos.

- Secretário — A Primigênie ocasionalmente mantém secretários que funcionam como seus assessores. Não muito diferentes dos secretários nos governos mortais, seu trabalho é coordenar e encorajar as discussões e decisões durante os encontros dos clãs, e manter o clã atualizado quanto aos feitos de sua primigênie. Eles são selecionados pela própria primigênie.

- Senescal — Esta é uma posição que muitos príncipes gostariam que não existisse, mas que às vezes é necessária. Um príncipe

descreveu a adição dessa posição como algo semelhante a escolher qual faca colocar em sua garganta. Ser um *senescal* significa ser um mordomo, um segundo no comando e um conselheiro do príncipe. A qualquer momento, ele pode assumir o lugar do príncipe quando este sai da cidade a negócios, renuncia ou é assassinado. Naturalmente, um príncipe deseja ter a autoridade final quanto a esta posição tão importante, e muitos têm lutado incessantemente com suas primigênies sobre esse assunto. Essa é, muitas vezes, uma posição tão perigosa. A proximidade do trono pode dar ideias...

- Zelador do Elísio — O *zelador* tem o comando sobre o que se passa no Elísio. Um Toreador que deseja exibir seu último trabalho, um Tremere que pretende dar uma conferência ou um Brujah programando um debate sobre a política do príncipe: tudo deve ser combinado às claras com o zelador, que pode cancelar ou aprovar um evento com intuito de preservar a Máscara. O zelador é responsável por assegurar que os mortais não entrem na área durante o Elísio e que os eventos ocorram calmamente. A maioria deles é indicada pelo príncipe, frequentemente com a certeza de que sua nomeação é condicional até que suas qualificações sejam aceitas pela coletividade.

- Algoz — À medida que as noites se tornaram mais violentas e as cidades se encheram de Membros desconhecidos, alguns príncipes ressuscitaram este antigo cargo. Os algozes patrulham os limites do principado, procurando e frequentemente destruindo os recém-chegados que não se apresentaram ao príncipe. Os Caitiff, assim como as crianças da noite de Décima Terceira, Décima Quarta ou Décima Quinta gerações, têm muito o que temer. Em alguns casos, mesmo quem segue estritamente o protocolo acaba se tornando vítima dos algozes, quando os príncipes reagem ao medo da superpopulação e da espionagem. Existem alguns poucos algozes que são assassinos Assamitas contratados pelo príncipe.

AS TRADIÇÕES

Um vampiro que vive em uma cidade governada por um príncipe deve aceitar certas responsabilidades em troca dos privilégios de segurança e estabilidade. Esta última é mantida apenas quando o Membro se comporta de maneira apropriada, maneira esta que é ditada por algumas regras universais. Essas regras são conhecidas pelo gentil e sonoro nome de As Seis **Tradições**, embora dificilmente possam ser classificadas assim. Para os Membros da Camarilla, e para os príncipes que as impõem, elas são a lei. Um vampiro pode ter certeza de que para onde quer que ele vá, as tradições continuarão vigorando. Elas podem ser interpretadas de maneira diferente, mas ainda assim permanecem. É através do cumprimento dessas leis que os príncipes exercem muito do seu poder. Obviamente, eles são os maiores defensores da obrigatoriedade das Tradições.

Acredita-se que as Seis Tradições que formam as leis da sociedade vampírica vêm sendo passadas desde a guerra que extinguiu a Segunda Geração. Elas raramente são escritas, mas jamais são esquecidas, e são conhecidas por todos os Membros. Mesmo os vampiros que as desprezam devem conhecê-las; e, embora suas palavras possam variar, a intenção é a mesma. /

E um costume popular dentro da Camarilla que o senhor recite as Tradições à criança antes que ela seja reconhecida como neófito. Alguns príncipes fazem grandes espetáculos para marcar a transição do novo Membro de criança da noite para neófito, enquanto outros nem ao menos testemunham essa mudança, confiando na atuação do senhor. Quase todas as crianças aprendem as Tradições muito antes de recitá-las ao príncipe, mas o ato é de grande simbologia dentro da Camarilla. Os defensores leais da Camarilla e das Tradições argumentam que um Membro recém-Abraçado só se torna um vampiro a partir do momento em que seu senhor as recita. E claro que as Tradições são um assunto sério, e que o senhor é responsável em divulgá-las e fazer com que sejam entendidas.

Alguns vampiros acreditam que o próprio Caim criou as Tradições quando gerou seus filhos, e que o que os vampiros modernos seguem são os desejos originais de seus progenitores. Outros, no entanto, acreditam que os Antediluvianos as criaram para manter o controle sobre sua progênie, ou que elas não passam de um conjunto de ideias baseadas no bom-senso e que foram preservadas porque funcionam. Acredita-se também que a Tradição da Máscara, por exemplo, tenha existido, ainda que de outra forma, desde as noites na Primeira Cidade, porém que ela se alterou muito em resposta à Inquisição.

Alguns jovens vampiros, filhos do mundo moderno, vêm as Tradições apenas como uma ferramenta antiquada dos anciões para manter seu controle sobre a Sociedade Cainita. A época que trouxe a necessidade da Máscara se foi, e hoje é história antiga. Caim, Gehenna, Antediluvianos — todos seriam mitos com quase tanta veracidade quanto a Torre de Babel, e todos teriam a finalidade única de controlar as gerações mais novas. Para eles, seria a hora de abandonar as Tradições e viver nos tempos modernos. Os vampiros do Sabá aderem fanaticamente a essa ideia, e seu desprezo pelas Tradições é um dos principais motivos por trás de seus constantes ataques às antigas estruturas de poder.

A maior parte dos anciões encara os jovens como adolescentes temperamentais, que pensam saber das coisas, mas que não têm nem sua sabedoria, nem a experiência. Como muitos desses rebeldes são anarquistas e neófitos, em sua maioria sem poder e sem voz ativa, não é surpresa que acabem sendo tão violentos. No entanto, nem todo ancião tem um ponto de vista indulgente. Muitos acham que os filhotes rebeldes que exigem que as Tradições sejam ignora-

das podem ter sua vontade atendida no dia em que eliminarem toda a sociedade mortal. A seleção natural cuida de alguns deles, mas esta seleção tem sido ocasionalmente "ajudada" por príncipes irritados com jovens vampiros especialmente indisciplinados.

A seguir você tem as Tradições, escritas em sua forma mais comum. Tenha em mente que esse é o palavreado usado pelos anciões, em ocasiões formais. As palavras podem mudar de acordo com o clã, com a idade do vampiro, ou com outras circunstâncias. Durante a apresentação ao príncipe, a criança deve recitá-las, como prova de que seu senhor lhe ensinou corretamente.

A PRIMEIRA TRADIÇÃO: A MÁSCARA

Não revelarás tua verdadeira natureza àqueles que não sejam do Sangue. Fazer isso, é renunciar aos teus direitos de Sangue.

A SEGUNDA TRADIÇÃO: O DOMÍNIO

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

A TERCEIRA TRADIÇÃO: A PROGÊNIE

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

A QUARTA TRADIÇÃO: A RESPONSABILIDADE

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

A QUINTA TRADIÇÃO: A HOSPITALIDADE

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

A SEXTA TRADIÇÃO: A DESTRUÇÃO

Tu estás proibido de destruir outro de tua espécie. O direito de destruição pertence apenas ao teu ancião. Apenas os mais antigos dentre vós convocarão a Caçada de Sangue.

A TRADIÇÃO DA MÁSCARA

Esta se tornou a base da moderna Sociedade Cainita e a da Máscara que esconde os vampiros dos olhos mortais. A revelação dos vampiros ao mundo mortal seria desastrosa para ambos. Embora a maioria das pessoas não acredite em vampiros, existem algumas para quem a revelação da existência vampírica colocaria toda a Família em perigo. Nas noites ancestrais, durante a Idade das Trevas e nas épocas mais supersticiosas, essa Tradição era menos rigorosamente obrigatória, e os vampiros andavam pelas ruas com menos cuidado. Por isso, muitos mortais os viam. A Inquisição e a Caça às Bruxas mudaram esse comportamento drasticamente, pois os vampiros que eram descobertos acabavam sendo mortos ou torturados até que revelassem seus segredos. Embora os jovens refiram-se à Inquisição apenas como uma história antiga, ela ainda está muito recente na memória dos anciões que sobreviveram a ela. Esse é um dos maiores pontos de disputa entre a Camarilla e o Sabá. O Sabá acredita que não há necessidade de se esconder do frágil rebanho, enquanto a Camarilla acredita que a verdade é o exato oposto.

A violação da Máscara é o mais sério dos crimes que um vampiro pode cometer, e um dos mais fáceis para um príncipe usar contra seus inimigos. Dependendo do quão rigorosamente um príncipe segue esta lei, qualquer coisa simples como, por exemplo, usar poderes vampíricos em público pode ser considerada como uma brecha.

Para combater seu tédio imortal, muitos vampiros forçam a Máscara o máximo que podem, excitando-se com o ímpeto proibido que existe no risco de suas não-vidas. O mundo tem admirado muitos artistas, poetas, escritores, músicos, modelos, *clubbers*, atores e estilistas que, sem o conhecimento da população, eram vampiros. Claro que muitos desses vampiros viram suas não-vidas chegarem ao fim quando outro Membro decidiu que sua existência ameaçaria todos os demais filhos de Caim.

A Máscara é um equilíbrio perigoso; e ironicamente, os anciões que a defendem com unhas e dentes, às vezes são os que mais a colocam em risco (ainda que indiretamente e sem saber). Há uma curiosa anedota sobre uma dupla de caçadores de vampiros (um recruta e seu patrono) que caçavam numa casa noturna. O mais velho diz:

— Há um vampiro nesse estabelecimento. Encontre-o.

Imediatamente, o jovem percebe um senhor magro e pálido, vestido com trajes do século XVIII, com seus veludos, brocados e tudo o mais. E claro que era ele o tal vampiro: um enviado Ventruê de uma cidade vizinha.

A TRADIÇÃO DO DOMÍNIO

Antigamente, os vampiros requisitavam domínios de uma área específica para usar como área de caça, base de poder ou porque simplesmente queriam tomar conta dela. A Tradição era usada para reforçar a ideia de "domínio", e um vampiro teria razão em matar outro, caso seu domínio fosse violado. Com o passar dos anos, à medida que as sociedades mudavam, isso se tornou inaceitável. Durante os últimos 200 anos ou mais, a cidade ou a região governada por um príncipe torna-se o seu domínio desde o momento em que ele assume o trono, ou pelo menos é assim que funciona em teoria. A verdade é que muitos vampiros possuem domínio, e muitas vezes este fato é evidente ("os esgotos têm sido sempre o domínio dos Nosferatu," ou "um Ventruê tem dirigido esse banco desde a sua criação."). É claro que, nas noites atuais, com algumas cidades abrigando populações vampíricas de 30, 50 ou talvez 100 Membros ou mais, é preciso fazer concessões. Desta forma, muitos vampiros

caçam onde querem, nas áreas comuns de caça como bares da cidade, teatros e clubes noturnos, que na gíria dos Membros são chamados de "currais".

Jovens vampiros (e alguns mais velhos) ainda se esforçam para manter pedaços de seus territórios, protegendo-os e usando-os como áreas de alimentação particular. Alguns anarquistas argumentam que esses pequenos feudos são concedidos pelo príncipe como recompensa, uma prova de que somente os "cães de estimação" ganham presentes. Isto é errado — os Membros que mantêm parte de seus territórios estão violando a Segunda Tradição e os príncipes não são obrigados a suportar isso. No entanto, eles frequentemente deixam a violação passar em branco quando lhes convém. Afinal, existem coisas mais importantes do que ficar caçando insignificantes futuros anarquistas que julgam possuir um território. Eles podem até mesmo confiar aos seus aliados mais leais a tutela de áreas particulares, garantindo pequenos privilégios em troca dos seus serviços, mas no fim são eles que mantêm o domínio sobre a cidade. Assim, eles mantêm a ordem e, de acordo com a Segunda Tradição, podem castigar esses "invasores" impunemente.

Para vampiros solitários ou para pequenos grupos lutando por seus territórios, o domínio tem um grande valor, mesmo que esses territórios sejam autênticas terras de ninguém. Na verdade, poucos príncipes concedem territórios, mas ocasionalmente permitem "invasões", desde que esses vampiros os apoiem e mantenham as leis naquele território. O lado ruim disso é a disputa que pode surgir entre gangues de anarquistas e círculos de vampiros. Essas lutas podem vazar para o mundo mortal e ameaçar a Máscara. Alguns príncipes têm até mesmo encorajado esses conflitos, ignorando o perigo, jogando esses causadores de problemas uns sobre os outros e ao mesmo tempo distanciando-os dos assuntos importantes da cidade.

Ainda que não seja muito, cada Membro pode declarar seu refúgio como um domínio, tornando-se responsável pelas atividades ao redor dessa área. Alguns vampiros fazem coisas interessantes ao seu redor para assegurar um refúgio seguro, enquanto outros querem apenas um quarto no qual possam ficar longe do sol e dar uma banana para o resto.

A questão sobre o que é realmente um domínio tem sido debatida por noites sem conta. Um domínio compreende apenas um território físico e seus assuntos (tais como caça e refúgio), ou deve também permitir a um vampiro ter acesso e influência sobre a esfera mortal dentro dele? A maioria dos príncipes argumenta que o domínio é estritamente uma concessão de "território" físico, mas sabiamente percebem que a influência sobre os assuntos mortais vêm com o território, não importa o quanto se esforcem para impedir. Um vampiro que mantém domínio nas docas não pode evitar de se envolver no negócio noturno de embarques e propinas, sem nenhum outro motivo a não ser manter seu refúgio seguro. Pouquíssimos vampiros se arriscam num domínio cercado de mortais a quem não possam afetar de jeito algum, o que pode ser uma ajuda ou uma dor de cabeça para o príncipe. Este, no entanto, tende a invadir a área de outro vampiro caso ele represente uma ameaça ao seu poder.

Enquanto as noites passam e os presságios da Gehenna permeiam a Família, mais e mais vampiros fortalecem domínios individuais, escavando seu domínio apesar da proibição do príncipe. Só assim (raciocinam essas criaturas paranóicas) eles teriam uma chance de sobreviver à Jyhad.

A TRADIÇÃO DA PROGÊNIE

A maioria dos príncipes insiste que eles são os "anciões" referidos nessa Tradição, e exigem que cada vampiro que deseja criar uma criança da noite deve obter sua permissão antes de fazê-lo. A maioria dos Membros obedece mais por medo do que por respeito; afinal, a não-vida do filhote pode correr riscos. Se uma criança já foi criada sem a permissão do príncipe, este pode apropriar-se dela, pode banir o neófito e seu senhor ou ordenar a morte de ambos. A critério do príncipe, a criança que for gerada e abandonada sem ter sido ensinada sobre a sua existência, pode ser "adotada" por outros vampiros que aceitem total responsabilidade, tratando-as como se fossem suas próprias progênies. A Camarilla reconhece o direito do príncipe em restringir a criação, a fim de impedir a superpopulação. De fato, este assunto preocupa tanto à Camarilla, que em um recente conclave seus líderes ressuscitaram a instituição do algoz. Os algozes percorrem os domínios do príncipe, procurando Membros criados sem permissão, banindo-os ou destruindo-os.

No Velho Mundo, esta Tradição tem diversas variantes. O senhor do pretendente a senhor deve ser consultado, assim como o príncipe que mantém domínio sobre o refúgio do senhor (se houver um). Os Membros europeus são conhecidos pela completa falta de tolerância por aqueles que transgridem essa Tradição. A falha em ganhar a permissão de alguns desses mortos-vivos pode resultar num inequívoco assassinato da criança e possivelmente do senhor. A negligência e a falta de respeito podem ser apropriadas para a plebe americana, mas certamente não o são no Velho Mundo. A TRADIÇÃO DA RESPONSABILIDADE

Se um vampiro gera uma cria, ele é responsável por esta criança da noite; o que não o diferencia da relação dos pais mortais para com seus filhos. Se a criança não é capaz de lidar com as responsabilidades do vampirismo, o senhor deve tomar conta dela de um jeito ou de outro. Se a criança põe em risco a Máscara, seja por ignorância ou malícia, o senhor deve evitá-lo. O senhor deve se assegurar que a criança aprenda as Tradições e suas responsabilidades, e que não represente um risco para ele e para a Máscara. O senhor é também responsável pela proteção da criança. Um príncipe não tem a obrigação de reconhecer uma criança, e outros vampiros podem matar ou se alimentar de um novato impunemente.

Após gerar uma criança, um vampiro sábio deve considerar a maturidade da futura criança. Será ela capaz de suportar as mudanças em seu corpo e mente? Entenderá ela o que está sendo pedido quando as Tradições são recitadas? Nenhum senhor deseja ser responsável por uma criança para sempre (embora uma longa infância não seja incomum), mas jamais liberam a criança antes que ela esteja pronta.

A emancipação de uma criança da noite envolve uma apresentação para o príncipe que detém domínio sobre o local onde a criança e o senhor vivem. Então será exigido um teste com relação às Tradições ou uma outra prova de que ela foi instruída e de que as compreendeu. Caso o príncipe, por qualquer motivo, não aceite a criança, ela deve procurar uma nova cidade. De vez em quando, um senhor deve também apresentar a criança para o seu próprio senhor, mas isso nem sempre é necessário.

Após a emancipação, a criança (agora um neófito) pode viver na cidade com todos os direitos de acordo com as leis do príncipe e com as tradições. A emancipação é considerada um rito de passagem, muito parecido como o ingresso na vida adulta para os mortais. Como um neófito, ele agora é responsável por suas próprias ações.

Será observado durante os próximos meses, e suas ações determinarão se ele será considerado um "adulto" e tratado como tal. A

TRADIÇÃO DA HOSPITALIDADE

Alguns a chamam de a Tradição da "Cortesia": bata antes de entrar. Foi criada antes mesmo dos príncipes governarem as cidades, e continua a ser seguida, mesmo que exista apenas um Membro no domínio. Resumindo, um vampiro que viaja para uma nova cidade deve apresentar-se ao príncipe ou a outro ancião responsável por aquela cidade. Esse processo pode ser muito formal, ou seja, com o príncipe pedindo alguma forma de garantia com referência ao status político do forasteiro e sua linhagem, ou simplesmente um encontro casual no Elísio com a devida apresentação formal. Alguns príncipes exigem que os visitantes se anunciem imediatamente, enquanto outros aceitam apresentações semanais ou dentro do mês lunar. Certos vampiros muito liberais até mesmo permitem visitantes que vêm e vão sem se anunciar, exigindo que se apresentem apenas se desejarem manter residência fixa na cidade.

Aqueles que escolhem não se apresentar correm perigo. Se a cidade enfrenta uma batalha da Jyhad, o forasteiro se arrisca a ser confundido com o inimigo. Um príncipe pode invocar a Segunda Tradição para punir o intruso. Pela Quinta Tradição, o príncipe tem o direito de interrogar todos os que entram em seu domínio, mesmo que seu poder de expulsá-los possa ser contrariado ocasionalmente. Um príncipe também tem o direito de se recusar a aceitar a entrada de quem quer que seja, principalmente no caso de forasteiros cuja reputação seja ruim ou que tragam em seu rastro caçadores de sangue, inimigos ou outras ameaças à cidade e à Máscara.

Essas recusas têm se tornado mais comuns nas noites modernas, à medida que os príncipes ficam mais paranóicos e xenófobos com indícios da Gehenna. Alguns príncipes, quando apresentados a um círculo de Membros visitantes, permitem que apenas uma parte deles entre, julgando que, ao dividi-los, diminuirá o risco. Certos Membros de má reputação podem inclusive ser barrados em algumas cidades, enquanto seus companheiros são recebidos sem reservas.

Nem todo vampiro escolhe se apresentar. Os Inconnu, os Matusaléns e alguns anciões recusam-se a fazê-lo numa terra onde não reconhecem o príncipe e seu poder, mesmo que estejam em seus domínios. Vampiros de clãs independentes (como por exemplo os Ravnos ou Giovanni) preferem não ter os olhos do príncipe observando-os. Autarcas e anarquistas simplesmente ignoram o príncipe; eles não foram convidados para a festa, então porque teriam que se importar em bater antes de entrar? E vampiros que foram criados e então abandonados — um fenômeno comum e frequente — podem não perceber essa necessidade.

A TRADIÇÃO DA DESTRUIÇÃO

Esta Tradição é talvez a mais facilmente abusada e a mais ardentemente contestada de todas. Poucas leis causaram tanta controvérsia nos corredores do poder, e ela está sempre sujeita a novas interpretações.

A maioria acredita que seu significado original dava ao senhor o direito de destruir sua própria progênie (o que é confirmado pela lei dos Membros). No entanto, se a palavra "ancião" for interpretada com o significado de "príncipe", a Tradição assume seu significado moderno, e muitos príncipes afirmam satisfeitos: apenas o príncipe pode pedir a destruição de outro Membro na cidade. A Camarilla tem apoiado essa reivindicação pela segurança extra que fornece ao reinado do príncipe. Ela é um direito ao qual muitos príncipes são fiéis e que sustentam com força brutal, caso seja necessário.

O assassinato de um Membro por outro a quem não tenha sido concedido o Direito da Destruição, não será tolerado. Se o vampiro for pego num ato desses, isso geralmente significará sua própria destruição. As investigações desse tipo de assassinato são frequentemente rápidas e impiedosas, embora a geração da vítima possa influenciar o resultado. Geralmente, quanto menor a geração da vítima, mais rápida e mais impiedosa será a investigação. Embora o assassino de dois neófitos possa trazer pesar para a comunidade, tal vez fosse necessária a morte de um ancião para que a justiça fosse levada a cabo. Alguns ancillae argumentam que isso significa que os anarquistas podem ser mortos impunemente. Mas isso é perigoso; o príncipe pode ordenar que o assassino seja morto por usurpar um de seus direitos exclusivos.

Tumultos nas cidades são considerados por muitos como uma das melhores coberturas para o assassinato de Membros, mas a punição por ser apanhado ainda é severa. A única oportunidade em que um vampiro de geração maior que um ancião pode receber a permissão para matar outro é durante uma Caçada de Sangue.

LEXTALIONS, A LEI DE TALIÃO

A antiga lei de "olho por olho dente por dente" é uma realidade para Membros e rebanhos. O princípio é simples: aqueles que violam as leis são mortos. Um vampiro que viola as Tradições e conquista com isso a ira dos anciões, deve ser caçado e destruído. Todos os que ficam sabendo da condenação devem se apresentar e participar. O nome mais comum para isso é *Caçada de Sangue*.

Apenas o ancião mais velho em uma cidade podem convocá-la. O mais "velho" é considerado na maioria das vezes como o príncipe. Outros anciões e até mesmo os ancillae podem convocá-la, mas terão poucos seguidores; invadir o território do príncipe é burrice. Apenas príncipes tolos convocariam uma Caçada de Sangue por motivos pessoais; mesmo os vampiros do mais baixo escalão sabem o que isso significa, e um príncipe que o faz sem uma justificativa perde o respeito diante de seus súditos.

Ajudar e encobrir o alvo de uma Caçada pode ser com certeza um convite a se tornar o alvo de uma Caçada também. Por motivos de segurança, é aconselhável que se participe da caçada, ainda que de forma indireta, mesmo que os vampiros não concordem com a caça e seus motivos. Um príncipe poderoso pode ordenar que todos os vampiros da cidade sejam convocados a participar da Caçada sob pena de serem considerados cúmplices. Este decreto é reservado aos crimes mais sérios.

Uma Caçada de Sangue não é como uma caça à raposa, como muitos vampiros a consideram. Os caçadores espalham-se pela cidade como uma rede para rastrear o alvo, atacando quando a presa está à vista. Como em todos os assuntos dos vampiros, a Máscara deve ser respeitada, e raramente os mortais percebem que algo está ocorrendo ao redor deles, exceto por alguns estranhos incidentes, os quais irão ou esquecer ou sobre os quais lerão nos jornais do dia seguinte. Muitas vezes, as influências sobre o mundo mortal são usadas para auxiliar na caça; o alvo pode notar que todas as linhas aéreas estão reservadas de uma hora para outra, que a poli-



cia o observa, que os caçadores de bruxas patrocinados pela Igreja foram chamados, que sua conta bancária foi congelada, etc. De maneira perturbadora, cada vez mais príncipes têm recorrido à ajuda dos Assamitas de fora de seu domínio, usando-os como cães de caça contra o acusado.

A Caçada de Sangue não é convocada facilmente, embora tenha sido mais frequente nas últimas décadas do que nos séculos passados. A Camarilla se reserva o direito de examinar a decisão do príncipe durante um conclave, ouvindo as provas contra e a favor do acusado. A ameaça do conclave tem sido um empecilho suficiente para impedir algumas caçadas de serem convocadas. Um príncipe que convoca uma caçada sem motivo raramente sofre uma punição formal (a menos que ele tenha feito disso um hábito), mas frequentemente perde prestígio. Infelizmente, ainda que se prove que o acusado é inocente (e isso geralmente ocorre após a caçada), a tradição diz que, uma vez convocada, ela não poderá ser detida.

Um caçado pode tentar fugir da cidade e procurar um novo refúgio, uma opção geralmente oferecida por príncipes que foram forçados a exilar alguém em nome da estabilidade ou quando a ofensa não exige a pena de morte. Entretanto, segundo a tradição, a caçada continua vigorando na cidade, não importando quem a governará no futuro. Um caçado jamais deve tentar retornar, a menos que deseje procurar pela Morte Final.

Uma Caçada de Sangue é tipicamente um assunto que diz respeito apenas à cidade na qual foi convocada. No caso de crimes hediondos, ela pode se espalhar para outras cidades, requisitando-se que lá o alvo seja considerado criminoso. O caso de Membros que cometem crimes que afetam a Camarilla como um todo (tais como uma quebra espetacular da Máscara em rede nacional) é um exemplo disso.

O ELÍSIO

Embora a maioria dos jovens vampiros considere a tradição do Elísio uma besteira, um costume antigo, ela é uma das mais honradas tradições da Família. Um príncipe pode declarar um local do seu domínio como um *Elísio*, um lugar sem violência. É aqui que muitos vampiros passam as noites, debatendo, fazendo política e conduzindo intrigas entre eles mesmos durante horas. É também aqui que os negócios dos Membros acontecem, e todos vampiros irão visitá-lo pelo menos uma vez, nem que seja apenas para falar com o príncipe ou com um ancião. O Elísio é o *playground* dos anciões, e os jovens vampiros que aqui se aventuram devem sempre se lembrar disso.

O Elísio está sob a "Pax Vampírica", o que significa que nenhum ato de violência é permitido, pois é um território neutro. Embora os ânimos possam se exaltar e palavras provocativas possam ser proferidas, os rivais tendem a manter o controle. Quando um pedido de desculpas não funciona, os ofensores são postos para fora para corrigirem seu comportamento. Se as coisas fugirem do controle, o príncipe pode punir os ofensores de acordo com a Primeira Tradição.

A maioria das áreas do Elísio tendem a ser pontos de encontros de artistas ou intelectuais, como os grandes teatros, museus, galerias, universidades e outros lugares semelhantes. Ocasionalmente, casas noturnas ou até mesmo os refúgios de certos vampiros são declarados como Elísios. Seja onde for, espera-se que o Membro comporte-se e vista-se apropriadamente para manter a Máscara.

As regras do Elísio são simples:

1) Nenhuma violência é permitida. (Muitos príncipes levam essa regra mais além e proibem a entrada de armas no Elísio, para evitar que os de temperamento mais forte se atraiam).

2) Nenhuma obra de arte deve ser destruída, sob pena de Morte Final ("obra de arte" pode incluir também o artista, o que faz dos Membros do clã Toreador, ferrenhos defensores do Elísio).

3) O Elísio é um território neutro (com relação à primeira regra; porém, o que acontece fora dele é outra história, e se um neófito arrogante provocar um ancião dentro do Elísio, é melhor que tenha um meio de transporte confiável para chegar em segurança ao seu refúgio).

4) Lembre-se da Máscara sempre. (Isso inclui certos assuntos como entrar e sair, resolver discussões acaloradas "lá fora", ou caçar).

Também é considerado um mau comportamento demonstrar fome no Elísio. Apesar de às Vezes serem servidos "refrescos", na maioria das vezes isso não acontece, e alimentar-se perto das áreas do Elísio também pode atrair suspeitas. Se um Membro leva um convidado ao Elísio, ele é responsável pelo comportamento daquele convidado.

AS SEITAS

As Seitas são grupos de vampiros que supostamente possuem ideologias em comum. São um artifício moderno, porém importante. As seitas, conhecidas nas noites atuais, vieram à tona após a Grande Revolta Anarquista, uma grande rebelião que ocorreu durante o século XV na Europa. Muitos anciões aceitaram se filiar às seitas com má-vontade, zombando delas como uma "tolice, pois o Sangue é tudo o que importa". Eles alegam que, nas noites anteriores à Grande Revolta Anarquista e à Inquisição, não existiam seitas. Outros vampiros argumentam que isso ainda é uma verdade — um vampiro em uma grande cidade pode passar décadas sem encontrar outro Membro, então para que serve uma seita?

De qualquer forma, a maioria dos vampiros pertencem a uma seita ou outra; embora outros afirmem que são independentes ou que são afiliados a seu clã, e não a uma seita. A famosa seita Já Camarilla é a maior e mais influente, embora seus rivais, os Sabás tenham recentemente feito incursões importantes e ainda sejam uma oposição constante. Os furtivos Inconnu, embora não se considerem como uma seita, parecem ser organizados e permanecem longe das demais seitas. Do outro lado da moeda, os anarquistas se esforçam para fingir ser uma seita, apesar de serem os primeiros a aceitar a ajuda da Camarilla quando o Sabá desponha nos limites da cidade. Por isso, a Camarilla os considera sob sua jurisdição. A CAMARILLA

A Camarilla é a maior seita de vampiros, e seu interesse é defender a Máscara, e desse modo, manter um lugar para os Membros nas noites modernas. A Camarilla é uma sociedade aberta; ela considera todos os vampiros como seus membros (queiram eles ou não), e qualquer vampiro pode requerer sua filiação, independente da linhagem.

De acordo com a frequentemente contraditória História da Família, a Camarilla foi criada no final da Revolta Anarquista do século XV. Os Membros do clã Ventruue clamam aos quatro ventos que foram instrumentos essenciais para a formação da seita, à qual muitos vampiros devem suas não-vidas. Com o reforço da Máscara, os Membros tiveram meios de despistar a Inquisição, uma parte da Igreja empenhada em destruir criaturas sobrenaturais.

Embora a Camarilla seja uma grande seita, apenas um pouco mais da metade dos 13 clãs participam ativamente de seus interesses. A seita reúne os representantes de cada um dos clãs para que decidam questões relevantes. Essas reuniões são conhecidas como convocações. Existem ainda os conclaves periódicos, abertos a todo e qualquer Membro da seita, usados para discutir assuntos importantes. Apenas os *justicares*, oficiais eleitos pelo Círculo Interno para cuidar dos assuntos referentes às Tradições podem convocar os conclaves. Os justicares são sempre muito velhos e muito temidos. Os vampiros conhecidos como arcontes auxiliam os justicares e seus encontros são geralmente eventos solenes.

Oficialmente, a Camarilla não reconhece a existência dos Antediluvianos ou de Caim. Argumenta-se que esses vampiros, se é que de fato existiram, sofreram há muito tempo a Morte Final e aqueles que fazem alusão a eles são publicamente ridicularizados.

O SABÁ

Os rumores contam que eles se originaram de um culto medieval à morte. O Sabá é muito temido pelos Membros que não pertencem a suas fileiras. A seita é monstruosa e violenta e não se prende mais à filosofia e moralidade humanas. Ao contrário da Camarilla, eles se deleitam em suas não-vidas. Algumas vezes chamado de a Mão Negra, o Sabá procura ativamente violar as Tradições, destruir a Camarilla e subjugar a raça humana.

O Sabá recruta seus membros onde quer que seja, espalhando-se como erva daninha e pondo abaixo as instituições estabelecidas ao seu redor. Diferentemente da Camarilla, o Sabá reconhece a

CULTOS À GEHENNA

À medida que o temor da Gehenna prende a atenção de todos os Membros, surgem cada vez mais Cultos à *Gehenna*. Esses grupos que lembram as sociedades ou grupos secretos, são mais comuns entre a Camarilla, embora alguns cultos penetrem o Sabá e até mesmo os clãs independentes. Devido ao estigma de pertencer a um culto à Gehenna, os assuntos do culto são sempre tratados em segredo, e são oficialmente ridicularizados como um tolo rumor. Nas noites recentes, no entanto, eles proliferaram, e certos vampiros de grande poder e influência pertencem secretamente aos cultos à Gehenna.

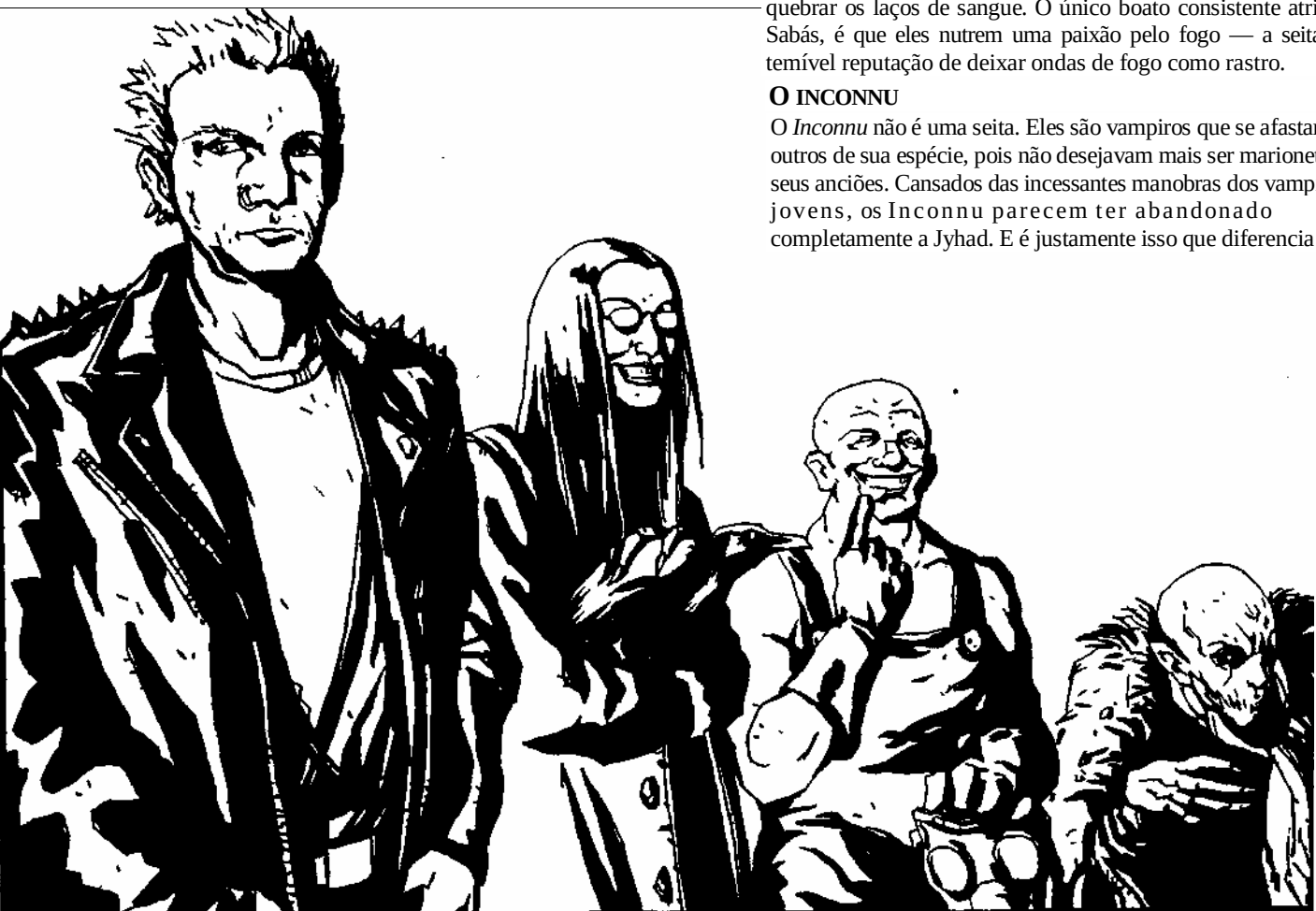
Eles existem para preparar ou prevenir o fim do mundo. Temendo o desfecho da Jyhad e o retorno dos Antediluvianos, os cultos se preparam para servir aos Antigos (esperançosos de impedir a própria destruição quando o fim chegar) ou para descobrir seus refúgios (atacando-os e, com isso, antes, impedindo a Gehenna).

existência dos Antediluvianos, embora se oponha a fanaticamente a eles. O Sabá vê a Camarilla como meros peões dos Anciões, e combate seus membros tanto política quanto fisicamente. A maioria dos Sabás expressam com mau humor o desprezo que sentem pela Camarilla, que julgam como miseráveis covardes, incapazes de aceitar suas naturezas predatórias.

Pouco se sabe sobre os assuntos internos do Sabá. Alguns Membros da Camarilla até mesmo duvidam de sua existência, acreditando ser um boato dos anciões para que as crianças problemáticas andem na linha. As histórias violentas sobre a seita se propagam como fogo, incluindo alegações que seus membros estariam envolvidos em constantes casos de diablerie, venerando demônios, caçando e se alimentando de outros vampiros, e que possuiriam a habilidade de quebrar os laços de sangue. O único boato consistente atribuído aos Sabás, é que eles nutrem uma paixão pelo fogo — a seita possui a temível reputação de deixar ondas de fogo como rastro.

O INCONNU

O *Inconnu* não é uma seita. Eles são vampiros que se afastaram dos outros de sua espécie, pois não desejavam mais ser marionetes de seus anciões. Cansados das incessantes manobras dos vampiros mais jovens, os *Inconnu* parecem ter abandonado completamente a Jyhad. E é justamente isso que diferencia um



Vampiro: A Máscara

Inconnu dos vampiros de outras seitas — eles se distanciaram de todos os outros e de suas desprezíveis maquinações.

Os rumores falam (já que ninguém nunca os procurou diretamente) que os Inconnu possuem grande poder e idade. Muitos deles passam bastante tempo em torpor ou dormindo, a melhor maneira de se evitar a Jyhad. Alguns Membros comparam os Inconnu com os Antediluvianos, por não mais pertencerem a este mundo. Outros Membros acreditam que todos os Inconnu perseguem ou alcançaram a Golconda, um mítico estado de transcendência vampírica.

Os Membros que negociam com os Inconnu, normalmente deixam o encontro com uma profunda sensação de mistério e medo. Embora os Inconnu sejam informais e mal organizados, eles se comunicam muito bem entre si. Também sabem quando evitar um Membro, quando se esconder e quando usar seu considerável poder para mandar um vampiro embora. Seus objetivos, se é que eles têm algum, são desconhecidos.

Os CLÃS

Se dermos crédito ao mito dos Antediluvianos, então Caim gerou suas crias, que por sua vez também geraram suas próprias crias. Essas crianças, chamadas de a Terceira Geração, foram os progenitores dos modernos *clãs*, e todos os vampiros que descendem deles compartilham traços e características. Certamente isso é verdade em algum "grau", já que cada clã possui um grupo de poderes vampíricos que seus membros aprendem mais rápido que outros, e cada clã também possui fraquezas ou defeitos distintos, através dos quais os Membros podem ser identificados.

A linhagem é importante para os Membros. Embora sejam solitários e geralmente evitem a presença e a companhia de seus pares, os Amaldiçoados dão muita importância à sua herança. A honra de um vampiro se deve à árvore genealógica do clã tanto quanto à sua geração, e mesmo o mais estúpido dos Membros recebe um mínimo de respeito se sua herança assim o exigir.

Existem 13 clãs conhecidos que supostamente foram gerados por cada um dos Antediluvianos, mas circulam boatos entre o mundo dos vampiros que falam sobre "clãs inferiores" ou *linhagens* que se ramificaram de suas genealogias originais em algum momento das noites da História. Poucos

vampiros encontraram alguma vez um Membro que alegasse ter nascido dessas misteriosas linhagens e alguns deles demonstraram não passar de vampiros Caitiff com mania de grandeza. O que é largamente aceito, no entanto, é que dos 13 "grandes" clãs, 7 se dizem membros da Camarilla, dois pertencem ao Sabá e os 4 restantes abstêm-se inteiramente de pertencerem a seitas.

Os CLÃS DA CAMARILLA

A Camarilla alega que todos os vampiros estão sob a sua jurisdição, queiram eles ou não. Sendo mais realista, a Camarilla compreende 7 clãs, embora qualquer vampiro possa ser reconhecido como integrante da seita, se assim se declarar.

BRUJAH

Segundo a história que contam, os *Brujah* eram reis filósofos da Mesopotâmia, Pérsia e Babilônia. Controlavam um império que se expandiu desde o berço da civilização até o norte da África, e buscavam sabedoria e conhecimento pelo mundo afora. Em sua busca pela liberdade e iluminação, no entanto, eles mataram seu criador. Por isso, Caim os expulsou da Primeira Cidade. Desde então, os *Brujah* têm sofrido um inevitável declínio. Agora são encarados como pouco mais do que crianças mimadas que não possuem o menor senso de orgulho ou história. Um dos clãs líderes da Grande Revolta Anarquista, os *Brujah* foram humilhados pelos fundadores da Camarilla, e o clã como um todo ainda se ressentido dos anciões. Embora estejam oficialmente na Camarilla, os *Brujah* são os esquentadinhos e agitadores da seita, testando as Tradições e rebelando-se em nome de qualquer causa que apreciem. Muitos *Brujah* são completos anarquistas, desafiando a autoridade e não servindo a nenhum príncipe.

GANGREL

Os Gangrel são vampiros selvagens que possuem traços e tendências animais. Permanecendo raramente num só lugar, os Gangrel são viajantes nó-



mades, que só ficam satisfeitos quando estão correndo sozinhos sob o manto negro da noite. Seu criador foi, segundo boatos, um bárbaro; ao contrário dos outros clãs, e por esse motivo, os Gangrel frequentemente Abraçam estranhos. Distantes, indiferentes e selvagens, os Gangrel costumam ser são indivíduos trágicos; apesar de odiarem as cidades superpopulosas e apertadas, a presença de lobisomens nada amistosos impede que muitos Gangrel fiquem livres de seus confinamentos. Os vampiros Gangrel parecem ajudar a Camarilla simplesmente porque ela se mete menos nas suas não-vidas do que o Sabá. Entretanto, alguns membros do Clã Gangrel acham que a liberdade seria melhor do que seus envolvimento sem importância com a Camarilla, e a manutenção do clã como membro da seita é incerta.

MALKAVIAN

O Clã *Malkavian* tem sofrido por toda a História, e continua sofrendo, noite após noite. Todos os membros deste clã são atormentados pela loucura e todos são escravos de suas de-

mências debilitantes. Segundo os boatos, o fundador do clã *Malkavian* teria sido um dos mais importantes Antediluvianos, mas que, ao cometer crimes graves, foi amaldiçoado por Caim juntamente com seus descendentes com a insanidade. Por toda a história Cainha, os *Malkavianos* têm sido alternadamente temidos por seu comportamento bizarro e procurados por suas percepções ainda mais bizarras. Alguns Membros que têm lidado regularmente com os *Malkavianos* relatam que atualmente o clã está mais morbidamente instável do que nunca, espalhando a loucura como uma doença contagiosa. Embora os *Malkavianos* tenham sempre sido um clã fragmentado e desorganizado, recentes ondas migratórias e inexplicáveis reuniões fazem com que muitos anciões questionem — e temam — o possível futuro desse lunático clã.

NOSFERATU

Os membros do clã *Nosferatu* sofrem a mais visível das maldições. O Abraço os deforma horrendamente, transtornando-os literalmente em monstros. Lendas dizem que os *Nosferatu* foram punidos por causa da degeneração de seu fundador e do mau-comportamento de suas crianças. Mas nas noites modernas, o clã é conhecido pelo equilíbrio e calma diante da adversidade. Os *Nosferatu* possuem a reputação de vendedores de informação e colhedores de segredos, uma vez que devido a suas horrendas feições, tiveram **que** aprimorar sua mística habilidade de se esconder, algumas vezes **bem** diante dos olhos de outras pessoas. Atualmente, o clã alega ter se afastado do fundador e não mais o servir. Alguns Membros confidenciam que o clã mantém uma relação terrível com seu criador, o que faz com que ele tente ativamente destruí-los.

TOREADOR

Pródigos entre os Membros, o clã *Toreador* entrega-se aos excessos e à degeneração, enquanto alegam manter o patronato sobre as artes. De certa forma, isso é realmente verdade, pois o clã possui entre seus membros muitos artistas, músicos, escritores, poetas e outros notáveis criadores. Por outro lado, o clã possui outros tantos



"poseurs", que se julgam grandes artistas, mas que não possuem a capacidade para realmente criar algo. Segundo a lenda, a ajuda às artes iniciou-se após o fundador ter abraçado um casal de gémeos. Estes seguiram suas não-vidas de beleza e indolência enquanto seu senhor, Arikel (se a história for verdadeira), afeiçoou-se a eles, protegendo-os da destruição, da fome e do parricídio que se alastrava na Primeira Cidade. Mais tarde, circularam boatos de que a mulher tornou-se depravada e matou o seu irmão gémeo e seu senhor. Os Toreador negam essa história veementemente, e quem se atreve a mencionar o fato, sofre a fúria do clã.

TREMERE

Nenhum clã é tão cheio de mistérios quanto este. Os inventores e praticantes das terríveis mágicas do sangue possuem uma rígida estrutura política baseada na conquista do poder, assim como num fanático senso de lealdade, praticamente desconhecido entre outros Membros. Devido à veia de mistério que os cerca, histórias perturbadoras têm surgido sobre a natureza de seu vampirismo. Alguns Membros dizem que os Tremere não são de fato vampiros, mas sim feiticeiros mortais que se amaldiçoaram enquanto estudavam o segredo da imortalidade. Um dos mais exaltados boatos, espalhado por um cigano que visitou a Capela deles em Viena, é que o fundador dos Tremere está passando por uma terrível metamorfose; está se tornando alguma outra coisa. O clã não se manifesta, e olha com desconfiança para quem julga saber dos seus segredos.

VENTRUE

Líderes oficiais da Camarilla, os Ventrue dizem ter criado e mantido a organização da seita desde o seu início. Eles suspeitam que o fundador do clã tenha sido morto por um Brujah,

o que representaria um grande golpe no orgulho dos membros do clã. Seja como for, é quase certeza que o fundador do clã já não exista mais, por isso seus membros gozam de uma não-mencionada independência dos Antediluvianos. Todavia, os Ventrue se envolvem na Jyhad, na qual exercitam sua formidável influência sobre os desígnios do rebanho. Muitos ficam curiosos a respeito dos trabalhos internos desse bem organizado clã, enquanto rumores sombrios de mistérios e anciões adormecidos escapam da fachada austera dos Ventrue.

Os CLÃS DO SABÁ

Como na Camarilla, o Sabá recebe qualquer um que queira fazer parte — desde que o vampiro em questão colabore com a filosofia desumana da seita. De fato, quase todos os clãs da Camarilla possuem um

amitribu ou "anti-clã" análogo no Sabá. Esses rebeldes rejeitam o princípio dominante do clã em favor de um modo monstruoso de pensar. O Sabá possui dois clãs principais que alegam ter destruído seus fundadores Antediluvianos, e que clamam perseguir a aniquilação dos demais Antediluvianos.

LASOMBRA

Os *Lasombra* são os mestres da escuridão e das sombras, possuindo um talento para a liderança tão aguçado quanto o dos *Ventrue*. De fato, muitos Membros vêem os *Ventrue* e os *Lasombra* como reflexos distorcidos um do outro. Houve um tempo em que os *Lasombra* foram nobres, mas o caos da história dos Membros e a formação do Sabá fizeram muitos deles deixarem para trás as suas origens. Agora, os *Lasombra* se entregam totalmente à maldição de serem vampiros. O Sabá afetou os *Lasombra* tão profundamente quanto o clã afetou o Sabá, e sem a administração desses aristocratas decaídos, o Sabá provavelmente iria se desintegrar.

TZIMISCE

Outrora os tiranos do leste europeu, os *Tzimisce* irromperam de seus presbitérios nos Velhos Países e fixaram suas garras no Sabá. Possuidores de uma nobreza peculiar, unida com a crueldade que transcende a percepção mortal, o clã *Tzimisce* lidera o Sabá em sua rejeição a todas as coisas humanas. Os escritos antigos de certos Membros dizem que os *Tzimisce* já foram o clã mais poderoso do mundo, mas que a história e os demais Membros conspiraram para deixá-los em seu estado atual. Mais do que quaisquer outros vampiros, eles se deliciam em sua monstruosidade. Praticam a Disciplina *Vicissitude* que usam para desfigurar seus inimigos, esculpindo sua carne e ossos em formas horrendas.

OS INDEPENDENTES

Esses membros não possuem seita, e ao invés disso, seguem as diretrizes traçadas por seus míticos fundadores. Os clãs independentes tendem a ser os mais coesos e sociáveis Membros de todos, uma vez que suas obrigações garantem que eles interajam com outros vampiros quase todas as noites.

Antigamente, eles mantinham domínio longe dos refúgios do resto dos Membros e não participavam muito de revoltas tais como a Inquisição e a Revolta Anarquista. Como resultado, eles eram raramente vistos e por isso mesmo, eram considerados mais lenda que realidade. Nos últimos anos, isso mudou. Enquanto o mundo se retrai e os rebanhos falam de "geopolítica" e "economia global", os clãs da *Camarilla* e do Sabá encontram suas presas e esferas de influência em conflito crescente com os clãs independentes. Eles cruzam os domínios da *Camarilla* e do Sabá cada vez mais, e os clãs das seitas estão começando a perceber que esses quatro clãs "neutros" possuem influência, preocupações e objetivos maiores do que eles imaginavam.

ASSAMITA

Os *Assamitas* são temidos assassinos do Oriente Médio. Nenhum outro clã tem merecido a reputação de partidários da prática da *diablerie* como eles, embora eles também vendam seus serviços para outros Membros que os contratam como assassinos. Segundo os próprios ensinamentos dos *Assamitas*, eles sugam o sangue de outros Membros seguindo as ordens de seu fundador, na tentativa de purificar seu próprio sangue e se aproximar de

Caim. Os *Assamitas* eram tão temidos que, durante as noites da Grande Revolta Anarquista, o clã foi amaldiçoado pelos *Tremere* que os tornaram incapazes de beber o Sangue de outros Membros. Todavia, os *Assamitas* recentemente removeram essa maldição, e por isso, podem caçar outros Membros por seu sangue novamente. Os Membros que regularmente negociam com o clã, perceberam uma crescente sede de sangue por parte dos *Assamitas*, assim como um desprezo por seus antigos códigos de honra. Alguns Membros acreditam que os *Assamitas* agora agem sob o comando de poderes ancestrais, talvez preparando-se para interpretar seus papéis predeterminados nos movimentos finais da *Jyhad*.

SEGUIDORES DE SET

Vindos originalmente do Egito, os serpentinicos *Setitas* veneram o deus-vampírico morto vivo *Set*, servindo-o em todas as suas realizações. Os *Setitas* parecem ter a intenção de "corromper" os outros, subjugando vítimas em armadilhas feitas de suas próprias fraquezas, mas o porquê ninguém sabe. Outros Membros os desprezam, e por isso eles não possuem aliados. Contudo, muitos vampiros os procuram, por possuírem dons enigmáticos e segredos das **noites** ancestrais. Inevitavelmente, o pecado e a humilhação seguem o rastro dos *Setitas*, e muitos príncipes se recusam a permitir que eles entrem em suas cidades. Algum propósito sinistro une os Seguidores de *Set*, e eles são um dos únicos clãs que parece manter um sólido contato com o seu fundador. A maioria dos Membros acertadamente teme esses vampiros, pois a simples presença deles geralmente é o bastante para levar outros Membros ao caminho da perdição.

GIOVANNI

Quase tão odiados quanto os *Setitas*, os *Giovanni* são um clã de financistas e necromantes. Negociar almas tem feito esse clã acumular uma desproporcional quantidade de poder, enquanto negociar no mundo financeiro os torna cada vez mais ricos. Outros Membros são avessos a confiar nos mercenários *Giovanni*, que parecem usar a influência que possuem para um fim desconhecido. Parte da insalubre reputação do clã *Giovanni* emana do fato de serem um clã restritivo, que recruta quase todos os seus Membros entre sua incestuosa família mortal. Além disso, outra coisa que prejudica a reputação do clã é o boato de que seus Membros usurparam seu status de mortos-vivos do vampiro que originalmente os Abraçou. Após tornar-se vampiro, o líder do clã *Giovanni* destruiu seu senhor e sua linhagem, recriando o clã à sua imagem e semelhança.

RAVNOS

Descendentes dos ciganos e de seus ancestrais na Índia, os *Ravnos* levam suas não-vidas como nômades. Como os ciganos, os *Ravnos* são rejeitados por causa de sua reputação de ladrões e vadios. Muitos príncipes e líderes do Sabá os perseguem devido ao caos que parece seguir esses Membros. Os *Ravnos* retribuem o desprezo que recebem da *Camarilla* e do Sabá da mesma forma. Eles também são conhecidos por sua habilidade em criar incríveis ilusões para enganar suas vítimas. Recentemente, os movimentos dos *Ravnos* se tornaram mais excêntricos que o usual; circulam rumores nas cidades da Europa e da Ásia, contando que os *Matusaléns* do clã teriam despertado de seu torpor e por isso estariam dirigindo os jogos de suas crianças.

CÍRCULOS

Na realidade, os vampiros são criaturas solitárias. Não são mais capazes de vez a luz do sol ou de interagir com outros, salvo com a intenção de sugar seu sangue, e por isso, eles frequentemente se enclausuram, saindo apenas para se alimentar.

Entretanto, a solidão cobra seu preço dos Membros solitários. Isso é particularmente verdade entre os Membros mais jovens — neófitos e novatos — que se unem para se protegerem de seus anciões. Estas associações, conhecidas como *Círculos*, têm sido rotineiras nas últimas centenas de anos.

Os anciões zombam dos círculos, permanecendo em seus anti-quados refúgios, longe das mãos assassinas dos mortais. Comparando os círculos a um bando de animais primitivos caçando, ou com mais desprezo ainda, aos brutais bandos de vampiros do Sabá, os anciões falham em perceber que os vampiros mais jovens e mais fracos não têm outra opção a não ser a Morte Final. Um neófito solitário pode prolongar sua desgraçada existência por um tempo, porém, mais cedo ou mais tarde, sem ninguém para olhar por ele, provavelmente irá cair vítima de um dos inúmeros predadores da cidade. Na verdade, muitos anciões *temem* os círculos de neófitos embora jamais o admitam. Vampiros já estabelecidos minam o crescente poder dos círculos a todo momento, temendo que esses grupos possam atrapalhá-los.

Os círculos vieram para ficar. Embora artificiais e inconvenientes, frequentemente ineficientes e quase sempre tensos, os círculos são o último recurso para os vampiros que desejam mais do que a simples subsistência em suas não-vidas.

OBJETIVO

As principais razões para se formar um círculo, além da necessidade básica de segurança, são os interesses em comum: parentesco de sangue, ideologias semelhantes, afiliações de gangues e até mesmo a simples conveniência. Os círculos são tão amplos e variados quanto os membros que os compõem.

CÍRCULOS DE CLÃ

Um dos tipos mais comuns de círculos, o círculo de clã é composto exclusivamente de membros de um determinado clã. Os filhotes de Brujah são o melhor exemplo, frequentemente agarram-se uns aos outros assim que seu senhor se enche deles e os abandona. Jovens Ventrue algumas vezes formam sociedades, unindo seus recursos para melhor usurpar as bases do poder de seus anciões. Os intrigantes Tremere também são conhecidos por reunir seus recursos; estas cabalas frequentemente mantêm relações estreitas com o clã como um todo, devido à natureza estruturada dos Bruxos. Os pavorosos ninhos dos Nosferatu se refugiam abaixo das ruas das cidades, longe dos olhares reprovadores dos Membros e do rebanho. Ninhadas de Malkavianos, unidos sob a carismática liderança de um de seus Membros, frequentemente lembram cultos ou grupos de assassinos seriais com pretensões messiânicas e mentes insanas. Mesmo os independentes e territoriais Toreador por vezes se unem em seus saraus ou "movimentos artísticos", compostos de uns poucos e inspirados Membros. Algumas vezes, reuniões familiares dentro do clã Giovanni são classificadas como círculos, embora sejam geralmente liderados por anciões ou ancillae do clã, assim como as células de assassinos Assamitas e os cultos Setitas. Essencialmente, qualquer grupo de Membros com uma linhagem em comum pode possuir razões para se reunir, embora isso seja um fato raro entre os rudes e individualistas dos clãs Gangrel e Tzimisce.

CÍRCULOS DE GANGUES

Comuns entre os Membros das ruas e guetos, os círculos de gangues são um terror urbano real. Compostos por um grupo de vampiros, seus camiçais e qualquer parasita que de alguma forma conseguiu convencer os vampiros a não devorá-lo, os círculos de gangues são os algozes da cidade. Suas fileiras reúnem vampiros brutais, na maioria das vezes Brujah, Gangrel, Malkavianos e Ravnos, com alguns possíveis Caitiff para completar. Os círculos de gangues são violentos e implacáveis, embora alguns defendam os direitos dos indigentes e dos sem-teto (que normalmente acabam como membros da gangue ou de seu rebanho). Os círculos de gangues podem ser nômades, como gangues de motoqueiros e ciganos, ou estáticos, como células locais de uma gangue de âmbito nacional ou como bandos localizados. Os círculos de gangues frequentemente estão envolvidos com os pontos de venda de drogas e quase sempre passam o tempo lutando com outras gangues ou entre eles mesmos por "direitos de distribuição", da mesma forma que enfrentam a polícia.

CÍRCULOS DE ANARQUISTAS

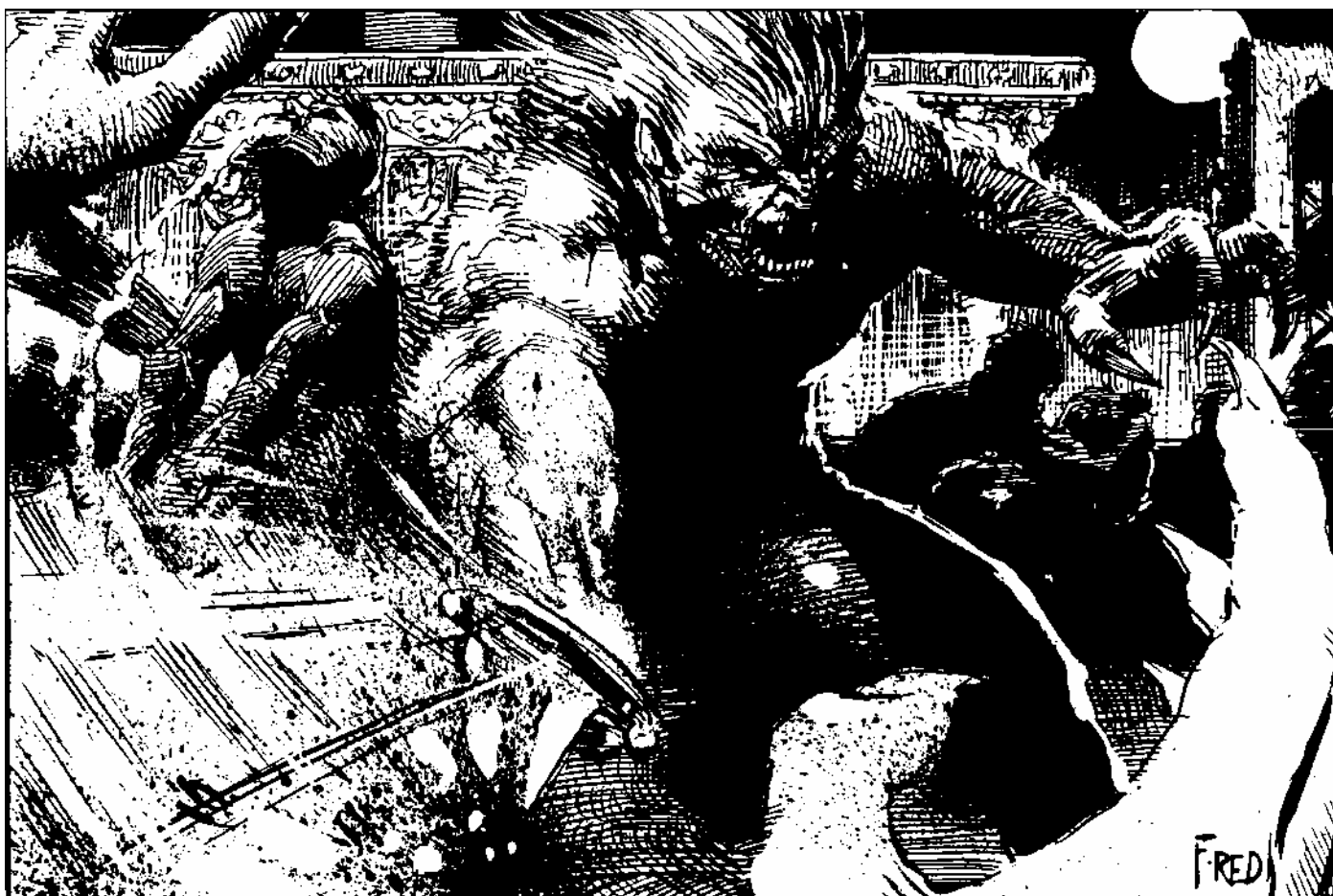
Embora as táticas violentas, a forma de se vestir e a composição de clãs dos círculos de anarquistas por vezes façam com que eles sejam confundidos com os círculos de gangues, sua ideologia é diferente. Os círculos de anarquistas se opõem aos planos e ao poder dos anciões, argumentando que todo vampiro deveria ter liberdade para requerer domínio e direitos de alimentação. Os anarquistas geralmente incluem membros dos clãs Brujah, Gangrel, Malkaviano e Nosferatu mas uns poucos Ventrue ressentidos e Tremere desiludidos juntaram-se à causa. Se um Toreador é visto na companhia de anarquistas, provavelmente está apenas curioso ou tentando aborrecer seu senhor. Os anarquistas tendem a ser vampiros jovens e esses círculos tendem a ser passageiros, pois uma vez que o grupo chama a atenção do príncipe por seus atos, acaba sendo destruído ou desmantelado pelos anciões e seus servos. Os anarquistas têm obtido um notável sucesso na costa oeste dos EUA, embora seu poder esteja se corroendo a cada noite devido ao crescente fluxo dos Cataianos vindos do Oriente.

CÍRCULOS DE GUERRA

A Camarilla é eficiente em sua oposição ao Sabá, e uma das melhores táticas é o estabelecimento de círculos de guerra. Quando uma cidade se torna um território disputado pelas duas seitas, o Sabá frequentemente envia ondas de vampiros recém-Abraçados contra seus oponentes. A Camarilla, com sua melhor organização e maiores recursos, percebeu que uma maneira eficaz de repelir esses ataques é criar times de neófitos e ancillae que recebem a oportunidade de impressionar seus anciões enfrentando estas ondas. Esses círculos são frequentemente compostos por diversos membros — guerreiros Gangrel e Brujah, espiões Malkavianos e Nosferatu, mágicos Tremere e diplomatas Ventrue e Toreador. Embora normalmente de duração limitada, esses círculos geralmente criam vínculos de camaradagem entre seus membros, o que mantém suas relações após repelirem a ameaça do Sabá.

CÍRCULOS DIPLOMÁTICOS

Algumas vezes, um príncipe necessita de ajuda política ou tem assuntos urgentes para resolver, mas não pode resolvê-los sozinho. Nesse caso, ele solicita que os anciões de sua cidade recomendem Membros que possam resolver a questão. Depois de muita negociação e promessas (ou o cancelamento de algumas promessas anteriores), o príncipe consegue alguns vampiros para ajudá-lo. Esses círculos são frequentemente cosmopolitas, e se assemelham muito aos círculos de guerra, mas geralmente são menos ameaça-



dores. Os círculos diplomáticos muitas vezes apreciam o endosso dos anciões, do príncipe e da primigênie, mas isso pode se voltar contra eles, se os ofensores estiverem contra o atual regime.

CÍRCULOS CRIMINOSOS

Esses círculos lembram as famílias da Máfia, os gumbida Yakuza, os anéis da máfia coreana, os cartéis de drogas ou as gangues chinesas. Sendo, em sua essência, apenas grupos de vampiros que desejam ganhar dinheiro "fora do sistema", esses círculos mexem com contrabando, extorsões, prostituição, distribuição de drogas (frequentemente com a ajuda de círculos criminosos menores ou círculos de gangues), sequestros, desmanches de carros roubados, assaltos em larga escala, jogos de azar, agiotagem, apostas e operações de proteção. Se for ilegal, eles o fazem; o poder dos vampiros e sua influência lhes permite criar uma mistura altamente lucrativa de crimes comuns com os de colarinho branco. Esses círculos normalmente se transformam em ninhos de desconfiança quando suas operações começam a dar errado ou diminuem em lucratividade. Os vampiros envolvidos nesses círculos tendem a ser os mais refinados Brujah, Toreador, Ventrue, Giovanni e os estranhos Caitiff, embora uma das gangues de rua de Nova Iorque seja supostamente liderada por um Nosferatu.

CÍRCULOS EMPRESARIAIS

Exatamente como os círculos criminosos, só que são legais.

CÍRCULOS DE ESPIONAGEM

Geralmente, um príncipe não tem como reunir informações sozinho, por isso envia seus "agentes" para esse fim. O príncipe e um de seus secretários escolhem a dedo alguns Membros e, então

os enviam para diferentes cidades, ou às vezes para uma facção dentro da mesma cidade, aguardando seus relatórios. Os anciões se deliciam com esse tipo de espionagem, movendo cuidadosamente seus peões e agentes para a inconveniência de seus rivais. Espiões descobertos são punidos com violência, e os Membros desses círculos são aconselhados a serem cautelosos e cultivarem tantos contatos quanto puderem.

CÍRCULOS ARTÍSTICOS

Alguns Membros se associam a outros para se apresentarem diante do público, como artistas. Bandas de rock compostas inteiramente de vampiros cruzam o país como músicos mortais em turnê e tocam para príncipes de prestígio e patronos Toreador. Da mesma forma, trupes de atores vampiros também viajam apresentando peças populares e até mesmo criações de dramaturgos vampiros. "Movimentos" de artistas surgem e desaparecem, abordando questões sociais ou simplesmente trabalhando pelo cache. Obviamente, os vampiros do clã Toreador se adaptam muito bem a este tipo de círculo, mas as bandas de thrash dos Brujah, os atores Malkavianos e as escandalizantes artes dos Nosferatu não são ignoradas. Até mesmo certos Gangrel gostam da oportunidade de excursionar.

CÍRCULOS DE PESQUISA

A Jyhad tem se estendido por centenas de anos, e muitos segredos foram escondidos ao longo desse tempo. Os círculos de pesquisa são os arqueólogos místicos, determinados a descobrir não só os artefatos dos Membros como também os segredos escondidos em sua história. Esses círculos se formam geralmente por vontade própria, procurando os conhecimentos ocultos por seu próprio desejo e não por determinação de seus superiores. Alguns deles se repor-

tam diretamente aos príncipes, enquanto outros trabalham de forma independente. Nestes círculos, há frequentemente vampiros Tremere, Toreador e Ventruê, embora muitos Brujah sejam rápidos em juntarem-se à causa, e vários Setitas tenham relutantemente admitido sua participação. Além disso, estes círculos são normalmente nômades, viajando para onde quer que sua pesquisa os leve.

CÍRCULOS SOCIAIS

Pássaros semelhantes costumam se unir, e isso é verdade especialmente nos círculos sociais. Unidos por um laço de proeminência social ou simples interesses em comum, os círculos sociais são comuns tanto nas cidades da Camarilla quanto nas do Sabá. Algumas classes sociais são unidas por estilos de vida gótico, *clubber* ou outros tipos de subcultura urbana, compartilhando gostos similares de música e moda. Os círculos da alta-sociedade compartilham interesses comuns, enquanto os Sabás frequentemente procuram passatempos grotescos. Sociedades mortais como clubes e associações formais e exclusivistas são exemplos de círculos sociais do rebanho, enquanto as harpias são um excelente exemplo de círculos sociais entre vampiros. Membros de qualquer clã podem se juntar aos círculos sociais, uma vez que raramente dependem de habilidade ou produtividade, já que estão inclinados apenas a discussão e fraternidade.

CULTOS DE SANGUE

Fruto de um movimento recente, gerado pela proximidade da Gehenna, os cultos de sangue são quase que universalmente desprezados pelos príncipes e formalmente condenados como violações da Máscara. Esses cultos reúnem Membros que induzem os mortais a participarem de rituais "religiosos", e então se alimentam do seu sangue ou escravizam seus "fiéis". Combinando os mais horrendos aspectos da natureza dos carnicais e dos procedimentos dos cultos, os cultos de sangue se aproveitam de mortais desesperados, que procuram por algo que dê valor às suas vidas. Obviamente, esses cultos são brechas na Máscara, uma vez que o vampiro abertamente revela sua natureza sobrenatural (e vampírica) para seu séquito, e se arrisca a expor toda a Sociedade Cainita à ira de mortais ultrajados.

CÍRCULOS DE DIABLERIE

Os círculos de diablerie são mais uma reação à chegada da Gehenna. Muitos Membros jovens, frustrados com o inabalável domínio dos anciões, usam o caminho mais curto para conseguir poder e literalmente *caçam* os anciões, matando-os e sugando seu sangue. Somado à louca emoção causada por esse parricídio e à busca pelo poder místico, a diablerie dá a esses círculos as armas que necessitam contra seus inimigos. Embora nem todos os círculos existam com essa finalidade, os grupos de diableristas representam uma das razões pelas quais os anciões realmente temem os vampiros mais jovens e os grupos que eles formam. Os mais aterrorizantes de todos são os *falaqi* (os pelotões) Assamitas, que espreitam e abatem os anciões do mesmo modo que um lobo caça sua presa.

BANDOS DO SABÁ

Limitados exclusivamente ao Sabá, esses círculos são a unidade social básica da seita da Mão Negra. Compostos de vários vampiros do Sabá, esses grupos asseguram a lealdade de seus membros através da exigência de que cada vampiro beba regularmente uma mistura do sangue de todos os seus integrantes. Conseqüentemente, unidos por laços místicos, os bandos do Sabá estão entre os mais determinados e mais terríveis grupos de vampiros que existem. Cada bando é único, possuindo seu próprio nome, exigências para o ingresso de novatos, além de costumes, estilos de roupa e

CÍRCULOS DOS PERSONAGENS

Os jogadores devem prestar uma atenção especial ao objetivo central de seu círculo e escolher uma causa comum compatível com os conceitos de todos os seus personagens. Os vampiros, sendo criaturas imortais não costumam reunir-se em grupos sem um bom motivo. Enquanto estão criando seus personagens, os jogadores devem certificar-se de que eles terão algum motivo para confraternizar. Personagens que pertençam a círculos cujos objetivos eles não compartilhem ou até mesmo se oponham não terão um bom desempenho a longo prazo. Vampiro é um jogo de horror, segredos e manipulação e um excesso de briguinhas insignificantes destrói o clima e abala os ânimos.

Seja responsável e interprete um personagem que não estrague a diversão dos outros

rituais exclusivos. Alguns desses grupos existem há séculos; e possuem histórias "ilustres" (ou depravadas), lendas sobre vampiros já mortos e cruéis rivalidades com outros bandos.

Esta lista de círculos é apenas uma amostra — já que os vampiros possuem inúmeras razões para se reunirem, a despeito do fato de que sua causa deveria ser o suficiente para mantê-los unidos, apesar de suas naturezas. Os círculos são como "clubinhos" de mortos-vivos, e muito raramente se ajustam completamente a um estereótipo. Afinal de contas, as razões para cada vampiro se unir a um círculo em especial são tão únicas quanto ele próprio. Desse modo, os círculos raramente são frentes unidas, sendo mais frequentemente apenas um veículo para um vampiro progredir em seus objetivos pessoais.

CAÇADORES DE BRUXAS E OUTROS MORTAIS

Os Membros caçam os mortais, isso é um fato. E como os anciões sabem muito bem, o caçador também pode ser caçado. Os vampiros devem ser cautelosos e sempre conscientes da Máscara, pois se a raça humana voltasse sua atenção para eles, os filhos de Caim seriam rapidamente exterminados. As superstições são as melhores armas dos vampiros; através do reforço à descrença humana, encorajando a presunçosa crença na racionalidade e escondendo a presença dos vampiros sob a pecha de fantasias infantis e lunáticas, os Membros permitem que o rebanho faça o trabalho de protegê-los dos poucos mortais que sabem que os vampiros espreitam na noite.

E realmente são pouquíssimos. Ignorados ou zombados por todos os seus companheiros, esses vampiros decidiram escavar atrás do mundo oculto dos Membros. Alguns o fazem por curiosidade, ou atrás de uma emoção proibida; outros temem os Membros e procuram exterminá-los. Os filhos de Caim não correm riscos; seus anciões se lembram muito bem da Inquisição, quando a raça de vampiros foi quase extinta numa maré de fogo e sangue. Dessa forma, todos os mortais que "conhecem o fato", são chamados de *Caçadores de Bruxas*, o termo que os Membros criaram para seus devotos perseguidores.

A Inquisição ainda existe nos dias atuais, embora a igreja oficialmente a ignore. A Inquisição do mundo moderno é conhecida como *A Sociedade de Leopoldo*. Muitos de seus membros são pesquisadores e ocultistas, mas alguns são fanáticos caçadores de vampiros que impiedosamente vasculham as cidades e destroem qualquer sombra das "crias de Satã".



A maioria dos inquisidores são fanáticos mal instruídos e treinados, raramente representando uma ameaça real. O que eles sabem sobre os Membros tende a vir de registros antigos e manuscritos mal traduzidos. Isto, é claro, faz com que eles cometam muitos erros ao caçar, e não é nada bom cometer erros quando se está lidando com vampiros. Do mesmo modo, a maioria dos inquisidores são meros mortais, sem nenhum dos poderes sobrenaturais atribuídos aos santos. Embora durante a caçada eles possam segurar um crucifixo e acená-lo freneticamente bem diante do rosto do vampiro, o símbolo sagrado seria um mero objeto insolentemente esmagado. No entanto, uns quantos Inquisidores possuem Fé verdadeira para repelir os vampiros, ou mesmo feri-los.

Os Membros frequentemente se movem nas altas classes de poder mortal. Apesar deles agirem furtiva e habilidosamente, eles deixam rastros suficientes da sua presença para levantar suspeita em certos membros das agências de inteligência do mundo mortal. Numa época de testes de DNA e bancos de dados computadorizados, a Máscara está sempre por um fio.

Outros grupos mortais encontram-se na periferia do mundo dos amaldiçoados. Uma sociedade mística secreta conhecida como O Arcano procura encontrar evidências sobre a existência de atividades para-normais. Os Membros tendem a rotular o Arcano como uma organização de cômicos caça-fantasmas e diletantes, mas ocasionalmente — e cada vez com mais frequência — eles esbarram em eventos importantes. Além disso, várias organizações criminosas se descobrem subitamente como peões das tramas dos Membros.

Para mais informações sobre os Caçadores de Bruxas, consulte o Capítulo Nove.

Os OUTROS

Os Membros não são os únicos a vagar pelo Mundo das Trevas. Envolto nas sombras, vagam olhos furtivos que pertencem a alguma... coisa. Os Membros dividem as noites com muitos outros tipos que também não são humanos. Quando um vampiro entra em contato com esses "outros", os resultados raramente são agradáveis, uma vez que os habitantes sobrenaturais do mundo têm lutado pela supremacia por milênios. Muitos Membros suspeitam que, como acontece com eles, esses outros também possuem sociedades próprias. Infelizmente, poucos vampiros são capazes de chegar perto deles, e poucos dentre esses escaparam para advertir os outros.

O Livro *de Nod* fala deles, advertindo os Membros que à medida que as Noites Finais se aproximam, essas criaturas se erguerão para preparar o fim do mundo. Certamente, as noites recentes têm visto Membros que com frequência (e hostilidade) cada vez maior entram em contato com esses seres misteriosos.

Lupinos

Fora das ruas seguras da cidade, a terra pertence aos Lupinos, os eternos inimigos dos vampiros. Também conhecidos como lobisomens, os Lupinos parecem viajar em bandos, como muitos lobos o fazem. Os lobisomens são universalmente temidos pelos vampiros como matadores cruéis e eficientes, e vários Membros alegam já ter presenciado um único lobisomem acabar com um grupo de

vampiros. Exclusivistas e xenófobos, os Lupinos desprezam os Membros; o motivo preciso por trás dessa aversão é desconhecido, mas um vampiro apanhado por um lobisomem está com certeza em terrível perigo. Membros mais sábios sabem que devem permanecer nas cidades, e que deixá-las é procurar encrenca. Nas noites de lua cheia, os Membros podem ouvir seus uivos e sentir sua ferocidade na brisa noturna.

Os últimos anos são testemunhas da crescente agressividade por parte dos Lupinos. Outrora relutantes em deixar seus domínios, grupos de lobisomens têm invadido as cidades nos últimos tempos, para perseguir Membros, ou até mesmo para atacar os domínios dos vampiros. Os vampiros do clã Gangrel, que conhecem os costumes dos Lupinos melhor do que qualquer outro Membro, temem que uma grande guerra esteja para acontecer, e que o primeiro golpe da última batalha da Jyhad venha de um lobisomem, e não de um vampiro.

MAGOS

Praticantes das artes arcanas, os magos se mesclam à humanidade ainda mais facilmente que os Membros. Na verdade, os Tremere dizem que eles são humanos, embora conheçam os segredos antigos da magia. Embora não sejam tão hostis com os vampiros, os magos parecem preferir a solidão, e não relutariam em eliminar algum Membro incômodo. Poucos vampiros sabem alguma coisa sobre os poderes desse grupo, mas coisas estranhas tendem a acontecer na presença deles. Existem rumores de que eles são capazes de invocar efeitos realmente fantásticos, mas também mantêm uma Máscara tão rigorosa quanto a dos vampiros, que provavelmente também os protege da população temerosa.

FANTASMAS

Parece que alguns espíritos permanecem após a morte; seja para assombrar os vivos ou para tentar resolver o que não conseguiram em suas vidas. Uma vez que os fantasmas parecem existir do "outro lado", pouquíssimos vampiros possuem qualquer contato com eles, embora os Membros do clã Giovanni sejam conhecidos por serem capazes de falar com eles. Alguns fantasmas dizem ser almas de vítimas mortas por vampiros, e que retornaram para assombrar as noites do Membro com seus lamentos e angústias.

FADAS

Poucos vampiros sabem alguma coisa a respeito das fadas, e parece que essas criaturas temem os vampiros ou os evitam como inimigos eternos. Qualquer que seja a razão, dizem que as fadas possuem poderes fantásticos e maravilhosos ou a habilidade de invocar terríveis maldições. Aqueles que possuem uma opinião a respeito dizem que não se deve brincar com elas.

CARNIÇAIS

Membros com necessidade de poder, frequentemente cultivam carniçais. Criados quando um animal ou mortal bebe pelo menos um gole da *vitae* do vampiro sem ter sido drenado antes, os carniçais geralmente são usados como servos por seus mestres vampíricos, conhecidos como dominadores. Embora não sejam tão poderosos quanto os Membros, eles podem usar o sangue vampírico para tornarem-se sobrenaturalmente fortes e resistentes.

A maioria dos carniçais são fanaticamente leais aos seus mestres, já que são tão suscetíveis aos Laços de Sangue quanto os Membros (veja a página 218). Pelo fato de precisarem do sangue de seu dominador para manterem sua condição, eles geralmente têm todos os motivos do mundo para beber várias vezes do sangue do mesmo vampiro.

Rumores terríveis falam de carniçais que se rebelaram contra seus mestres, matando-os e então buscando o sangue precioso de outros vampiros. Esses carniçais saqueadores não servem a outros mestres; ao contrário, atacam Membros descuidados ou fracos e tomam seu sangue à força, geralmente destruindo o infeliz durante o processo. Muitos Membros zombam desses rumores, porém outros conhecem bem o poder dos carniçais, e por isso mantêm os olhos atentos em seus próprios companheiros.

OS CATAIANOS

Os filhos de Caim espalham-se por todo o mundo, mas no Oriente encontraram a feroz oposição dos *Cataianos*, vampiros orientais de uma raça diferente da dos Membros. Os Cataianos, os "Vampiros" do Oriente, parecem ter muito pouco em comum com seus irmãos do Ocidente. Boatos de poderes demoníacos cercam esses visitantes asiáticos, e seu comportamento enigmático e costumes estranhos deixam muitos Membros do Ocidente debilmente ansiosos. Para tornar as coisas ainda piores, são cada vez mais frequentes os relatos sobre o chamado "Mandarim Encapuzado", um formidável vampiro Cataiano, e suas intromissões com os assuntos dos Membros.

ENIGMAS

Como se essas notícias perturbadoras não fossem ruins o suficiente, alguns Membros alegam ter lidado com criaturas noturnas ainda mais estranhas. Os encontros com demônios, múmias imortais; zumbis, espíritos místicos, animais metamorfos, gárgulas inteligentes, anjos e entidades menos definíveis têm sido relatados e algumas vezes documentados. A única certeza quanto a essas afirmações, no entanto, é que o Mundo das Trevas é tão terrível quanto variado.

AS GERAÇÕES E A MITOLOGIA CAIMITA

De acordo com as histórias mais largamente aceitas pelos Membros, a raça de vampiros nasceu do vampiro progenitor, Caim. Banido para a terra de Nod após ter matado seu irmão Abel, Caim foi amaldiçoado por Deus e então tornou-se o primeiro vampiro. Mais tarde, Caim gerou três progênitos, que por sua vez geraram os seus próprios, e assim por diante.

Uma coleção de relatos sobre a História da Família, conhecida como O Livro de Nod contém numerosas informações sobre o mito da criação dos vampiros. Infelizmente para aqueles que desejam saber tudo, o livro gera mais perguntas que respostas, e até mesmo forma as bases para uma das outras teorias sobre a origem dos Membros, o Ciclo de Lilith (que é desprezada e suprimida como uma heresia pela Camarilla).

No fim, não existe nenhuma resposta imediata. Na verdade, talvez jamais se encontre uma resposta para este mistério.

CAIM

Conhecido como "o pai de todos os vampiros", Caim é mais mito que realidade nas noites modernas. Alguns Membros da Quarta Geração, assim como certos integrantes do Sabá, alegam ter encontrado um ser que dizia ser Caim, contudo, essa história foi filtrada por tantas pessoas e atravessou tantas camadas da Jyhad, que ninguém pode dizer precisamente onde a verdade termina e onde a começa a invenção.

HISTÓRIA ANTIGA

A História dos Membros — embora alguns insistam que é mais mitologia que história — ocupa uma posição de grande respeito na sociedade cainita. O mito mais popular e largamente aceito é o de Caim, o Primeiro Vampiro e assassino de seu irmão. Um texto enigmático conhecido como O Livro de Nod registra o exílio de Caim e sua subsequente jornada rumo ao leste. Muito do que se "sabe" sobre Caim origina-se de várias passagens desse livro, embora existam poucas evidências para confirmar o livro ou sua validade.

No princípio havia apenas Caim.

Caim, que seu irmão por amor sacrificou.

Caim que foi banido.

Caim que foi amaldiçoado eternamente com a imortalidade.

Caim que foi amaldiçoado com o desejo do sangue.

Foi de Caim que viemos,

De nossos senhores o senhor.

Durante uma era ele viveu na terra de Nod,

Em meio à solidão e ao sofrimento.

Durante uma era permaneceu sozinho.

Mas o passar da memória afogou sua mágoa,

E assim, retornou ele ao mundo dos mortais.

Retornou ao mundo que seu irmão e os filhos de seu irmão haviam criado.

Quando Caim retornou para os Filhos de Seth (o nome pelo qual os vampiros vieram a chamar o rebanho), muitos acreditam que ele iniciou a construção de uma grande cidade, na qual os vampiros coexistiam com os mortais. Alguns historiadores vampíricos falam desse período como uma época idílica de harmonia, embora Cainitas mais cínicos digam que os vampiros se impunham sobre os Filhos de Seth como uma peste. Acredita-se que 13 clãs existiam nessa época, uma vez que os Filhos de Caim geraram seus próprios filhos. Brechas na narrativa insinuam que deve ter havido mais do que 13 Membros de Terceira Geração, ou mais do que três Membros da Segunda Geração. Cultos Cainitas dedicados ao mito do progenitor alegam que podem ter existido mais ou menos 100 membros de Terceira Geração, mas nenhuma evidência está disponível.

Embora tenha se tornado regente de uma nação poderosa, Caim ainda estava solitário,

Pois ninguém era como ele.

E sua tristeza cresceu novamente.

Então, ele cometeu outro grande pecado, gerando Progénie.

(Na qual havia apenas três.)

E deles veio outra Progénie, os netos de Caim.

E então Caim disse: "Que este crime chegue ao fim. Não gerareis mais."

E a palavra de Caim fez-se lei. E todos o obedeceram.

A cidade durou muitas eras,

Tornando-se o centro de um Império poderoso.

Mas as noites na cidade estavam contadas, diz a história, e Deus enviou o Grande Dilúvio para apagar a maldade que os Filhos de Caim trouxeram para o mundo. Os relatos bíblicos dos mortais dizem que, nesta ocasião, Noé construiu uma arca para escapar do destino que a humanidade tinha atraído sobre si. Os vampiros que sobreviveram a ele são conhecidos como os Antediluvianos, por terem sido Abraçados antes do Dilúvio.

Mas então veio o Dilúvio, uma grande inundação que lavou o mundo.

A cidade foi destruída,

E com ela o seu povo.

Mais uma vez, Caim caiu em grande tristeza e mergulhou na solidão,

Tornando-se um cão vadio em meio aos escombros,

E entregando sua Progénie à própria sorte.

Eles vieram até o pai e lhe imploraram que voltasse,

Para que os ajudasse na reconstrução da cidade.

Mas ele não os acompanharia,

Dizendo que o Dilúvio fora enviado como punição,

Por ter ele retornado ao mundo da vida,

E por ter subvertido a verdadeira lei.

Sem o pai Caim, os vampiros iniciaram disputas e guerras mesquinhas e tornaram-se rivais uns dos outros. Assassinato e cobiça tornaram-se a regra para os Membros, e embora tenham tentado recriar a glória da Primeira Cidade, a Segunda Cidade virou um covil de intriga, traição, sanguinolência e diablerie.

*Então retornaram sós para junto do que restava dos mortais, E
anunciaram-se como os novos regentes. Cada qual gerou uma prole,
A fim de invocar a glória de Caim. Mas não tinham eles sua
sabedoria ou consciência, E uma grande guerra irrompeu entre os
Anciões e seus Filhos. E os filhos mataram os pais.*

Foram esses vampiros que originaram o que são comumente chamados de clãs, gerando a Quarta e as demais Gerações. Sua falta de sabedoria, no entanto, impediu que eles previssem que seus filhos se voltariam contra eles, assim como eles haviam feito com seus senhores. Assim que isso se tornou óbvio, os anciões adotaram um grande jogo, uma guerra pela supremacia, a Jyhad, e esconderam-se para controlar seus movimentos de seus refúgios secretos.

Inevitavelmente, essa terrível guerra resultou no colapso da Segunda Cidade, e os Membros e os Filhos de Seth se espalharam até os confins do mundo, onde poderiam viver relativamente livres da monstruosa influência dos Antediluvianos. Essa crença, no entanto era tolice, uma vez que o poder e a influência da Terceira Geração não Conhecem limites. Por isso, as histórias dizem que até hoje a Jyhad prossegue, com todos os Membros como meros peões na canibalística guerra dos anciões. E os rebeldes construíram uma nova cidade, E para ela levaram [13] tribos.'!}'!}' Foi uma bela cidade e seu povo os adorou como deuses. Eles criaram a sua própria

Progénie: A Quarta Geração de Cainitas. Mas temiam a Jyhad,

E àquelas Crianças era proibido criar outras de sua espécie.

Esse poder, os anciões guardaram para si.

*Quando uma Criança da Noite era criada, logo era caçada e morta,
Juntamente com seu senhor.*

*Embora essa cidade fosse tão grande quanto a de Caim, ela acabou por envelhecer. E
como todas as coisas vivas, lentamente começou a morrer. A princípio os deuses não
viram a verdade, E quando deram por si já era tarde. A cidade havia sido destruída e
seus poderes extintos, E foram forçados a fugir, acompanhados de sua Progénie. Mas
havia enfraquecido, e por isso muitos foram mortos na fuga.*

*Como sua autoridade havia sido extinta, todos estavam livres para gerar sua própria prole, E
logo havia muitos novos Cainitas, Que reinaram sobre a face da Terra. Mas isso não podia
durar.*

*Com o tempo, a Família estava por demais numerosa, E,
então, mais uma vez houve a guerra. Os anciões já estavam
bem protegidos em seus esconderijos, Por terem aprendido a
ter cautela.*

Mas seus filhos haviam criado suas próprias cidades e proles,

E foram eles que morreram na violenta maré da guerra.

*A guerra foi tão absoluta, que daquela geração não restou ninguém,
Para contar sua história.*

Ondas de carne mortal foram enviadas através dos continentes,

Para esmagar e queimar as cidades da família.

Os mortais pensaram estar lutando suas próprias guerras,

Mas era por nós que derramavam seu sangue.

Depois que essa guerra acabou, todos os cainitas esconderam-se uns dos outros,

E dos humanos que os cercavam.

E escondidos ainda permanecemos,

pois a Jyhad continua.

Diversos historiadores vampíricos acreditam que esta linha tem sido mal traduzida através dos milhares de anos que existem entre a Primeira Cidade e as noites modernas. Os comentários de vampiros historiadores indicam que essa linha foi interpretada como. "N'a qual liaria tão poucos quanto três" em algumas transcrições do Livro de Nod. A maioria dos Membros aceita esse número como 13. considerando-se que existem 13 clãs conhecidos, mas pelo menos um dos fragmentos

do Livrado Nod faz

alusão a "três por l O" ao invés de "três e 10" com referência à Terceira Geração. Para alguns Membros isso indica que uma vez pode já ter havido 30 "clãs" distintos, se é que de fato eles se extinguíram realmente.

Membros mais céticos notaram um erro no mito de Caim: se os primeiros filhos de Caim pertencem à Segunda Geração, e desse modo, estão dois "degraus" distantes dele, quem teria sido a Primeira Geração? Certamente, Caim não faz parte da. "Primeira Geração", uma vez que ele não pode estar um "passo" distante de si mesmo. Esta questão provavelmente permanecerá sem resposta.

A SEGUNDA GERAÇÃO

De acordo com textos vampíricos de origem desconhecida, Caim gerou três progênitos. Criados para aliviar seu sofrimento, esses filhos (que alguns dizem chamar-se Zillah, Irad e Enosch, embora frequentemente este último seja referido também como Enki) levaram suas não-vidas na Primeira Cidade, Enoque.

Pouco se sabe sobre essa geração — apenas que presumidamente criaram a Terceira Geração, mas nada além disso é sabido a não ser o fato de que, após terem gerado outras crianças, estas se voltaram contra seus criadores nas noites da Primeira Cidade. Provavelmente, a Segunda Geração morreu durante o Grande Dilúvio ou pelas mãos de suas crias.

A TERCEIRA GERAÇÃO

Os vampiros da Terceira Geração, conhecidos como Antediluvianos (pois viveram antes do Grande Dilúvio), supostamente criaram o que chamamos de clã no jargão moderno. Recentemente, histórias sobre a atividade dos Antediluvianos têm se tornado excessivas, e novos relatos de seus movimentos, embora duvidosos, aumentam a cada noite. Muito embora a Camarilla zombe da ideia deles terem sobrevivido, quatro Antediluvianos já foram vistos, com variáveis graus de credibilidade. Lucian e Mekhet, obviamente pseudônimos para fundadores de clã desejando permanecer no anonimato, são os únicos nomes largamente conhecidos da ativa Terceira Geração de vampiros. Segundo boatos, o clã Giovanni e seu fundador conferenciam regularmente, enquanto outros dizem que o criador dos Tremere foi visto recentemente na Cidade do México. Dizem que alguns dos Antediluvianos foram destruídos, mas ninguém pode confirmar essas declarações.

Os Antediluvianos são os verdadeiros mestres da Jyhad, um antigo e terrível jogo disputado contra os demais membros da Terceira Geração. Os movimentos e jogadas da Jyhad são imperscrutáveis, mas os Antediluvianos possuem peões em cada canto da Terra, levando a cabo as ordens de seus mestres adormecidos. As regras são tão inexpugnáveis quanto os próprios jogadores, e tudo desde guerra aberta até os jogos de espionagem que duram séculos parece ser *de rigueur*.

Se o jogo sempre teve este movimento de ataque e contra-ataque também é desconhecido — serão essas as verdadeiras regras, ou a Jyhad degenerou-se em uma insignificante manipulação de fantoches? Alguns vampiros, estudando a origem da palavra *Jyhad*, também se perguntam se existem outros fatores em jogo. É possível que alguns Membros envolvidos na Jyhad tenham alcançado a mítica paz da Golconda, e possam estar tentando ajudar — ou impedir — outros que também estão buscando este estado de transcendência. Certamente, eles são contra-atacados também por inimigos que não desejam que isso aconteça.

Os Antediluvianos são quase divinos na extensão de suas habilidades, e possuem poderes inimagináveis a seus inferiores. Os estudiosos da Jyhad supõem que a Terceira Geração reúne os últimos vampiros que possuem o verdadeiro domínio sobre a vida e a morte, e que eles podem ser destruídos apenas quando assim o desejarem, ou quando outro de igual poder os vence. Esses mesmos Membros se perguntam se a Jyhad não seria apenas uma mera com-

petição, onde o último Antediluviano que restar, depois da Morte Final de seus adversários, se consagraria como o vencedor.

A QUARTA E A QUINTA GERAÇÕES

Esses poderosos vampiros são conhecidos como Matusaléns. Eles possuem milhares de anos de idade, são excessivamente raros, e quase tão poderosos quanto os da Terceira Geração. Poucos dessas gerações permanecem como participantes ativos da Jyhad, uma vez que seu sangue potente é cobiçado por vampiros de gerações mais altas. Muitos Matusaléns usam como refúgio um misterioso torpor, no qual tentam evitar atentados de diablerie por parte dos vampiros inferiores e controlam suas próprias forças na Jyhad. Recentemente, suspeita-se que alguns poderosos Matusaléns teriam despertado em cantos remotos da Terra, e suspeita-se também que os Membros mais influentes do Círculo Interno da Camarilla, assim como os regentes do Sabá seriam Matusaléns.

A SEXTA, A SETIMA E A OITAVA GERAÇÕES

A maioria dos mais poderosos e visíveis mestres da Jyhad são de Sexta a Oitava gerações. Os Membros dessas gerações controlam áreas limitadas de influência e manuseiam um poder considerável (o suficiente para fazer deles os principais peões da Jyhad, embora eles acreditem resistir à manipulação). Príncipes, Membros poderosos das primigênes e justiçaes tendem a ser dessas gerações, embora deva-se observar que os detentores desses títulos na Europa são geralmente de gerações mais baixas e possuem poderes maiores que os da América.

Os Membros dessas gerações são geralmente chamados de anciões. Os da Oitava Geração são os últimos a serem considerados como anciões, embora isso pareça ser bastante arbitrário. A maior parte dos Membros da Oitava Geração e das Gerações mais baixas foram criados antes das noites modernas, e estão desta forma acostumados ao poder e às altas posições.

A NONA E A DECIMA GERAÇÕES

Membros de Nona e Décimas gerações disputam um jogo perigoso. Frequentemente velhos e experientes demais para se associarem aos neófitos e ancillae inferiores, mas muito novos e fracos para se manterem entre os anciões, a Nona e a Décima Gerações encontram-se entregues à sua própria astúcia. Eles não precisam ser dirigidos como os mais jovens e mais selvagens, e por isso, enfrentam a noite por sua própria conta e risco. Como os adolescentes mortais, os vampiros dessas Gerações estão sentindo o gostinho do poder e da influência que brevemente possuirão.

A DECIMA PRIMEIRA A DECIMA SEGUNDA E A DECIMA TERCEIRA GERAÇÕES

Neófitos e jovens ancillae, os Membros dessas gerações são relativamente jovens para a maldição do vampirismo. Embora sejam criaturas poderosas, pelo menos se comparado aos mortais de quem se alimentam, seus recém-descobertos poderes não são nada comparado aos dos Membros de centenas de anos. A maioria dos personagens dos jogadores de Vampiro serão dessas gerações.

A DECIMA QUARTA E A DÉCIMA QUINTA GERAÇÕES

Um terrível desenvolvimento moderno, esses Membros de sangue-fraco apareceram muito recentemente. O sangue de Caim está tão fraco neles, que existem rumores de que eles são capazes de suportar a luz do sol e comer comida humana. Muitos sábios vêem o surgimento desses vampiros com temor, lembrando as passagens do *Livro de Nod* que fazem referência à "Era do Sangue Fraco". Pois ela seria um dos prenúncios da Gehenna.



AS NOITES MODERNAS

Muita coisa aconteceu recentemente no Mundo das Trevas, por isso existem Membros que estão convencidos de que estamos vivendo as Noites Finais. Numerosos eventos prognosticam os movimentos dos Antediluvianos; o mundo tem passado por mudanças significativas, assim como os Membros.

Variados relatos sobre os Antediluvianos, a maioria incertos, têm se tornado comuns, e parece que à medida que o mundo decai em direção à sua destruição, alguma sutileza se perdeu na Jihad. Sejam essas visões verdadeiras ou não, elas revelam uma inquieta paranóia e um senso de urgência desconhecidos até então. Histórias de encontros com alguém que diz ser Caim estão circulando cada vez mais. Apesar de ser mais elegante zombar desses absurdos, muitos Membros se perguntam se há alguma veracidade nisso.

O Sabá tem recentemente aumentado suas atividades, disputando ativamente o poder em Chicago, Atlanta, Washington e em outras cidades controladas por anciões. Animalescos e monstruosos, a seita tem atacado como nuvens de gafanhotos na Costa Leste e na fronteira Sul dos Estados Unidos. A influência que possuem no Canadá também tem crescido, e é como se eles estivessem tecendo uma grande malha, contornando os Estados Unidos e cortando todos os acessos exceto os permitidos por eles mesmos. Muitos Membros em rota para a Europa vindos dos Estados Unidos ou vice-versa têm sido destruídos ou desaparecem completamente enquanto o Sabá exerce sua influência onde pode: nas fronteiras.

Aparentemente, a Costa Oeste está relativamente livre da presença do Sabá, mas isso é verdade apenas por causa de um fluxo

cada vez maior de Cataianos vindos da Ásia. Os domínios anarquistas na Califórnia tornaram-se campos de batalha e os outrora arrogantes anarquistas têm até mesmo mendigado a ajuda do Círculo Interno para combater o perigo da Ásia. Os Vampiros do Oriente têm feito grande progresso nos Estados Unidos a partir da Costa Oeste, e sua presença deve em breve mudar o equilíbrio de poder entre os Filhos de Caim.

A Camarilla como um todo parece cada vez menos dominante, sua influência se desgasta a cada noite. Anos atrás, era como se a seita tivesse realmente dominado a América do Norte. Enquanto a histeria sobre o fim do milênio cresce, mais e mais poder escapa por entre os dedos endurecidos da seita, fazendo seus Membros perderem cada vez mais espaço. De fato, um de seus Membros mais proeminentes, o poderoso justicar conhecido como Petrodon, foi atacado e destruído em Chicago por um grupo desconhecido.

O Sabá tem sofrido suas próprias perdas, e dificilmente pode-se dizer que está em uma posição vantajosa. Recentemente, todos os Tremere do Sabá foram destruídos em um grande combate na Cidade do México. Soma-se a isso, o fato dos Malkavianos do Sabá terem revelado sua terrível loucura à Camarilla e aos seus irmãos anarquistas, o que faz com que o Sabá não tenha mais a vantagem que costumava ter. Ambos os lados sofrem com as incursões dos Membros Independentes, especialmente os Assamitas, que conseguiram um novo fôlego para seus ímpetos assassinos. Até mesmo os outrora inconsequentes Ravnos começaram a agir com grande propósito e crueldade, e alguns anciões se perguntam se, ao substituírem os Enganadores, eles não teriam ignorado os longos caninos envenenados em suas gargantas.



Dessa forma, o Mundo das Trevas decai e se esfacela mais e mais a cada noite. Com cada vez menos certezas, e cada vez mais presságios se tornando visíveis, muitos Membros se perguntam o que o futuro imediato lhes reserva, e parece que a imortalidade pode não significar muito se o fim do mundo está próximo.

A GEHENNA

Um mito fundamental para os Membros é ideia de Gehenna. Eles acreditam que esse apocalipse se aproxima mais e mais a cada noite. Quando os Gehenna finalmente chegar, os Antediluvianos acordarão e acabarão com o mundo, consumindo tanto os Membros quanto os mortais em uma culminação de sua horrenda Jyhad.

Embora poucos Membros da Camarilla admitiriam, muitos vampiros vêem o mundo numa espiral descendente e acreditam que Gehenna irá acontecer em breve — talvez dentro de poucos anos. Juntando freneticamente os sinais saídos de quaisquer histórias dos Cainitas e fragmentos mitológicos que eles podem reunir, os Membros buscam compreender a verdadeira natureza de Gehenna, possivelmente tentar evitá-la. Contudo, os anciões conhecem os implacáveis desejos dos Antediluvianos. Se eles assim o desejarem a Gehenna virá e esmagará o mundo, destruindo cada mortal vampiro numa torrente de sangue e fogo.

Mesmo assim, os Membros se esforçam para impedir ou ajuda a Jyhad enquanto vêem suas posições os dirigirem para um final crítico. A tensão quanto ao fim do milênio que contamina o planeta é certamente um prenúncio da proximidade do apocalipse, e um sinal de que as Noites Finais estão sobre nós. Ou será que não?

A PROFECIA DA DESTRUÇÃO

"A Crônica dos Segredos", uma reveladora parte de *O Livro de Nod*, fala da proximidade da Gehenna. As revelações são enigmáticas e envoltas no misticismo, mas muitos Membros acreditam que as noites atuais refletem os sinais apontados na Crônica. Na verdade, alguns Membros acreditam que a Gehenna já começou.

*E o mundo ficará gelado,
e coisas impuras borbulharão da terra.
E grandes tempestades virão, o relâmpago a iluminar,
fogos, bestas apodrecerão e seus corpos,
retorcidos, tombarão.
Então, nossos Grandes Mestres se erguerão
da terra.
Eles quebrarão seu jejum
na primeira parte de nós
eles nos consumirão inteiramente...
E vocês reconhecerão esses últimos tempos pela
Era do Sangue Fraco,
que marcará os vampiros que não podem Procriar,
vocês os reconhecerão pelos Sem clã,
que virão para mandar
vocês os reconhecerão pelos Selvagens,
que nos caçarão até mesmo nas mais fortes cidades
vocês os reconhecerão pelo despertar
de alguns dos mais antigos...
e aqueles que comem o sangue do coração, florescerão
e os Membros se aglomerarão,
e a vitae será tão rara quanto os diamantes...
Brilhe de negro o Sol!
Brilhe de sangue a Lua!
A Gehenna está próxima.*

GLOSSÁRIO

Os Membros têm seu próprio dialeto de palavras especializadas e expressões. Os vampiros têm uma enorme capacidade para eufemismos; o que eles dizem, frequentemente significa outra coisa além da sua interpretação literal, ou algo mais que o seu significado mais comum. Certas palavras desenvolveram novas conotações entre os Amaldiçoados, enquanto outras são exclusivas dos vampiros e sua sociedade. Extremamente conservadores, os Membros são contra a ideia de se adotar novas maneiras de falar ou gírias, e prestando atenção à escolha de palavras que um vampiro usa em seu discurso pode-se estimar com certa exatidão a sua idade.

LINGUAGEM COLOQUIAL

Essas palavras são comuns entre todos os escalões da Sociedade Cainita.

Abraço, O: O ato de transformar um mortal em um vampiro. O Abraço requer que o vampiro drene todo o sangue da vítima e então substitua aquele sangue por um pouco de seu próprio sangue.

Anarquista: Um Membro rebelde que se opõe à tirania dos anciões. Os anarquistas desejam redistribuir todos os bens e os recursos da cidade igualmente entre os vampiros do local. Naturalmente, os anciões se opõem a isso, já que cultivaram sua influência por séculos.

Ancião: Um vampiro com 300 anos de idade ou mais. São os mais ativos participantes na Jyhad.

Beijo: Sugar o sangue, especialmente de um mortal. O Beijo causa um grande êxtase em quem o recebe.

Besta, A: Os impulsos e instintos internos que ameaçam transformar o vampiro num monstro violento e descontrolado.

Caitiff: Um vampiro de um clã desconhecido, ou de nenhum. Geralmente são de gerações altas, nas quais o sangue de Caim está diluído demais para transmitir qualquer característica consistente.

Camarilla, A: Uma seita de vampiros devotada a manter as Tradições, especialmente a Máscara.

Carniçal: Um servo criado ao dar-se um pouco da vitae do vampiro a um mortal sem que antes lhe seja sugado todo o sangue (o que o transformaria num vampiro).

Círculo: Pequeno grupo ou "bando" de Membros, unidos pela necessidade de apoio e algumas vezes por interesses em comum.

Clã: Um grupo de vampiros que compartilha as mesmas características transmitidas através do Sangue. Existem treze clãs conhecidos, cada um deles supostamente criado por um dos Membros da Terceira Geração.

Criança da Noite: Um vampiro criado através do Abraço — a criança da noite é a progênie de seu senhor. Esse termo é frequentemente usado como um insulto, indicando inexperiência.

Degenerado: Um vampiro que se alimenta de outro, seja por necessidade ou perversão.

Diablerie: Ato de sugar o sangue de outro vampiro, até o ponto da Morte Final da vítima. Vampiros de gerações altas podem abaixá-las através dessa prática; vampiros especialmente antigos dizem que o sangue mortal não mais os sustenta, e portanto devem consumir apenas o sangue vampírico. **Domínio:** Uma área de influência particular de um vampiro. Os príncipes reclamam cidades inteiras como seus domínios, algumas vezes permitindo que vampiros submissos reivindiquem domínios dentro dela.

Elísio: Um lugar onde os vampiros podem reunir-se e conversar sem medo. O Elísio é normalmente estabelecido em teatros, museus e outros locais destinados à cultura.

Filhote: Um vampiro recém-criado, ainda sob a proteção de seu senhor.

Fome, A: O impulso de se alimentar, assim como nas criaturas vivas. No entanto, para os vampiros, a Fome substitui todas as outras motivações com seu poderoso chamado.

Fonte: Um manancial de sangue para manutenção ou prazer, normalmente um humano.

Gehenna: O Armagedom iminente, quando os Antediluvianos acordarão de seu torpor e devorarão a raça de vampiros e o mundo.

Gênese, A: O momento em que o indivíduo deixa de ser um filhote para se transformar em um vampiro de status. Isso não acontece antes que seu senhor decida que ele está pronto nem antes de receber a aprovação do príncipe.

Geração: O número de "degraus" que separa um vampiro do mítico Caim, isto é, o quão distante do Primeiro Vampiro um determinado cainita se encontra.

Homem, O: O elemento de humanidade que um vampiro preserva; a faísca de mortalidade que o diferencia da Besta.

Inconnu: Uma seita de vampiros que se afastaram dos assuntos dos Membros e especialmente da Jyhad. Boatos dizem que muitos Matusaléns estão entre os Inconnu.

Laço de Sangue: Um poder místico sobre outro indivíduo, engendrado quando a vítima bebe do sangue do mesmo vampiro por três vezes; aceitar o sangue de um vampiro é um reconhecimento de sua dominação.

Jyhad, A: A secreta e auto-destrutiva guerra travada entre as gerações. Os vampiros mais velhos manipulam seus interiores, usando-os como peões em um terrível jogo no qual as regras desafiam a compreensão.

Livro de Nod, O: Uma coletânea esparsa da história e da origem da Sociedade Cainita. O Livro de Nod registra a origem dos Membros, embora jamais tenha sido publicado inteiramente. Fragmentos de documentos e suas transcrições parciais circulam entre determinadas camadas sociais da Sociedade Vampírica.

Lupino: Um lobisomem, o inimigo mortal da raça vampírica.

Máscara, A: O hábito (ou Tradição) de esconder a existência vampírica da humanidade. Destinada a proteger os Membros da destruição pelas mãos dos homens, a Máscara foi adotada após a Inquisição ter acabado com a não-vida de muitos Membros.

Membro(s): A raça dos vampiros como um todo, ou um vampiro em particular. Segundo boatos, esse termo surgiu durante o século XV ou XVI, após a Grande Revolta Anarquista. Os vampiros pertencentes ao Sabá desprezam este termo.

Príncipe: Um vampiro que requisitou um dado espaço para dominar, geralmente uma cidade, e defende este território. O termo é neutro, podendo referir-se aos dois sexos.

Refúgio: A casa de um vampiro, onde ele encontra abrigo e proteção contra o sol.

Regiões Ermas, As: As áreas de uma cidade desprovidas de vida, incluindo cemitérios, edifícios abandonados, parques industriais desativados e áreas insalubres da cidade.

Sabá, O: Uma seita de vampiros que rejeita a humanidade, entregando-se às suas monstruosas naturezas. Violentos e bestiais, preferem dominar os mortais a terem que se esconder deles.

Sangue: A herança; aquilo que faz de um vampiro um vampiro. Citação: *Duvido que cia pertença a esse Sangue tão ilustre.*

Seita: Um grupo de Membros unidos por uma filosofia em comum. As três maiores seitas circulantes nas noites são a Camarilla, o Inconnu e o Sabá.

Senhor: O "pai" do vampiro; o Membro que o criou.

Viciado: Vampiro que se alimenta de mortais drogados ou bêbados para experimentar as mesmas sensações.

Vida, A: Eufemismo para o sangue mortal. Muitos Membros consideram o termo afetado e pudico.

JARGÃO ARCAICO

Os anciões geralmente usam esses termos e expressões, que existem há muito tempo. Aconselha-se usar essas palavras com cuidado — na companhia de alguns, seu uso pode ser visto como divertidamente antiquado, mas na companhia de anarquistas, por exemplo, pode servir para identificar um ancião, dando uma ideia aproximada de sua geração.

Amarante: O ato de beber sangue de outro Membro. Vide Diablerie.

Ancilla: O vampiro "adolescente", que não é neófito mas também não é um ancião.

Antediluviano: Um dos Membros mais antigos, pertencente à Terceira Geração.

Arconte: Um vampiro que serve a um Justicar. Geralmente são nômades por natureza, usados frequentemente para seguir a trilha de Membros que fugiram de uma cidade.

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

Burguês: O membro que caça em clubes noturnos, bares e outros locais de reputação duvidosa.

Caçador de Bruxas: Um mortal que caça e destrói vampiros.

Canaille: O rebanho mortal, especialmente os elementos mais insípidos e ignorantes (dos quais os membros se alimentam).

Cainita: Um vampiro pertencente à raça de Cairn.

Capacho: Aquele que se alimenta dos indigentes e normalmente não tem seu próprio refúgio.

Cauchemar: Um vampiro que só se alimenta de vítimas adormentadas.

Consanguíneo: Indivíduo da mesma linhagem. Citação: *Aquele vampiro é consanguíneo de Hardestadt, o ancião.*

Cria: Termo pejorativo aplicado a um vampiro jovem; geralmente usado apenas como referência à sua própria prole.

Cuntactor: Um vampiro que evita matar, sugando tão pouco sangue, que sua vítima não possa morrer.

Dominador: O mestre dos camiãos, aquele que os alimenta e que os comanda.

Escravo: Um vampiro que é mantido sob um Laço de Sangue, tendo bebido do sangue de outro vampiro por três vezes.

Gente: Humano, mortal.

Golconda: O estado aspirado por muitos vampiros; no qual encontra-se um equilíbrio entre impulsos e escrúpulos opostos, o verdadeiro controle sobre a Besta. É como o Nirvana para os mortais, fala-se muito mas conhece-se pouco.

Humanitas: O nível de humanidade mantido pelo Membro.

Lacaio: Humanos que servem a um mestre vampiro. Esse termo é quase arcaico e refere-se à época em que os vampiros mantinham vários servos mortais em seus domínios.

Lexalionis: O código da sociedade Cainita e o sistema de punição. Espelha o código de Hamurábi e o princípio bíblico do "olho por olho, dente por dente".

Liberal: Termo usado para classificar um vampiro que tem um interesse obsessivo nas tendências e na moda mortal.

Linhagem: A ascendência do vampiro; o senhor do Membro, i. senhor do senhor etc.

Matusalém: Um vampiro de mil anos ou mais; um ancião que não vive mais entre os Membros. Diz-se que pertencem à Quarta e Quinta gerações.

Neófito: Um jovem Membro, recém-criado.

Osiris: Um vampiro que se cerca de seguidores mortais ou carnívoros, num culto para melhor obter alimento. Com a proximidade do fim do milênio, os cultos de Osiris sempre se tornam mais comuns.

Papillon: A zona de meretrício. A área da cidade composta por clubes noturnos, bordéis e cassinos. Principal território de caça da cidade.

Praxis: O direito do príncipe de governar; o conjunto de regras e leis adotadas por um príncipe em particular.

Primigênie: Os líderes de uma determinada cidade; o conselho de anciões, geralmente composto de um membro de cada clã representado naquela cidade.

Progénie: Termo coletivo usado para todos os vampiros criados por um senhor. Cria é um termo menos formal e elogioso.

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

Regente: Um Membro que mantém um laço de sangue sobre outro Membro.

Sanguessuga: Um humano que bebe do sangue de um vampiro, mas ainda retém total liberdade.

Sereia: Uma vampira que seduz os mortais para beber de seu sangue, e retira apenas uma pequena quantidade, evitando matá-los.

Suspiro: A especulada manifestação divina vivenciada apenas no estágio final da busca pela Golconda.

Terceiro Mortal: Caim, o primeiro vampiro.

Vitas: Sangue.

Voto de Sangue: Vide Laço de Sangue.

TERMOS VULGARES

São gírias, os equivalentes modernos para as antigas expressões, utilizados pelos vampiros mais jovens e pelos anarquistas que desprezam e/ou ignoram as tradições dos anciões. Estas palavras possuem um grande significado, pois estão associadas aos Membros mais jovens, que procuram estabelecer sua própria cultura dentro da Sociedade Vampírica. **Abutre, O:** Alguém que frequenta o curral, geralmente para se alimentar.

Amaldiçoados, Os: A raça de imortais, todos os vampiros.

Assalto: A prática de roubar bancos de sangue e hospitais. Este sangue não é saboroso, e apesar de alimentar um vampiro, um Membro mais antigo despreza essa prática. Um Membro que adere à prática do Assalto é chamado de Ladrão de Banco. **Boneco de Sangue:** Um mortal que deixa o vampiro sugar o seu sangue conscientemente. A maioria dos Bonecos de Sangue têm uma perversa satisfação durante o Beijo, e procuram por vampiros que tomem da sua vitas.

Borboleta: Indivíduo que se infiltra na alta sociedade dos mortais, alimentando-se exclusivamente dos ricos e famosos. **Doidão:** Um vampiro que se alimenta daqueles que estão sob influência de alguma droga, para experimentar as mesmas sensações. Alguns Membros desenvolvem predileções especiais por determinadas drogas. **Caçador de Cabeças:** Um vampiro que caça e se alimenta de outros Membros.

Caçador: Mortal que caça Membros.

Casanova: Um vampiro que seduz mortais para tomar seu sangue, mas não os mata. Geralmente apagam a memória de suas vítimas.

Curral, O: O território de caça, representado pelos clubes noturnos, bares, bordéis, cassinos etc. (vide Papillon)

Doador: Termo sarcástico para Fonte, geralmente humanos.

Fazendeiro: Termo pejorativo aplicado ao vampiro que cria animais com o propósito de se alimentar.

Feudo: Termo sarcástico para o domínio de um clã ou príncipe.

João Pestana: O vampiro que se alimenta de vítimas adormecidas.

Lambedor: Um vampiro.

Linhagem: A ancestralidade de um vampiro.

Mão Negra: Outro nome dado à seita conhecida como Sabá.

Mudança, A: O momento em que o mortal transforma-se num Membro.

Portador: Um vampiro que contrai uma doença infecto-contagiosa e a espalha para cada fonte da qual se alimenta.

Suco: Um termo pejorativo utilizado para humanos, indicando que são usados apenas para alimentação.

Território: Termo utilizado para o Domínio. Frequentemente utilizado pelas gangues para determinar sua área de influência.

Tiazinha: Casanova feminino.

Vadiagem: O ato de se alimentar dos mendigos e sem-teto. Quem pratica esse ato é chamado de Vadio.

Vegetariano: Termo sarcástico para aquele que bebe apenas sangue de animais.

Vira-latas: Um vampiro que não possui refúgio permanente, mas que permanece em um lugar diferente a cada dia. Esse termo é usado como referência para Membros que se alimentam de mendigos e outros sem-teto.



Lucita:

Bem, a trilha está quente novamente. Anatole saiu de seu corpo outra vez — o que de certa forma foi um alívio, pois ele jura que terá que jejuar por uma semana antes de tentar novamente, e isso significa menos corpos para escondermos — e dessa vez, ele me assegurou que tem uma pista.

Supostamente — e eu estou apenas transcrevendo o que Anatole disse quando saiu. Ao transe e terminou sua refeição, portanto não mate o mensageiro ainda, querida - ele pode ser encontrado onde os Setitas se estabeleceram. Há um armazém em algum lugar de Manayunk que vem servindo como templo. Ele diz ter visto pelo menos três cobras, incluindo uma com uma suposta "aura angelical" e por volta de oito carniçais. A maioria dos carniçais parecem ter sido criados segundo a filosofia comum, dos Setitas de fornecer vitae para brutamontes estúpidos apenas como proteção. Eles estão preparados para tudo, mas são leais ao sangue, e não à filosofia das Serpentes.

Ah, Anatole também afirma que no altar do templo existe uma cabeça encravada numa estaca, que fala em vários idiomas e faz profecias.

Pare de rir, mulher, é bem melhor do que qualquer coisa que eu ou você inventamos durante todo o ano. Além do mais, esta descrição talvez se encaixe com um dos artefatos descritos em Nod, que eu venho buscando há algumas centenas de anos — um item chamado "vathi".

De qualquer forma, eu acho que vale a pena investigar. Vou dar algumas noites para que Anatole descanse e se alimente corretamente depois vamos examinar o armazém, poderemos nos encontrar em Camden na quinta-feira, no local de sempre — as rotas mais seguras são as que cruzam, o rio.

Até lá, cuidado com Papai.

Beckett



Nas noites ancestrais, segundo o que os senhores contam às suas crias, os 13 netos de Caim que sobreviveram ao massacre da Primeira Cidade, geraram crias à sua imagem e semelhança, passando adiante suas artes místicas e suas maldições mágicas. Assim foram criados os 13 grandes clãs de Membros que assombram o mundo até as noites de hoje.

Através dos séculos, cada clã desenvolveu sua própria história, tradição e doutrina. Depois da devastação da Jyhad e do recuo dos Antediluvianos em direção às terras ermas, as crianças dos clãs assumiram o domínio da noite.

Certamente, nem tudo tem sido pacífico através das eras. Correm boatos de que os clãs do Sabá mataram seus fundadores em atos macabros de parricídio. Durante o correr da história, alguns clãs, como o Giovanni, têm passado por perturbações macabras, sendo que um deles — o recluso clã Salubri — foi destruído por completo, tendo seus dons místicos usurpados por mortais gananciosos.

Este capítulo apresenta os 13 clãs, cada um reivindicando a descendência de um dos místicos Antediluvianos. Eles reúnem a maioria dos filhos de Caim. Devido ao fato dos clãs se alinharem em seitas, nós os agrupamos sob a descrição das seitas às quais cada clã aderiu. A primeira a ser abordada será a Camarilla, protetora da tradição, juntamente com os clãs (Brujah, Gangrel, Malkavianos, Nosferatu, Toreador, Tremere, Ventrue) que lhe juraram lealdade, seja ela verdadeira ou irreal. A seguir, será apresentado o arqui-inimigo da Camarilla, o monstruoso Sabá, juntamente com seus fundadores Lasombra e Tzimisce. E por fim, serão revelados os quatro clãs independentes: Assamitas, Seguidores de Set, Giovanni e Ravnos.

Os jogadores podem selecionar os clãs de seus personagens dentre os 13 modelos ou podem preferir serem Desgarrados (Caitiff). Cada clã tem certos poderes e fraquezas distintos, que são adotados automaticamente por seus membros.

AS LINHAGENS

A linhagem é muito importante para os Amaldiçoados. Vampiros descendentes de senhores particularmente ilustres frequentemente apresentam características peculiares e são pou-

cos os vampiros que se diferenciam notavelmente de seus clãs. Muitas destas coisas podem ser simuladas simplesmente através da representação do personagem ou através das qualidades e defeitos (pág. 295); por exemplo, por apresentarem as mesmas restrições alimentícias ou enfoque obsessivo pelo poder, as crianças do grandioso Hardestadt não se diferenciam muito dos Ventrue como um todo. Em alguns casos, as linhagens podem apresentar Disciplinas ou fraquezas diferentes, o que estará descrito no item "Linhagem" dentro de cada clã.

CLÃS E PERSONAGENS

Os Narradores têm total liberdade para limitar o acesso dos personagens aos diferentes clãs. Em uma cidade da Camarilla, por exemplo, a grande maioria dos Membros será procedente de um dos sete clãs fundadores. Apesar de um Assamita ou Tzimisce poder se encaixar em tal crônica, isto requer um esforço extra por parte do Narrador e nós os aconselhamos a serem tão liberais ou seletivos na seleção dos clãs quanto julgarem apropriado.

Também é importante desfazer um errôneo conceito popular ou prevenir que ele prevaleça. Com algumas exceções, os clãs são simplesmente grupos de Membros ligados pelo sangue — nada menos e certamente nada mais do que isso. Alguns podem falar sobre maneirismos ou peculiaridades como "isso é tão Brujah" ou "tipicamente Ventrue", mas os membros de um clã são principalmente e acima de tudo vampiros. Assumir que "ele é um Toreador e por isso ama a arte" ou "ela é uma Assamita, e portanto, uma assassina de sangue frio" é tão perigoso como julgar as pessoas do mundo real baseado apenas em sua etnia ou religião. Ou mesmo dizer que a maioria dos clãs tem "grupos étnicos" exclusivos ou objetivos aos quais todos os membros têm como dever aderir. Não se sofre a agonia do Abraço e a devastação da Besta apenas para se passar a eternidade como um agente sem face, um burocrata da "organização". Para cada "membro típico do clã" existem muitos outros que desafiam o conhecimento convencional daquele clã. Muitos vampiros seguem os ensinamentos do clã apenas enquanto lhes convém e nada mais. Jogue com um vampiro, um personagem único e não com "clones do clã".

A CAMARILLA

A Camarilla surgiu numa tentativa de manter a sociedade vampírica unida contra o poder da Inquisição no século XV. Sob sua liderança de ferro, a Tradição da Máscara evoluiu de uma sugestão cautelosa para o princípio condutor da sobrevivência dos Membros. Ainda hoje, a Camarilla se preocupa com a execução da Máscara, mantendo a harmonia entre os Membros e os mortais, lutando contra o Sabá, encarado como o oponente direto.

A Camarilla vê a si mesma como a verdadeira sociedade dos Membros e está parcialmente correta. Ela é a maior seita de mortos-vivos do planeta. Praticamente qualquer vampiro, não importando a linhagem, pode reivindicar sua filiação à Camarilla. Na verdade, a Camarilla se assegura de que todos os vampiros se encontrem sob a sua égide, sem considerar a opinião do vampiro em questão.

Através dos anos, a seita tem tentado estender a sua influência sobre outras áreas da vida vampírica e todas as vezes foi fortemente repreendida por sua insolência. Os príncipes não toleram interferências nos assuntos de suas cidades, enquanto os Matusaléns zombam da temeridade dos mais jovens que pensam poder brincar de Jyhad. Na prática, a influência da Camarilla começa e termina com a proteção da Máscara, para assegurar a coexistência entre Membros e mortais.

A Camarilla se diz aberta à filiação de qualquer vampiro interessado, não importando a linhagem, mas a grande maioria de seus integrantes é representada pelos sete clãs fundadores. Foram os seus membros que fundaram a seita e apenas estes clãs compõem regularmente o Círculo Interno, que governa a Camarilla. Outros vampiros de diferentes linhagens podem participar de Conclaves e reuniões, mas suas vozes frequentemente são ignoradas.

Depois da Revolta Anarquista a Camarilla se colocou verdadeiramente contra o Sabá, percebendo ser este o único meio de mante-los à distância. A Camarilla sozinha manteve a Máscara, protegendo seus pares, enquanto o Sabá ignorou prontamente as Tradições e tudo o que era sagrado, para apoiar seus sonhos paranóicos sobre a Gehenna. A discórdia é um luxo que não deve ser permitido em tempos de guerra e a Camarilla acredita firmemente que aqueles que não estão com a seita estão contra ela. Contudo, para os assustados anciões que constituem o seu alto escalão, a Camarilla tem vários inimigos.

Nas noites atuais, a Camarilla não é mais tão sólida quanto seus defensores dizem que ela é. Os anciões sustentam-se em suas posições, negando-se a deixá-las em favor daqueles que atingiram a idade da razão. Os vampiros mais jovens sentem que foram deixados de fora de uma organização que eles devem apoiar, mas que oferece pouca ou nenhuma recompensa aos seus esforços, a não ser pelas ameaças de punições aos que falham. Os ancillae encontram-se aprisionados no meio do conflito, incapazes de se decidir entre os jovens ou os anciões; juntar-se aos neófitos significaria estar relegado aos níveis mais baixos de poder, enquanto a tentativa de se. sujeitar aos anciões envolve o risco de ferir alguma sensibilidade e ser destruído por sua insolência.

Muitos anciões do alto escalão da Camarilla se encontram na posição de relíquias. Uma grande parte deles não está disposta ou é incapaz de se adaptar às novas tecnologias dominadas pelos mais jovens (telefones celulares, computadores portáteis, Kevlar, granadas de fósforo, lâmpadas ultravioleta, munições incendiárias) e no mundo moderno, ser incapaz de usar telefones ou rádios deixa os anciões em nítida desvantagem. Se eles renunciarem às suas posições, colocando-se fora do poder, eles podem se tornar alvos fáceis, já que seus poderes diminuiriam sem o apoio da Camarilla. Basta alguns bandos de ancillae com a ideia fixa de diablerie e a tecnologia de ponta em suas mãos e um ancião pode muito bem se tornar obsoleto em mais de um sentido. Portanto, em seus excessivos acessos de paranóia, os anciões matam os melhores e mais espertos: aqueles que em alguma noite poderiam representar uma ameaça. O resultado é uma organização que está canibalizando a si mesma, e uma dessas noites vai acabar lamentando o seu erro.

OS JUSTICARES

Estes sete vampiros poderosos são os juizes apontados pelo Círculo Interno para serem os olhos, as mãos e, se necessário, os punhos da Camarilla. Os Justicares têm a única e verdadeira autoridade sobre a Camarilla e todos os seus Membros, com exceção do Círculo Interno. Somente eles têm o poder definitivo para julgar as questões relacionadas às Tradições. Ninguém é considerado acima deles nestes assuntos. São os Justicares que decidem as punições àqueles que violam repetidamente as tradições; o réu não deve esperar misericórdia da parte deles. Os Justicares são obrigados a invocar um Conclave quando decidirem proclamar um veredito, mas com o passar dos anos vêm ignorando este fato à medida que seus poderes aumentam. Os Justicares têm o poder de invocar um Conclave a qualquer momento, seja para confirmar uma ordem ou para tomar certas decisões pela qual um Justicar não deseja ser o único responsável.

A VISÃO DE QUEM ESTÁ DE FORA

O SABÁ

Camarilla? A relíquia de anciões amedrontados que consome suas crianças e se prende a sonhos de glória há muito esquecidos.

— Polónia, Arcebispo de Nova York

OS INDEPENDENTES

Seus ideais opressivos de "para o bem dos Membros" os levam a arrastá-lo junto com seus planos, e quando você discorda, é considerado um inimigo. Existe uma razão pela qual nós preferimos nos manter no nosso lado da rua.

— Ambrogrino Giovanni

Um Justicar serve por 13 anos e suas ações só podem ser desafiadas por outro Justicar. Se as coisas esquentarem, um Conclave pode ser convocado pelos oponentes ou por outro Justicar para que a disputa seja resolvida. Quando Justicars rivais decidem começar uma batalha, poucos Membros escapam de serem usados e abusados nesta luta de interesses.

Muitos vampiros, sejam eles anciões ou jovens, ressentem-se do poder que os Justicars possuem e certamente nenhum deles aprecia os abusos que se originam desse fato. Contudo, muito poucos sonhariam em enfrentá-los abertamente devido à idade e à quantidade de recursos. Uma exceção chocante ocorreu em 1997, quando o poderoso Justicar Nosferatu, Petrodon, foi assassinado por um grupo desconhecido. Qual movimento da Jihad se esconde por trás deste assassinato ou se este é o precursor de futuros ataques contra os Justicars, ainda é algo desconhecido.

OS ARCONTES

Cada Justicar seleciona um número de lacaios, conhecidos como Arcontes, para atuar em seu nome como lhe convier. Se os Justicars são as mãos do Círculo Interno, os Arcontes são os dedos destas mãos. Nenhum Justicar pode (ou deseja) estar em todos os lugares em que precisa, e os Arcontes podem se assegurar que sua presença seja sentida, mesmo que não seja vista. Os Arcontes, apesar de serem parte da hierarquia de poder da Camarilla, não estão inteiramente de fora da típica não-vida dos Membros a ponto de não poderem observar ou ganhar a confiança de outros Membros fora da hierarquia, o que faz deles vigias ideais. Alguns Membros tentam obter a atenção favorável dos Arcontes com a esperança de que estes os mencionem para seus mestres. Essas tentativas frequentemente se voltam contra eles, quando esforços contínuos para conquistar favores atraem apenas suspeitas.

Os Arcontes são geralmente escolhidos entre os altos escalões de ancillae ou ocasionalmente entre os anciões menores. Uma nomeação prestigiada como essa pode construir ou destruir a carreira de um Membro dentro dos corredores do poder. Os Justicars ocasionalmente escolhem Arcontes para missões específicas e algumas vezes preferem conhecimento político, perspicácia e perícia ao reconhecimento.

A posição de Arconte normalmente dura pelo tempo que o Justicar deseja mantê-lo ou pelo tempo de serviço do Justicar. Em alguns casos, um Justicar eleito mantém o Arconte do seu predecessor, contanto que este reconheça a quem ele deve obediência agora. Na maioria das vezes, porém, os Justicars preferem selecionar uma equipe inteiramente nova, especialmente se o último Justicar deixou a posição em circunstâncias estranhas ou amargas.

CONCLAVES

Os Conclaves são os maiores eventos dentro da política da Camarilla — pelo menos são os maiores dos quais todos os vampiros podem participar. Um Membro dos EUA descreveu um Conclave à sua criança como sendo "uma seção do Congresso, a Suprema Corte e um espetáculo de circo agrupados em um só evento." Um Conclave serve como a instância mais alta nos tribunais dos Membros da Camarilla, uma seção legislativa para considerar e decidir sobre o futuro da política da Camarilla e a reafirmação da Camarilla como o princípio guia por trás da Máscara e da relação entre Membros e mortais.

Todo e qualquer Membro que souber do Conclave é bem vindo para participar. Estes eventos podem durar desde algumas horas até várias semanas. A cidade que sedia um Conclave pode nem

mesmo perceber o que está acontecendo a não ser pela súbita superlotação dos hotéis. Naturalmente, os Conclaves criam situações perigosas; tantos vampiros (muitos deles anciões de sangue poderoso) em um único local representam um alvo tentador para o Sabá e os diableristas. Por isso, muitos participantes podem nem ao menos saber onde o Conclave será realizado até poucas noites antes do evento.

Apenas os Justicars podem invocar Conclaves, e somente quando necessário, devido a preocupações logísticas. O Conclave é normalmente realizado na região geográfica mais afetada pelo assunto a ser discutido, ou mais central, quando o problema é mais amplo. Os vampiros que comparecem a um Conclave constituem a assembleia, onde qualquer um pode se expressar, desde que seja apoiado por pelo menos dois outros membros. Cada membro da assembleia profere um voto referente ao assunto.

Os Conclaves são geralmente convocados para analisar problemas referentes a indivíduos poderosos, como príncipes, ou em casos de graves infrações das Tradições. Qualquer Membro pode levar uma queixa ao Conclave e esperar que esta seja considerada. Um príncipe pode solicitar uma liberdade maior em relação às Tradições para lidar com o Sabá ou os anarquistas, ou para mediar uma disputa destrutiva entre dois anciões poderosos. O Conclave pode invocar caçadas de sangue contra indivíduos, incluindo príncipes, ou destituir príncipes particularmente poderosos. O direito de destituir príncipes é mantido sob firme controle pela Camarilla e apesar de um Justicar não ser capaz de derrubar um príncipe, ele pode invocar um Conclave com o propósito único de forçar sua abdicação.

Qualquer ação que resulte em infração grave das Tradições tem que ser discutida e decidida pelo Conclave para evitar qualquer punição futura. O Conclave interpreta as Seis Tradições e pode adicionar emendas ou estabelecer jurisprudência. Muitos príncipes já exigiram que certos poderes, que poderiam ser infrações das Tradições, fossem atribuídos a eles para que fosse possível lidar com Membros fora de controle.

Um Membro sob julgamento em um Conclave pode desafiar a decisão exigindo um ordálio. Estas provas de fogo podem ser literalmente qualquer tarefa severa ou missão, com tempo limite de conclusão. Se o ordálio não for cumprido satisfatoriamente, o Justicar pode impor qualquer pena. Se o crime for considerado muito odioso para permitir ao acusado um ordálio, ele pode ser desafiado para um ritual de combate por um dg seus acusadores. Assim como no ordálio, praticamente qualquer coisa pode acontecer: disputas com armas, ambos os oponentes vendados, proibição do uso de Disciplinas, etc.

Depois de um Conclave, os príncipes normalmente recompensam aqueles que "votaram a seu favor e punem os que não o fizeram. Alguns vampiros, antecipando-se à fúria do príncipe, concluem seus afazeres e procuram novas formas de vida no Conclave. Outros aproveitam a oportunidade para bajular em busca de tantos favores quanto possível, esperando que sua "lealdade" seja recompensada.

Nem todos os Conclaves invocados são reuniões urgentes. Alguns Justicars organizam Conclaves anuais dando a todos os Membros que decidirem participar uma oportunidade de se reunir e falar sobre os assuntos daquele ano. Durante a última década, o Justicar Toreador tem invocado um Conclave no fim de semana mais próximo ao Dia das Bruxas, enquanto um outro é realizado em Nova Orleans a cada três anos. Estas são oportunidades para os vampiros da Camarilla discutirem negócios relacionados com a seita em geral,



confraternizar com seus pares ou simplesmente relacionar-se com novos rostos e velhos conhecidos. Contudo, com a coragem crescente dos inimigos da seita, muitos Membros temem que um destes Conclaves forneça o alvo perfeito para um ataque vingativo.

O CÍRCULO

INTERNO

Atuando como o verdadeiro eixo condutor da Camarilla, este grupo se reúne a cada 13 anos em Veneza para planejar os negócios e a direção da sociedade vampírica — tanto quanto um grupo pode ter a presunção de ditar os afazeres de uma raça de predadores imortais. A cada clã é permitido enviar um representante, normalmente o membro mais antigo do clã, pois só os mais an-

tigos podem ditar o voto do clã. Outros Membros podem ser levados ao encontro e podem até mesmo discursar, mas somente os anciões podem votar.

Um dos propósitos principais do Círculo é a nomeação dos Justiceres, um para cada um dos sete clãs da Camarilla. A nomeação é um processo longo e feito por eliminação, à medida que cada clã procura colocar seu melhor elemento na melhor posição. Normalmente, quando a discussão termina, os perdedores acabam com Justiceres jovens ou relativamente fracos, que serão ignorados durante seu mandato de 13 anos. Aqueles que eventualmente são indicados, muitas vezes são candidatos comprometidos ou até mesmo Membros obscuros que o Círculo acredita serem facilmente manipulados. Este último tipo muitas vezes exibe uma surpreendente capacidade de iniciativa e podem até mesmo morder a mão que os alimenta.

BRUJAH

O clã Brujah é principalmente composto de rebeldes, com e sem causa. Individualistas, extrovertidos e turbulentos, os Brujah carregam o desejo da mudança social dentro de seus corações mortos e a hierarquia do clã contém alguns dos Membros mais violentos da Camarilla. Muitos vampiros vêem os Brujah como nada mais do que marginais e desencaminhados, mas a verdade dos fatos é que uma paixão genuína se esconde por trás de suas polêmicas.



Os Brujah adotam paixões e causas, às quais eles apoiam com intensidade e mordacidade. Alguns Brujah seguem membros carismáticos de seus clãs, enquanto outros preferem atitudes individuais assumidas e desafiadoras. O clã reivindica uma história rica em guerreiros-poetas, tendo adaptado este conceito às noites modernas; muitos Brujah estão contentes pela oportunidade de falar o que pensam e então, deliciar-se com um pouco de destruição para ilustrar seu ponto de vista.

A disposição para mudanças da Ralé os une, embora tenuemente, em suas cruzadas noturnas. Dado um inimigo comum, Brujah com ideias totalmente diferentes se unem lado a lado para combater seus inimigos. Depois de derrotado o inimigo, porém, tudo volta a ser como antes. Um tema comum aos Brujah envolve a fundação de uma "Utopia" vampírica ou a recriação da mística de noites já esquecidas, apesar de cada Brujah ter uma ideia diferente do que seria essa Utopia.

Os Brujah se apoiam em um comportamento caótico e em motins para expressarem suas idéias e a Ralé goza de uma certa liberdade de ação, jamais atribuída aos outros clãs. Na verdade, é praticamente esperado que um Brujah seja incoerente e belicoso; este estereótipo serve bem aos muitos membros eloquentes e extrovertidos do clã, que não têm a necessidade de recorrer sempre à violência para expressarem seus argumentos.

Respeitados por suas artes de luta e a prontidão com que eles reúnem sob uma mesma bandeira, os Brujah são a força física da Camarilla. Ultimamente, contudo, muitos neófitos da Ralé vêem que seu papel dentro da Camarilla é o de uma instituição por si só, e vários pequenos tumultos circulam dentro do clã. Outros Membros acreditam que os Brujah seriam os primeiros a deixar a Camarilla. Os Brujah também acreditam nisso ...

Apelido: Ralé

Seita: Deixando a retórica de lado, a maioria dos Brujah pertence à Camarilla. Os Membros Brujah também apoiam os anarquistas, discutivelmente mais do que a Camarilla. Certamente, os anarquistas têm mais membros Brujah do que membros de todos os outros clãs reunidos.

Aparência: Os Brujah variam muito em relação à aparência, apesar de muitos adotarem estilos radicais e aparências ousadas. Se usarmos estereótipos, o Brujah típico usa uma jaqueta de motociclista, jeans esfarrapados, botas militares e cabelos compridos ou com cortes ousados. Na verdade, poucos Brujah se encaixam nesta imagem. No entanto, aparências joviais, roupas da moda e cortes de cabelo interessantes são traços comuns entre muitos Brujah, apesar de outros preferirem guarda-roupas que encorajem as pessoas a levá-los a sério. No fim das contas, a aparência de um Brujah normalmente reflete a sua atitude: Um

skinhead revoltado deve ser realmente um rebelde ou anarquista, enquanto um pedante de óculos com terno de lã é provavelmente um reformista ou liberal. Observe, contudo, que devido ao fardo Brujah do inconformismo, qualquer suposição de ideais baseada apenas na aparência pode ser potencialmente perigosa. Os Brujah se vestem como querem.

Refúgio: Onde bem entenderem. Ou *você* vai querer mandá-los embora?

Mais do que qualquer outro clã, os Brujah se mantêm na companhia de outros vampiros e um refúgio pode abrigar toda uma ninhada. Membros Brujah também mantêm vários esconderijos e tocas, pois suas existências guiadas por conflitos frequentemente tornam alguns locais inabitáveis. Alguns Brujah neófitos até mesmo levam ao extremo a prática urbana de invasão domiciliar, dominando ou matando os ocupantes da casa e tomando conta do local. Como em outras buscas, contudo, essas invasões raramente prendem o interesse da Ralé por muito tempo, e os vampiros normalmente se mudam quando se cansam do local.

Antecedentes: Os Brujah preferem aqueles que aderem às mudanças de uma forma ou de outra e normalmente recrutam membros de campi de universidades, grupos políticos ou de minorias oprimidas. Jovens Brujah podem ter qualquer antecedente e normalmente possuem causas ou assuntos prediletos de ardente importância pessoal. Todos os tipos de dissidentes encontram um caminho na hierarquia dos Brujah, desde motoqueiros anarquistas e terroristas até fascistas vociferantes e radicais niilistas. Obviamente, este é parte do motivo pelo qual o clã é tão desorganizado — o ódio entre os Brujah é normalmente mais amargo do que o ódio por aqueles a quem eles mutuamente se opõem.

Criação de Personagem: Os Brujah normalmente têm conceitos violentos e criminosos, mas também podem ter temperamentos mais intelectuais ou sociais. Suas Naturezas e Comportamentos tendem a ser agressivos e similares em todos os membros, pois os Brujah costumam "vestir a camisa" de suas causas (isto é, quando usam camisas ...). Personagens fisicamente bem dotados são predominantes entre os membros do clã, mas alguns favorecem os Atributos Mentais. Da mesma forma, as Perícias são preponderantes, seguidas bem de perto pelos Conhecimentos. Qualquer Antecedente pode ser apropriado a um personagem Brujah, apesar de muitos dentro do clã cultivarem Contatos, Aliados e Rebanho. Poucos Brujah adotam Mentores como Antecedentes.

Disciplinas do Clã: Rapidez, Potência, Presença

Fraquezas: A paixão ardente é tanto a bênção quanto a maldição de um Brujah. Apesar de serem rápidos para adotar uma causa, eles são igualmente velozes para entrar em frenesi. Obviamente, os Brujah negam radicalmente esta tendência à excitação e se tornam bastante hostis quando o assunto é mencionado. A dificuldade dos testes para se evitar o frenesi (v. página 228) é dois níveis mais alta para os membros do clã Brujah.

Organização: O clã Brujah é dividido demais e rasgado por conflitos mutuamente destrutivos para possuírem uma verdadeira organização, e por isso o clã nunca se reúne formalmente. O clã realiza duas convenções, o Comício e o Embalo. O Comício é o que é: reuniões informais de Brujah (e outros revoltados, Membros e mortais) nas quais qualquer um que consiga gritar alto o suficiente pode ter sua opinião ouvida. Os Embalos são acontecimentos sociais disfarçados como eventos musicais ou de entretenimento de larga escala. Uma reunião normalmente leva à outra e dicas

sobre os locais dos eventos estão frequentemente ocultas em meio à apresentação da reunião em andamento. Estes encontros quase que invariavelmente se transformam em tumulto, acabando por corroer a base organizacional do clã.

Linhagens: Os Brujah antitribu, membros do Sabá, ironicamente, são como bastiões da estabilidade. Em uma seita devotada ao caos e à destruição, os Brujah são os mais confiáveis dos monstros que povoam o Sabá. Eles são vistos menos como rebeldes apaixonados e mais como tropas de choque brutais. Os Brujah do Sabá tendem a ser menos inteligentes e perspicazes do que seus irmãos e irmãs da Camarilla. Suas causas são deixadas de lado em favor da promessa de uma nova devastação a se realizar.

Mote: *Pense por si mesmo ou é melhor que esteja morto. Seja como for, para mim está ótimo.*

ESTEREÓTIPOS

Assamitas: Eles caíram de muito alto da árvore para terem um lugar em nosso mundo.

Seguidores de Set: Bastardos pegajosos. Eu imagino o que eles têm a esconder já que o que nos mostram é tão odioso.

Gangrel: Eles lutam bem e estão dispostos a se machucar pelo que acreditam. Talvez nós nos juntemos a eles se eles saírem da Camarilla. Ou talvez nós saíamos primeiro ...

Lasombra: Bata primeiro e faça perguntas depois ao lidar com estes Membros, ou eles vão induzi-lo a cortar sua própria garganta.

Malkavianos: Eles são uns doidos varridos, mas pelo menos não te odeiam de cara pelo que você é.

Nosferatu: Argh! Mas ao menos eles batem o mais torte que podem, e sabem de tudo. O melhor a fazer é ser civilizado com eles. Afinal, os pobres bastardos precisam de todos os amigos que puderem arranjar.

Ravnos: Se mexer nas minhas coisas eu arranco o seu maldito coração, "seu lixo europeu".

Toreador: Por acaso algum destes Membros já fez alguma coisa? Ou eles ficam só tramando uns contra os outros todas as noites?

Tremere: É como se alguém tivesse Abraçado um monte de *nerds* jogadores de RPG e dito a eles que suas magias funcionam.

Tzimisce: Ame-os ou deixe-os. A única que eu conheci parecia mais confiável do que os "Membros" da Camarilla, mas eu não consigo parar de pensar que era só porque ela queria alguma coisa.

Ventru: Estes fascistas desgraçados são completos hipócritas, assim como qualquer um com um pouco de poder para esbanjar. Meu senhor me disse que eles nos ferraram algum tempo atrás. A vingança vem vindo, seus filhos da mãe.

Caitiff: Eu tenho alguns amigos entre os Desgarrados. Nós somos o único clã que trata estes infelizes como iguais.

Camarilla: O menor dos males — pelo menos são mais organizados do que o Sabá.

Sabá: Pelo menos têm algo a dizer sobre entrar em ação.

Gangrel

De todos os vampiros, os Gangrel são talvez os que mais se aproximam de sua natureza interna. Estes nômades solitários desprezam a repressão da sociedade, preferindo o conforto de áreas selvagens. Não se sabe como eles evitam a fúria dos lobisomens; talvez isso tenha algo a ver com o fato dos Gangrel também serem metamorfos. Quando um mortal fala sobre um vampiro se transformando em lobo ou morcego, ele provavelmente está falando de um Gangrel.

Como os Brujah, os Gangrel são guerreiros ferozes; mas ao contrário dos Brujah, a ferocidade de um Gangrel não é proveniente da fúria anárquica, mas sim do instinto animal. Eles estão entre os Membros mais predadores e amam se envolver na excitação de uma caçada. Os Gangrel têm um apurado entendimento sobre a Besta em suas almas e preferem passar suas noites entre os animais a quem eles tanto se assemelham. De fato, os Gangrel são tão ligados à Besta que após se entregarem ao frenesi, alguns traços animais freqüentemente aparecem em seus corpos.

O clã em si tem pouco contato, ou consideração, pelo resto dos Membros. Isto pode se dever à vontade de evitar as armadilhas da Jyhad mas é mais provavelmente produto de um simples desinteresse. Certamente, os Gangrel são vistos como quietos, taciturnos e reclusos. Apesar de não haver mais verdade nisto do que em qualquer outro estereótipo, o clã como um todo exibe pouco da ostentação encontrada em linhagens como Toreador e Ventruê.

Os Gangrel são muito ligados aos Gitanos, ou Ciganos, adotando muitos dos seus padrões de linguagem e comportamento. Muitos especulam que os Ciganos são na verdade descendentes do Antediluviano que criou a linhagem dos Gangrel. Desse modo, dizem os rumores, qualquer Membro que machucar ou Abraçar um Cigano irá sofrer a fúria dos Antigos. Obviamente, os vampiros do clã Ravnos ignoram esta proibição legendária e os Gangrel e os Ravnos alimentam um ódio mútuo que já dura muitas eras.



Seita: Oficialmente, o clã Gangrel faz parte da Camarilla, apesar de um número considerável de seus membros integrarem o Sabá. A maioria dos Gangrel se importa muito pouco com seitas e discussões a respeito de uma secessão imediata com a Camarilla surgiram nos mais recentes Encontros de Gangrel.

Aparência: O severo estilo de não-vida dos Gangrel e a falta de interesse na moda frequentemente os faz parecer ásperos e selvagens. Some-se a isso as feições animais comuns entre os membros do clã e os Gangrel podem parecer assustadores. Alguns mortais e Membros encontram uma certa beleza predatória entre os Gangrel, o que pode levar a uma perigosa e errônea interpretação das suas intenções.

Refúgio: Os Gangrel normalmente não têm refúgios permanentes, dormindo onde quer que encontrem abrigo contra o sol. Um Gangrel com o domínio necessário da Disciplina Metamorfose dorme na própria terra, abrigando-se em frestas e outros pontos do terreno natural. Apesar de muitos Gangrel preferirem se abrigar em áreas selvagens ou viajar de um lugar para outro, eles são tão vulneráveis a ataques de lobisomens quanto os outros Membros, e portanto, são frequentemente forçados a permanecer confinados na cidade.

Antecedentes: Os Gangrel Abraçam por uma variedade de motivos, como fazem muitos dos Membros, mas não passam à frente a Maldição facilmente ou com frequência. Como generalização, pode-se dizer que os Gangrel preferem Abraçar os solitários, aqueles que têm poder de recuperação emocional e física para sobreviverem ao choque da Mudança. Os ensinamentos do senhor, o que quer que sejam, tendem a ser ásperos e severos; a maioria dos Gangrel tem que descobrir as extravagâncias de sua não-vida por si mesmos.

Criação de Personagem: Os Gangrel frequentemente têm Naturezas e Comportamentos semelhantes, pois eles raramente fazem uso do subterfúgio para conseguirem o que querem. Atributos Físicos, Talentos e Perícias são comuns entre os Gangrel. Eles frequentemente têm Aliados (Ciganos) ou Mentores como Antecedentes, mas raramente têm níveis altos de Influência ou Recursos.

Disciplinas do Clã: Animalismo, Fortitude e Metamorfose

Fraquezas: Os Gangrel estão muito próximos da Besta Interior; e à medida em que eles sucumbem a ela, ela deixa suas marcas em seus corpos. Toda vez que um Gangrel entra em estado de frenesi ele ganha uma característica animal. Esta característica é determinada pelo jogador e pelo Narrador; pode ser uma orelha peluda, couro na pele, um rabo, olhos felinos, voz grunhida, presas e até mesmo escamas ou penas. Para cada cinco destas características, adquiridas permanentemente, o Gangrel perde um ponto em um de seus Atributos Sociais.

Organização: Os Gangrel não têm nenhuma organização concreta da qual se falar. Os vampiros de idade avançada e de grandes feitos recebem respeito, apesar dos mais jovens não se submeterem

de forma alguma. Os Forasteiros ocasionalmente se encontram em reuniões chamadas "Encontros"; nestes festivais, os vampiros dançam, festejam e contam histórias de suas viagens. As disputas entre os Gangrel são normalmente resolvidas através de rituais de combate até o primeiro ferimento ou até a rendição; apesar de selvagens, estas lutas raramente terminam com a Morte Final do perdedor. Os Gangrel normalmente caçam sozinhos, apesar de ocasionalmente dois ou mais deles se unirem em círculos (um "bando" ou "malta").

Linhagens: Existem duas linhagens dentro do Sabá, os Gangrel Rurais (em muitos aspectos similares à base principal do clã) e os Gangrel Urbanos (cujas Disciplinas são Rapidez, Ofuscação e Metamorfose). Ambos os tipos são encontrados apenas dentro do Sabá.

Mote: *Você nos deu um exercício digno, mortal. Agora, infelizmente, a caçada acabou.*

ESTEREÓTIPOS

Assamitas: Chacais brincando de leões.

Brujah: Muita fúria por muito pouco.

Seguidores de Set: Eles fedem mais do que a maioria de nós. Mas, no fim das contas, somos todos cadáveres.

Giovanni: Quem se importa? O que eles têm a ver conosco?

Lasombra: Safados honestos. Safados competentes. Mas ainda assim safados.

Malkavianos: Talvez eles conheçam grandes segredos, ou talvez eles só nos façam de bobos. O que quer que seja, eu mantenho distância.

Nosferatu: Observadores astutos e aliados úteis. Mesmo assim, eu não escolheria viver em um buraco de pestilento.

Ravnos: E um insulto que esses cachorros sem honra dizerem que somos parentes.

Toreador: Lixo insensato.

Tremere: Eles não são vampiros, apesar de se esforçarem. O Ajuste de Contas com eles foi só adiado.

Tzimisce: Lixo insensato.

Ventru: Seus tolos jogos de poder mantêm os outros preocupados, e portanto, nós os toleramos por enquanto.

Caitiff: Nós levamos a culpa por muitos destes desgraçados. Mas afinal de contas, eles têm que fazer o que podem com suas não-vidas.

Camarilla: Uma pequena ventania alimenta o furacão próximo; talvez seja a hora de deixar o barracão antes que ele desabe ao nosso redor.

Sabá: Nós vamos e voltamos, poupamos e matamos como bem quisermos, ó Mão Negra.



Malkavian

Até mesmos outros Vampiros temem os Malkavianos. O sangue amaldiçoado do clã poluiu suas mentes, e o resultado é que todos os Malkavianos do mundo são incuravelmente insanos. E o que é pior, a loucura de um Malkaviano pode tomar praticamente qualquer forma, desde tendências homicidas

irresistíveis até catatonia iminente. Em muitos casos, não há como diferenciar um Malkaviano de um membro "são" de outros clãs. Os poucos cuja psicose é imediatamente óbvia são os vampiros mais apavorantes que se pode encontrar nas ruas.

Até onde os mais antigos Cainítas podem se lembrar, os Malkavianos sempre têm afetado a sociedade dos Membros com sua passagem. Apesar do clã não ter instigado nenhuma grande guerra ou derrubado governos mortais (ao menos, não que os seus companheiros vampiros tenham conhecimento), a simples presença de um Malkaviano causa mudanças súbitas na cidade. O caos incita estes Lunáticos e aqueles que se associam até mesmo com os mais bem intencionados Malkavianos frequentemente encontram suas vidas ou não-vidas transformadas pela loucura deles.

Recentemente, os Malkavianos realizaram a maior de suas "brincadeiras". Ninguém sabe dizer se ela foi planejada durante um grande parlamento Malkaviano em alguma vila isolada da Europa ou em algum pântano deserto e esquecido, longe de qualquer cidade. Algumas histórias falam sobre uma epidemia de demência contagiosa explodindo entre aqueles de sangue Malkaviano. Qualquer que seja a causa, Malkavianos do mundo inteiro começaram a exibir um traço novo e perigoso em sua loucura, acompanhado por eventos bizarros em cidades por todo o mundo. Uma antiga crença Malkaviana sustenta que a Jyhad começou como uma piada, instigada pelo fundador do clã; e alguns Membros se perguntam se ela não seria realmente apenas mais uma brincadeira de mau-gosto dos Malkavianos.

Ninguém sabe dizer o que faz estes Lunáticos serem tão perigosos. Certamente, a sua loucura frequentemente os livra do medo da Morte Final. Muitos deles já demonstraram horríveis impulsos assassinos ou uma completa ausência de emoções, incluindo a compaixão. Porém, é mais provável que os Malkavianos estejam fora dos limites da racionalidade e tenham a liberdade de fazer o que desejam — liberdade esta que é acompanhada por um perspicácia misteriosa, uma estranha sabedoria que não pode ser compreendida pelos "sãos". Os Malkavianos possuem um intelecto sombrio que é frequentemente — e cada vez mais — voltado para propósitos assustadores.

Apelido: Lunáticos

Seita: Os Malkavianos, como um clã, possuem um ... acordo... com a Camarilla. Eles também participam do Sabá, em pequeno número, onde assustam até mesmo seus companheiros com seus surtos psicóticos. Mas quando tudo depende deles, sua verdadeira lealdade transcende a seita. Quando a Gehenna chegar, ninguém sabe com certeza de que lado os Malkavianos vão estar.

Aparência: Os Malkavianos podem parecer tanto assustadoramente loucos quanto convincentemente normais — ou em alguns casos, de ambas as formas. Assim como os assassinos seriais, eles podem ser qualquer um — o vagabundo desprezível falando sozinho, o vizinho simpático e quieto, o músico suicida na beira do abismo. Estes vampiros são capazes de grandes sutilezas e raramente mostram a alguém uma face que não aquela que eles querem que os outros vejam.

Refúgio: De um modo geral, os Lunáticos escolhem qualquer abrigo que desejem, apesar de muitos acharem agradáveis os hospitais e asilos pobres. Muitos parecem gostar da companhia de mortais desesperados e preferem cortiços e instituições a refúgios mais isolados.

Antecedentes: Os Malkavianos escolhem suas crianças dentre pessoas de vários estilos de vida e por vários motivos. Qualquer um pode ser escolhido para levar adiante os propósitos distorcidos de seus senhores, apesar da maioria dos Lunáticos preferir Abraçar aqueles que já estão próximos (ou sujeitos) à loucura. A maioria dos vampiros pensa que os Malkavianos Abraçam suas crianças por capricho; contudo, virtualmente qualquer Lunático se descobre subitamente envolvido em algum "propósito" quase imperceptível, cuja extensão total não pode ser identificada por ele — ou por seus senhores.

Criação de Personagem: Os Malkavianos podem ter várias "formas e sabores" mas muitos preferem os Atributos Mentais, servindo à reputação de sabedoria e perspicácia do clã. Fora isso, quem pode adivinhar quais características um Malkaviano pode manifestar — com a diversificação de sua concepção e antecedentes, estes vampiros loucos podem ser qualquer um. E podem estar em qualquer lugar.

Disciplinas do Clã: Auspícios, Demência, Ofuscação

Fraquezas: Todo vampiro de sangue Malkaviano é irremediavelmente insano de uma forma ou de outra. Alguns atribuem isto à maldição do sangue, enquanto os Lunáticos na verdade o chamam de bênção especial, um dom de percepção. Quando um personagem Malkaviano é criado, o jogador precisa escolher pelo menos uma perturbação (v. página 222) para o seu personagem na hora do Abraço; esta perturbação pode ser temporariamente ignorada através do uso da Força de Vontade mas nunca poderá ser permanentemente superada.

Organização: A hierarquia dos Malkavianos, se é que existe, desafia as descrições. A maioria deles está feliz em deixar que cada um faça o, que quer, noite após noite. Mas de vez em quando, em tempos de muita necessidade, os Malkavianos demonstram uma misteriosa habilidade de agir em união, mesmo que aparentemente sem liderança — e algumas vezes sem nenhuma forma de comunicação aparente. Como se fossem um só, eles surgem de seus abrigos desolados; como se fossem um só, eles desabam sobre o problema em questão. E quando o problema se resolve, eles voltam às suas rotinas. Se os Malkavianos fazem parte de qualquer máquina como um clã, elas são incompreensíveis aos estranhos — o que pode ser uma bênção.

Linhagens: Antes da Disciplina Demência se espalhar contagiosamente através do clã (mais ou menos em 1997), um grande número de Malkavianos expressava seus talentos de distorcer

a mente através da Disciplina Dominação. Alguns Malkavianos não foram atingidos pela maré de insanidade que assolou o clã e ainda possuem esse poder ao invés da Demência. O resto do clã não presta nenhuma atenção especial aos membros não atingidos; de fato, com apenas algumas exceções, os Malkavianos não fazem nenhuma distinção entre esta linhagem e a linhagem formal do clã.

Mote: *Ria se quiser. Não me importo. Pense que você é muito mais esperto do que o pobre e maldito lunático. Não me importo. Mas pense nisso: Você é uma coisa morta, assim como eu. Você morreu e renasceu ... desta forma. O que faz com que você e eu sejamos diferentes? Simples — Eu me lembro de tudo o que eu vi quando estará completa e verdadeiramente mono. Você também seria louco.*

Estereótipos

Assamitas: E então. Já está feito.

Brujah: Eu queria gostar do Brujah típico, mas o crânio deles é tão grosso que não se pode quebrá-lo e chegar ao que presta, que eles nem sabem que está lá dentro. Então esqueça-os.

Seguidores de Set: Eu não consigo entendê-los. Como eles ainda não estão loucos? Será que não entendem o que vêm? Maldição. Maldição ...

Gangrel: Eles não são animais, não importa o que as pessoas digam. Olhe por baixo da pele do cadáver e então por baixo da camada de pensamentos bestiais, e o que você vê? Um segredo pior do que homem, cadáver ou animal? Sim? Sim!

Giovanni: Qual o preço que estes idiotas pagaram por suas fofocas internas? São notícias de ontem, qualquer um pode encontrá-las, basta prestar atenção, e os Giovanni venderam suas almas por isso, só para poder chamá-las de seu "grande segredo". Ah!

Lasombra: (uma explosão de risadinhas nervosas se somando até virarem gargalhadas histéricas)

Nosferatu: Eles mortificaram suas carnes o suficiente para poderem passar através da parede de ilusão, vindos do outro lado da percepção. Eles estão planejando algo, mas quem sabe se ainda restará algo deles quando chegarem lá?

Ravnos: E você nos chama de iludidos? Vá observar um Ravnos por algum tempo.

Toreador: Fantoches que puxam seus próprios cordões ou os oferecem a qualquer um que queira fazê-los dançar.

Tremere: Eles. Estão ligados. Em nós.

Tzimisce: Pinguins. Decidiram que gostam tanto da água que trocaram suas asas por nadadeiras. E estavam tão próximos...

Ventru: Eles jamais aceitarão, não importa quem tente mostrar a eles. Bom, depois não diga que não avisamos.

Caitiff: Deles emergirá o Arauto.

Camarilla: E como em O Fantasma da Casa da Colina, mas não se pode esperar pelo final, quando eles acordam e percebem o que são na verdade!

Sabá: E mais divertido quando não se tenta com tanta força.

NOSFERATU

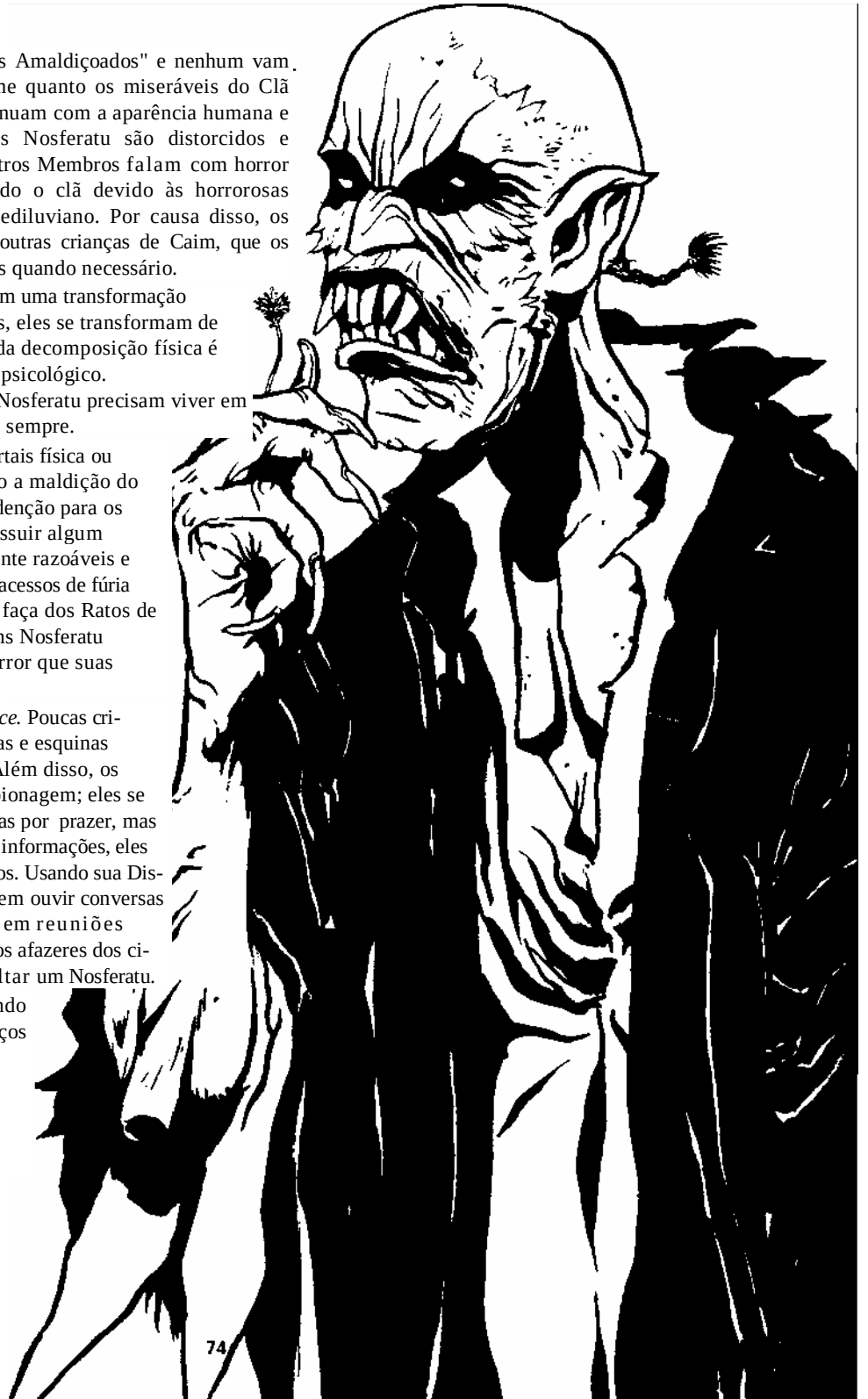
As crianças de Caim são chamadas de "Os Amaldiçoados" e nenhum vampiro personifica tão completamente este nome quanto os miseráveis do Clã Nosferatu. Enquanto os outros vampiros continuam com a aparência humana e podem participar da sociedade humana, os Nosferatu são distorcidos e deformados pela maldição do vampirismo. Outros Membros falam com horror sobre a marca que Caim colocou sobre todo o clã devido às horrorosas façanhas realizadas pelo seu fundador Antediluviano. Por causa disso, os Nosferatu são desprezados e ignorados pelas outras crianças de Caim, que os consideram asquerosos e só interagem com eles quando necessário.

Após o Abraço, as crianças Nosferatu sofrem uma transformação agonizante, e durante as semanas subsequentes, eles se transformam de humanos em monstros horripilantes. O horror da decomposição física é frequentemente acompanhado por um trauma psicológico. Impossibilitados de andar entre os mortais, os Nosferatu precisam viver em esgotos subterrâneos e catacumbas para todo o sempre.

Os Nosferatu frequentemente escolhem mortais físicos ou mentalmente distorcidos para o Abraço, vendo a maldição do vampirismo como uma possível maneira de redenção para os mortais. Incrivelmente, esta crença parece possuir algum mérito. Muitos Nosferatu são surpreendentemente razoáveis e práticos, evitando as obsessões, conveniências e acessos de fúria comuns a seus irmãos legítimos. Não que isso faça dos Ratos de Esgoto uma companhia agradável; de fato, alguns Nosferatu aprenderam a ter prazer com o choque e o horror que suas aparências inspiram nas pessoas.

Os Nosferatu são sobreviventes *par excellence*. Poucas criaturas, mortais ou vampiros, conhecem as vielas e esquinas sombrias de uma cidade como os Nosferatu. Além disso, os Nosferatu dominam a arte da furtividade e espionagem; eles se mantêm a par das fofocas e assuntos, não apenas por prazer, mas para sobreviverem. Negociantes inigualáveis de informações, eles podem exigir altos preços por seus conhecimentos. Usando sua Disciplina de Ofuscação, os Nosferatu são bons em ouvir conversas alheias em lugares escondidos ou se intrometer em reuniões "secretas". Se um Membro deseja saber sobre os afazeres dos cidadãos de uma cidade, seria aconselhável consultar um Nosferatu.

Finalmente, os milênios compartilhando abusos e deformidades fizeram nascer fortes laços entre os monstros. Os Nosferatu estão além



das disputas e rixas onipresentes em outros clãs, preferindo trabalhar em união. Eles tratam uns aos outros com uma cortesia meticulosa e trocam informações livremente entre si. Provocar um Nosferatu é provocar a todos — e nesse caso, a coisa pode acabar ficando bem feia...

Apelido: Ratos de Esgoto

Seita: Surpreendentemente, o clã como um todo pertence a Camarilla, apesar das dificuldades óbvias de manterem a Máscara. Talvez eles dêem valor à seita; talvez queiram simplesmente manter os outros clãs à vista. Ainda assim, um numero considerável de Nosferatu fazem parte do Sabá ou são apenas autarcas (sem seita).

Aparência: Dois Nosferatu nunca serão precisamente iguais, mas todos são horrorosos. Mandíbulas repletas de caninos espaçados, pálidos, cheio de tumores, com buracos ao invés de um nariz, orelhas de morcego, cabeças oblíquas e carecas, espinhas retorcidas, garras, pele enrugada, feridas cheias de pus e dedos membranosos são apenas algumas das possíveis deformidades que um Nosferatu pode possuir. Uma existência nos esgotos e criptas tende a assegurar que um Nosferatu cheire tão bem quanto sua aparência.

Refúgio: As deformidades forçam a maioria dos Nosferatu a buscar refúgio longe dos olhos dos mortais, em cemitérios, depósitos e porões abandonados. Em grandes cidades, ninhadas de Nosferatu se abrigam nas galerias do metro ou nos esgotos. Estes "reinos", particularmente os mais antigos, são frequentemente maiores do que muitos mortais ou Membros podem imaginar — labirintos subterrâneos que penetram fundo na escuridão e são guardado por monstruosos carniçais. Até mesmo os príncipes são cautelosos nos domínios dos Nosferatu.

Antecedentes: Os Nosferatu escolhem a sua progênie entre os rejeitados da sociedade: desamparados, mentalmente doentes e os desesperadamente anti-sociais. Ocasionalmente, Nosferatu vingativos escolhem Abraçar mortais belos e vaidosos e então, observá-los alegremente enquanto a maldição toma conta.

Criação do Personagem: Os Nosferatu podem adotar qualquer conceito, mas trequentemente são solitários, forasteiros ou rejeitados. Os Atributos Mentais e Físicos são normalmente os primários (os Sociais raramente escapam de ser os terciários). A Furtividade é altamente valorizada pelo clã, enquanto a Sobrevida permite que o Rato de Esgoto encontre abrigo em lugares arruinados, os preferidos dos Nosferatu. Os Nosferatu ocasionalmente possuem lacaios na forma de animais carniçais ou até mesmo um ou dois aliados humanos, mas Antecedentes raramente são predominantes dentro do clã.

Disciplinas do Clã: Animalismo, Ofuscação, Potência

Fraquezas: Como mencionado, os Nosferatu são absolutamente repugnantes de se encarar. Todos os Nosferatu têm um nível de Aparência igual a zero — risque o ponto automático da planilha de personagem — que não pode melhorar nem mesmo através do uso de pontos de experiência. A maioria das ações Sociais baseadas na primeira impressão, exceto intimidação e outras semelhantes, falham automaticamente.

Organização: Apesar de não possuírem os rígidos protocolos que caracterizam clãs como o Toreador e o Ventrue, compartilhar de suas horribílicas aparências criou uma excepcional união no clã. Isolados e desprezados por outras criaturas, os Nosferatu se unem tanto por necessidade quanto por solidão.

ESTEREÓTIPOS

Assamitas: Isso é mau. Isso é muito mau mesmo. Role pêlos esgotos; talvez eles desistam de te morder.

Brujah: Eles falam muito sobre igualdade, direitos iguais e outras besteiras, mas vacilam como os outros.

Seguidores de Set: O que podem eles nos oferecer que nós realmente precisemos? Dinheiro? Não. Roupas bonitas? Não. Um apartamento confortável? Não. Amantes?!? Não!!! Vocês não podem corromper o que já está imundo, suas lesmas de jardim.

Gangrel: Eles entendem — mais do que os outros entendem, de qualquer forma. Nós não nos falamos muito, mas o silêncio fala por si só.

Giovanni: Você sabe aquele cheiro que sai da minha pele depois de uma boa chuva? A Giovanni que eu conheci tinha este cheiro saindo de dentro dela. Eu senti ele saindo pela boca da moça enquanto ela me falava sobre "parceria".

Lasombra: Safados muito maus. Não se pode confiar nem nas sombras quando eles estão por perto. Eles não vão cair primeiro ou facilmente, isso eu lhe digo.

Malkavianos: Tem um cheiro nojento no ar e não somos nós. Preste atenção neles, observe o que fazem. Quando não conseguir mais vê-los, corra ou se esconda.

Ravnos: Facilmente descartados. Muito facilmente descartados. Estou começando a achar que nós cometemos um grande erro com eles ...

Toreador: Estes sacos de pus sabem como fazer a gente odiá-los facilmente, não é verdade?

Tremere: Vocês realmente pensaram que seus abraçadabras e olhos de morcego os deixariam mergulhar nas profundezas da Jyhad? Idiotas. Divirtam-se no Inferno.

Tzimisce: Teoricamente, eu poderia apreciar seu conceito de ser um monstro, pura e simplesmente. Despretensioso, por um lado. Mas na prática, eles são cães malditos e eu os odeio.

Ventrue: Em seu belo trono, sentou o orgulhoso lordezinho, e ali no seu trono, ele morreu sozinho.

Caitiff: Chute ou seja chutado, vampirinho. *Eu* já sei qual dos dois escolher.

Camarilla: Desce aqui e me dá essa ordem de novo, Sr. Príncipe. É, eu não achei mesmo que você viesse.

Sabá: Será que eles realmente acham que o que fazem é liberal?

Linhagens: Assim como muitos outros clãs, os Nosferatu têm um clã antitribu análogo dentro do Sabá, apesar deste ramo não se diferenciar muito das características básicas do clã, salvo pela ideologia. Descendentes de alguns senhores por vezes apresentam "deformidades registradas", mas poucos se diferenciam de alguma maneira mais significativa.

Mote: *Vem cá, gatinho, que tal um beijo? [tosse gosmenta c ofc-gante] Qual é o "problema".⁷ O bandido marmanjão tá assustado? Num gosta de ser a vítima, né? Bem, é melhor se acostumar porque cê num viu nem a metade!*

TOREADOR

Os Toreador são chamados de muitos nomes — "degenerados", "artistas", "fingidos" e "hedonistas" são apenas alguns. Mas qualquer um destes apelidos grosseiros prestam um desserviço ao clã. Dependendo de sua individualidade e de seu temperamento, os Toreador são alternadamente elegantes e extravagantes, brilhantes e lúdicos, visionários e dispersos. Talvez o único impertinente que pode se aplicar ao clã seja o zelo estético de seus membros. O que quer que um Toreador faça, ele *fará com paixão*. O que quer que um Toreador seja, ele será com paixão.

Para o Toreador, a vida eterna deve ser saboreada. Muitos Toreador foram artistas, músicos ou poetas em suas vidas; e outros tantos têm passado séculos frustrantes produzindo cómicas tentativas artísticas, musicais ou poéticas. Os Toreador consideram-se os cultivadores de tudo o que é bom na humanidade. Ocasionalmente, artistas particularmente bem dotados ou inspirados são abraçados pelo clã, para preservar seu talento por toda eternidade. Desta maneira, o clã Toreador já introduziu alguns dos maiores artistas, músicos e poetas da humanidade em seus escalões; é claro que se existe algo a ser dito sobre os Toreador, é que dois deles nunca concordariam precisamente com o significado de "talentoso" ou "inspirado".

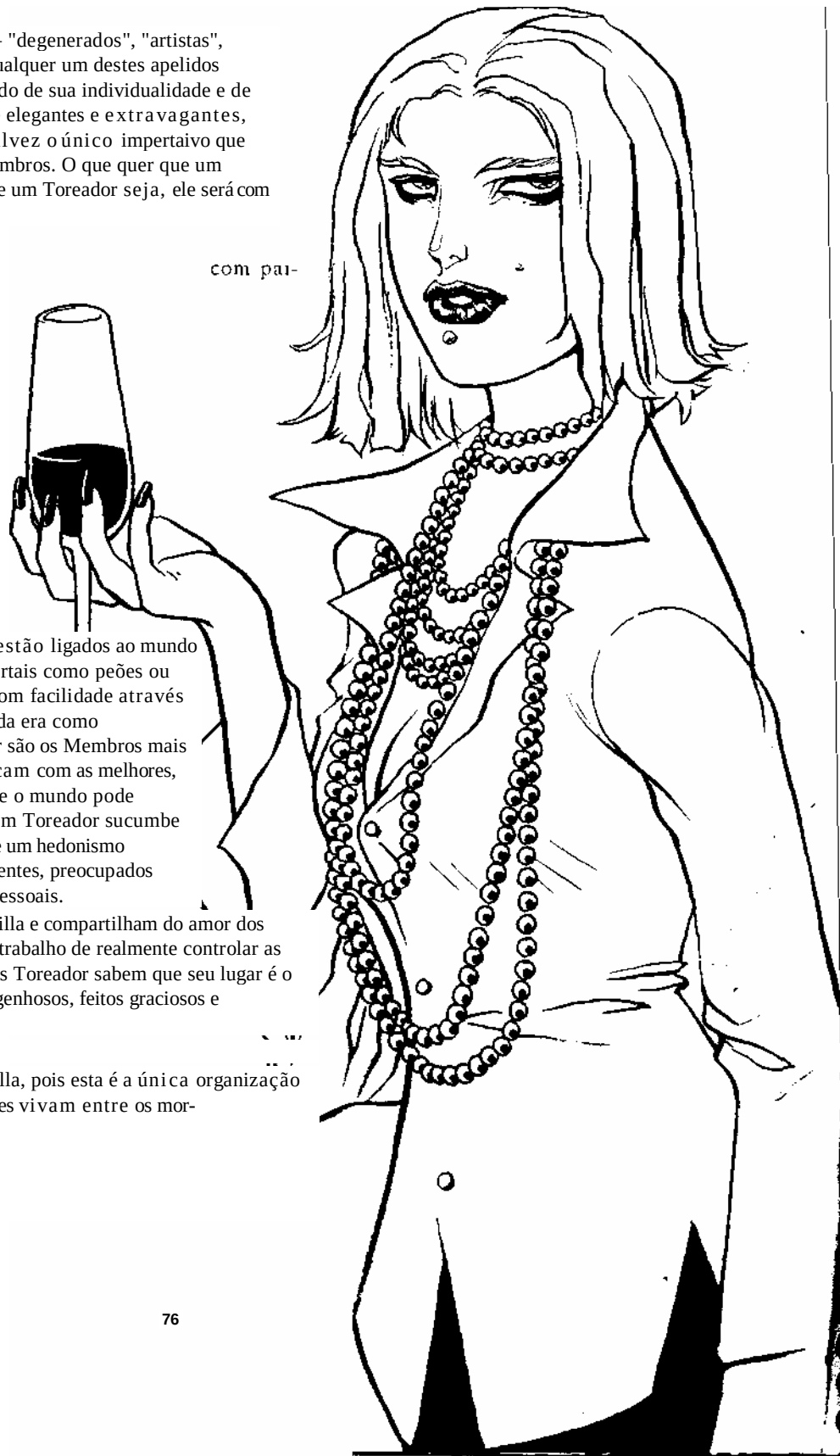
De todos os clãs, os Toreador são os que mais estão ligados ao mundo dos mortais. Enquanto outros vampiros vêem os mortais como peões ou sustento, os Toreador deslizam graciosamente e com facilidade através da sociedade dos *Canaille*, provando as delícias de cada era como gastrônomos saboreiam raras iguarias. Os Toreador são os Membros mais propensos a se apaixonarem por mortais, eles se cercam com as melhores, mais elegante e mais luxuosas coisas (e pessoas) que o mundo pode oferecer. Por isso, é intensamente trágico quando um Toreador sucumbe ao tédio e descarta suas buscas estéticas em prol de um hedonismo insensato. Esses Membros tornam-se sábaritas decadentes, preocupados unicamente em ceder aos seus caprichos e vícios pessoais.

Os Toreador são compromissados com a Camarilla e compartilham do amor dos Ventrupe pela alta sociedade, mas não pelo tedioso trabalho de realmente controlar as coisas — é para isso que servem os funcionários. Os Toreador sabem que seu lugar é o de cativar e inspirar — através de seus discursos engenhosos, feitos graciosos e existências simples e brilhantes.

Apelido: Degenerados

Seita: A maioria dos Toreador estão na Camarilla, pois esta é a única organização respeitável que promove a "cultura" e permite que eles vivam entre os mor-

com pai-



tais de quem tanto gostam. Aqueles que fazem parte do Sabá procuram bizarros passatempos "artísticos", como a tortura e a pintura com sangue, ou são os líderes dos mais decadentes movimentos "underground".

Aparência: Os Toreador Abraçam pela paixão tanto quanto por qualquer outra razão; por esse motivo, muitos Toreador são criaturas de beleza extrema. De todos os Membros, os Toreador são os vampiros mais ligados às tendências da moda humana; Degenerados de vários séculos de idade são muitas vezes mais elegantes do que mortais de 30 anos. Se alguma coisa vira moda, as chances são que pelo menos um Toreador irá adotá-la.

Refúgio: Os Toreador se asseguram de que seus refúgios sejam contortáveis, adequados para se socializar e — acima de tudo — de acordo com os seus gostos estéticos. Vampiros de inclinação mais artística podem manter "sótãos espaçosos para exibir seus trabalhos, enquanto que outros mais superficiais amam apartamentos opulentos, perfeitos para a hospedagem de grupos inteiros.

Antecedentes: Os Toreador abrangem todo um espectro de conceitos, desde artistas torturados e solitários até compositores debochados. Alguns Toreador são Abraçados apenas por sua aparência ou estilo de vida pessoal, quando um senhor apaixonado simplesmente decide que eles devem ser preservados por toda a eternidade.

Criação de Personagem: Atributos e Habilidades Sociais são valorizados no clã, apesar dos Toreador serem tipicamente menos preocupados com o controle do que com dar uma boa impressão. A Percepção também é importante, tanto para a criação quanto para a crítica. Os artistas favorecem Habilidades como Expressão e Performance, frequentemente desfrutando de níveis altíssimos nestas Características; seus irmãos mais superficiais fazem melhor uso de Habilidades como Subterfúgio e Etiqueta. Os Toreador são criaturas muito sociáveis e adoram ser adorados tanto pelos Membros quanto pelos mortais; por isso, Antecedentes como Aliados, Contatos, Fama, Rebanho, Recursos e Status são comuns.

Disciplinas do Clã: Auspícios, Rapidez, Presença

Fraquezas: Os Toreador são sobrenaturalmente ligados à estética e à beleza mas esta sensibilidade pode ser perigosa. Quando um Toreador vê, ouve ou até mesmo cheira algo realmente maravilhoso — uma pessoa, pintura, música, um pôr do sol particularmente lindo — ele precisa ser bem sucedido num teste de Autocontrole (dificuldade 6) ou se encantará com a sensação. O Toreador será tomado por um êxtase de fascinação durante uma cena ou até que o alvo de sua atenção se retire. Um Toreador arrebatado desta forma não pode nem ao menos se defender se atacado. Mas se for ferido, ele poderá fazer uma nova jogada de Autocontrole para "quebrar o encanto".

Organização: Os Toreador têm pouca organização prática, apesar de uma cadeia social e uma privacidade legendárias. O clã se reúne frequentemente, mais como desculpa para festas depravadas e exibições do que para realizar ou decidir alguma coisa. O status entre os Toreador é um constante vendaval onde um sorriso súbito ou crítica maldosa pode levar à sorte ou à desgraça; um prodígio pode ser adorado em uma noite, cometer um *faux pas* quase imperceptível e ser banido na noite seguinte.

Linhagens: Os Toreador dão uma grande importância para a linhagem; um vampiro com sorte suficiente de ser descendente de um senhor importante é tratado com adoração (descarada), enquanto uma criança de um senhor que está "por fora" sofre humi-

lhação social. Poucas destas linhas divergem do clã principal de maneira significativa. Os Toreador antitribu do Sabá são uma exceção, pois encontram o mesmo prazer estético em grandes belezas ou em grandes feiúras.

Mote: *Ela não é primorosa? É verdade, minha última descoberta — eu sou sua musa, que gracinha. Imagine! E o que aconteceu com — oh, Thomas? Eu não sei por que — além do mais, ele teve o os seus "15 minutos", como se diz, mas não tinha como durar e as coisas foram se tornando tediosas, daí eu tive que dizer adieu. Suicídio? E mesmo? Tolinha — devia ter me agradecido por não tê-lo Abraçado. Teria tornado tudo mais difícil ...*

ESTEREÓTIPOS

Assamitas: Existe beleza no que fazem, não se engane, mas é uma beleza que é melhor observada à distância.

Brujah: Na primeira noite, suas paixões apavoram. Na segunda noite, suas paixões fascina. Na terceira noite, suas paixões inflamam. Depois disso ... francamente, suas paixões começam a encher.

Seguidores de Set: É claramente inevitável que pessoas de sutileza sensual se envolvam, no curso da eternidade, em negócios com aqueles ... de caráter indecente. Anote bem todas as transações realizadas e retribua de imediato todos os favores.

Gangrel: Encantadoramente indomados como os tigres; tão dignos de consideração quanto um gato doméstico.

Giovanni: Eles se vestem esplendidamente e se portam encantadoramente. Então por que será que me assustam tanto?

Lasombra: Seus conceitos Miltonianos são terrivelmente provocativos, ou provocantemente terríveis, mas eles levam tudo tão a sério.

Malkavianos: O caleidoscópio fraturado de seus pensamentos é encantador à primeira vista. Observe-o por muito tempo, contudo, e você acaba com uma terrível dor de cabeça.

Nosferatu: Bestas odiosas! E pensar que eles são permitidos no Saguão da Cultura! Quão *gaúche*...

Ravnos: O assunto de muitas histórias deliciosas — isto é, deliciosas se você não faz parte do conto.

Tremere: As pessoas lidam com açougueiros e burocratas porque eles fornecem certos serviços. As pessoas reconhecem graciosamente os serviços bem executados. Porém, as pessoas não convidam os empregados para o sarau, nem aceitam amavelmente os penetras em suas festas.

Tzimisce: Provar dos frutos exóticos deste clã quase valeria a pena. Mas lembre-se sempre do "quase", querida.

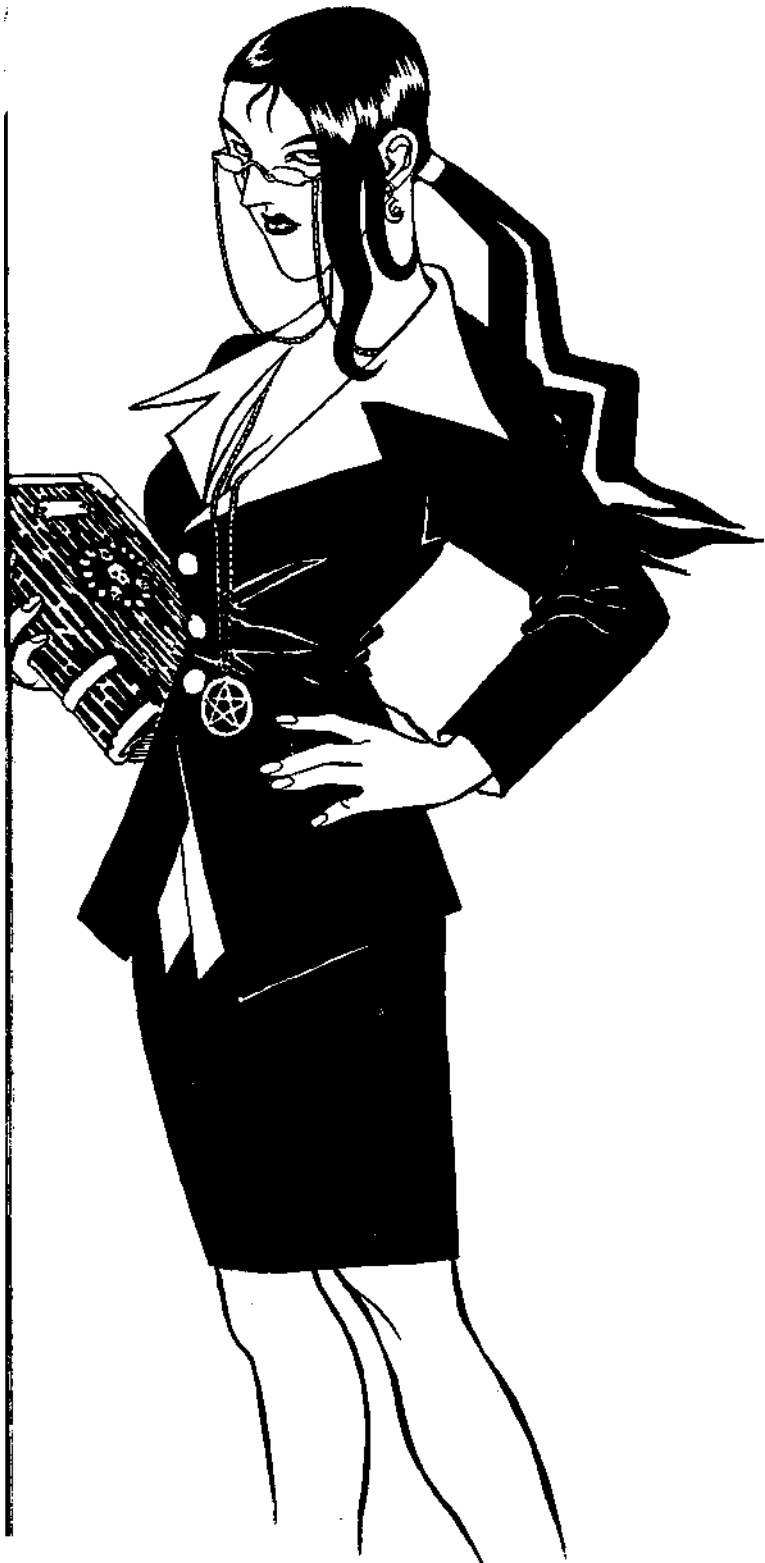
Ventrue: Toda obra de arte precisa de uma moldura; toda escultura precisa de um pedestal. Isto os Ventrue entendem, e eles cumprem sua tarefa admiravelmente.

Caitiff: Verdade? Quem deixou que eles entrassem?

Camarilla: Que, sob os seus auspícios, possam os Membros e os mortais coexistir em harmonia, cada um se beneficiando da presença do outro.

Sabá: Por que eu passaria a eternidade chafurdando em tripas?

TREMERE



Vistos como pavorosos, pouco confiáveis, temíveis ou ultrajados, os vampiros do Clã Tremere são tudo, menos ignorados. Aqueles que já ouviram falar dos afazeres do clã, normalmente suspeitam dele, e por uma boa razão — os Feiticeiros são chamados assim corretamente. Através de seus próprios artifícios, eles aprenderam a dominar uma forma de feitiçaria vampírica, completa com rituais e magias, que são tão potentes — se não mais — do que qualquer outro poder derivado do Sangue. Somados à rígida hierarquia do clã e à latente ambição comum entre os Feiticeiros, este poder é de fato algo perturbador para aqueles que sabem do que um Tremere é capaz.

De acordo com os registros de alguns Membros, os Tremere só se tornaram um clã recentemente, pelo menos para os padrões dos imortais. Lendas contam que, na Europa da Idade das Trevas, um grupo de magos humanos realizou um grande ritual sobre o corpo dormiente de um Antediluviano e desta forma arrancaram para si o dom do vampirismo. Uma guerra foi iniciada pouco depois disso — o inexperinte clã se viu cercado de Membros enfurecidos por todos os lados. Mas os Tremere não são nada mais do que sobreviventes. Tendo perdido a mágica humana, eles conseguiram alterar seus rituais e proteções, passando a utilizar o poder da sua *vitae*. Desde então, estas habilidades mágicas, agora praticadas através da Disciplina Taumaturgia, têm assegurado o lugar dos Tremere entre os Membros.

Os Feiticeiros se comprazem com seus joguetes de diplomacia e intriga contra seus novos irmãos. Contudo, suas ações são sempre marcadas por um toque de paranóia, pois os Tremere sabem que os anciões de não menos do que três clãs carregam contra eles um terrível rancor, que ainda há de ser vingado. Desta forma, os Tremere tentam cultivar tantos aliados quanto possível, ao mesmo tempo em que se esforçam para ampliar seu domínio sobre a magia. E o mínimo que podem fazer para sobreviver. Como resultado, as crianças do Clã Tremere estão entre os mais esforçados e instruídos de todos os Cainitas; pois são poucos os que interferem com estes magos mortos-vivos e saem ilesos. Os Tremere são vampiros do Velho Mundo, mas têm viajado através dos continentes em busca de novos postos de segurança. A sede de poder do clã está em Viena, onde os anciões Tremere se reúnem em conselhos para discutir as futuras diretrizes do clã. Mas existem muitas metrópoles através do globo que abrigam as "capelas" Tremere — universidades, monastérios e fortalezas bem defendidas. Lá, os Feiticeiros trocam informações e estudam suas bruxarias vampíricas, longe da atenção de seus rivais.

Apelido: Feiticeiros

Seita: Os Tremere ficaram mais do que felizes em se juntar à jovem Camarilla quando a seita estava se formando, e rapidamente se tornaram inestimáveis dentro desta. Na verdade, os Tremere são uma das chaves da seita. Eles têm um forte interesse em manter a força da Camarilla, obviamente — com seus odiados inimigos Tzimisce mandando seus súditos do Sabá contra qualquer Tremere que eles encontrem, os Feiticeiros necessitam de aliados. E com o valioso poder mágico que eles oferecem, os Tremere mantêm a Camarilla feliz em fornecer a eles o que necessitam. Com a proteção da Camarilla, os Tremere estão livres para perseguir os mistérios enigmáticos que buscam tão avidamente.

Aparência: Os mágicos Tremere geralmente adotam imagens imponentes ou sinistras. Alguns preferem ternos clássicos; outros preferem aparências mais antiquadas, vestindo os ternos com cortes dos anos 40, o elegante vestuário Eduardiano ou simplesmente as roupas de colarinho alto da era dos Beatles. Muitos deles usam amuletos e talismãs gravados com símbolos cabalísticos ou arcanos como sinal de seu aprendizado. Apesar de individualmente os Feiticeiros poderem se transformar de imaculados meticulosos em desordenados e excêntricos, os olhos-destes magos vampíricos sempre brilham com uma perspicácia misteriosa e uma acuidade assustadora.

Refúgio: Apesar dos Feiticeiros poderem manter individualmente seus próprios refúgios (frequentemente completos com uma extensa biblioteca), o clã mantém uma capela em todas as cidades que abrigam sempre uma forte presença dos Tremere. As capelas são abertas a todas

as linhagens Tremere e absolutamente proibidas a todas as demais. Os Feiticeiros são notórios por seus bem guardados refúgios; praticamente todos possuem proteções místicas que até mesmo outros Tremere teriam dificuldade em evitar.

Antecedentes: Muitos Tremere dedicam suas não-vidas a buscas ocultas ou de natureza erudita. Contudo, a fascinação pelo desconhecido dificilmente é o suficiente para chamar a atenção de um Feiticeiro; os membros do clã procuram por "aprendizes" de natureza agressiva e mente consciente e pouco se importam com rebeldes da Nova Era ou rocambolescas teorias de conspiração. O Clã Tremere tem uma oculta tradição sexista e a maioria dos anciões são homens. Contudo, ultimamente os Tremere ancillae estão se tornando mais liberais e atraem grandes números de Acólitos satisfatoriamente ambiciosos e persistentes de ambos os sexos.

Criação de Personagens: Os Tremere normalmente possuem fortes Atributos Mentais e uma grande Força de Vontade para acompanhar; os diletantes e os simplórios dificilmente toleram as horribéis exigências da feitiçaria. Muitos têm os Conhecimentos como Habilidades primárias, apesar das Perícias serem altamente exigidas. Apesar de alguns Tremere se especializarem em áreas particulares de excelência, a maioria deles prefere um conhecimento mais amplo sobre aptidões pessoais; afinal, um Feiticeiro normalmente não pode depender de ninguém, a não ser de si mesmo.

Disciplinas do Clã: Auspícios, Dominação, Taumaturgia

Fraquezas: Pela lei do clã, ao ser criado, todo neófito Tremere precisa tomar do sangue dos sete anciões do clã. Todos os Tremere estão pelo menos um passo mais próximos do laço de sangue com seus anciões e por isso normalmente agem com grande lealdade ao clã — a fim de evitar que a lealdade seja imposta sobre eles. Além disso, este acordo garante que os Tremere dificilmente consigam resistir à vontade de seus anciões; a dificuldade de qualquer tentativa de Dominação feita por um superior do clã é reduzida em 1.

Organização: Não existe nenhuma estrutura interna mais rígida que a dos Tremere. Nenhum clã une seus neófitos tão severamente. E nenhum clã age com tanta unidade de propósito como os Tremere. Apesar dos membros mais jovens estarem livres para fazer mais, ou menos o que quiserem, eles ocasionalmente recebem, de seus anciões, ordens que não podem ser ignoradas. A paranóia mantém o clã lubrificado e unido.

Obviamente, os Tremere encorajam realizações individuais dentro do grupo, vendo isso como um método darwinista de assegurar a força do clã. Com estes vampiros jovens, poderosos e ambiciosos cooperando com tal meritória unidade, não é de se espantar que os Feiticeiros tenham tantos inimigos rancorosos e invejosos entre os Membros.

A hierarquia piramidal dos Tremere contém vários níveis, cada um deles dividido em sete "círculos" místicos que um aspirante tem que dominar se deseja avançar para o próximo nível (e praticamente todos os Tremere têm este mesmo desejo). O nível mais baixo, os aprendizes, pertence aos neófitos. Acima dos aprendizes estão os regentes, cada um deles sendo mestre de uma capela; depois os senhores, cujos domínios são compostos de várias capelas. Quarenta e nove Tremere detêm o título de pontífices, cada um assumindo grandes responsabilidades. E no topo da pirâmide se senta o Círculo Interno dos Sete, sendo alguns deles mestres de continentes inteiros; acredita-se que cada um deles está em comunicação constante com os outros.

Linhagens: A rígida organização dos Tremere, assim como sua insistência em obedecer a seus anciões, oferece poucas liberdades.

Nenhuma variação do sangue Tremere sobreviveu até os dias atuais. Um pequeno grupo de rebeldes Tremere chegou a fazer parte do Sabá, mas eventos recentes asseguraram a destruição deste grupo.

Mote: *Nós somos mais do que vampiros. Somos o próximo passo na evolução Cainita. Lideraremos se nos permitirem, ou estaremos sozinhos se preciso. Mas sobreviveremos.*

ESTEREÓTIPOS

Assamitas: O que se pode dizer? Se contrariarem nossos feitiços, não teremos escolha a não ser apagá-los o mais rápido possível — ou convencer os outros a fazê-lo.

Brujah: O tempo tem sido cruel. Quando primeiro nos conhecemos, os Brujah eram os sábios de nossa espécie. Agora sucumbiram a esse estado lastimável e nós levamos em frente a chama do conhecimento. Parece adequado, mas de alguma forma um desperdício. Não importa.

Seguidores de Set: Desgraçados! Sempre à espreita com seus olhos rachados e suas línguas bifurcadas, rastejando de volta para os cantos escuros, sempre sorrindo! O que eles sabem?

Gangrel: Essas bestas fingem lealdade mas estão sempre prontos a nos entregarem aos Tzimisce por qualquer desculpa. Nós precisamos estar sempre cientes de nos mantermos mais fortes do que estas hienas que nos culpam por seus velhos e mal curados ferimentos.

Giovanni: Eles realizaram incursões verdadeiramente impressionantes no caminho das artes, de uma maneira limitada e com ideias estreitas. Ainda assim, parece que a necrofilia é tão prejudicial à mente dos mortos-vivos quanto à dos vivos.

Lasombra: Mesmo a despeito de toda a sua pretensa sofisticação, sua disposição em se juntar aos Tzimisce revela claramente a sua verdadeira natureza.

Malkavianos: Seus delírios "visionários", desconhecidos por nós, se tornam cansativos rapidamente. Mas apesar de serem convidados ruins para um jantar, eles são videntes de clareza excepcional. Existe algum truque nestes atalhos da percepção que temos de descobrir.

Nosferatu: Algumas tarefas são repugnantes demais até mesmo para nós, e os Nosferatu são lacaios apropriados para estes propósitos.

Ravnos: Eles podem se gabar de serem magos, de certa forma, mas me dê 10 minutos com algum destes charlatões e nós veremos qual arte tem o verdadeiro poder.

Toreador: Eles são as cigarras da fábula de Esopo, e nós somos as formigas. Eles acham que podem passar a imortalidade com suas artes e festas, mas o inverno está mais perto do que eles pensam.

Tzimisce: Uma das primeiras lições que nós aprendemos é que estes monstros do Velho Mundo só querem arrancar a carne de nossos ossos. Se esta é a melodia que eles preferem, vamos ver como dançam quando suas mansões apodrecidas começarem a cair ao seu redor.

Ventruue: Estas criaturas são obcecadas pelo controle, mas não têm sensibilidade para as mais requintadas formas de poder.

Caitiff: Os outros clãs desprezam nossa linhagem, mas veja quantas destas crianças bastardas eles criaram.

Camarilla: Existe força em uma torre, não importa quão decrepitos são alguns dos tijolos.

Sabá: Eles se gabam de ser livres? Tolos.

Ventrue



Os Membros do Clã Ventrue têm a reputação de serem honrados, gentis e de gosto impecável. Desde os tempos remotos, os Ventrue têm sido um clã de liderança, reforçando as tradições antigas e procurando moldar o destino dos Membros. Nas noites ancestrais, os Ventrue eram escolhidos entre nobres, príncipes mercantes ou outros controladores do poder. Nos tempos modernos, o clã recruta seus membros de ricas famílias tradicionais, impiedosos executivos emergentes e políticos. Qualquer que seja a origem, os vampiros Ventrue preservam a estabilidade e mantêm a ordem da Camarilla. Outros Membros frequentemente confundem isso com arrogância ou avareza, mas para o Ventrue, seu papel de pastor é mais uma responsabilidade do que uma honra.

Os Ventrue apoiam a Camarilla com todo o coração, sentindo que sob a sua liderança uma melhor existência para todos os vampiros pode ser obtida. Na mente dos Ventrue, os outros clãs são imprudentes e impetuosos. Muito preocupados com o conforto imediato, os outros vampiros alegremente dariam um pedaço da eternidade em troca de um pouco de *vite* imediato. Sem os Ventrue, não existiria a Máscara; sem a Máscara, não existiriam vampiros. Portanto, os Ventrue carregam o peso do mundo sobre os seus ombros. Eles carregam o fardo sem desanimar e com apenas um toque de *noblesse oblige*. Nenhum outro clã seria capaz de liderar as crianças de Caim através das noites da iminente Gehenna — ou assim os Ventrue gostam de dizer. Afinal, sua reputação depende disso.

Os Ventrue se consideram nobres, no sentido clássico da palavra, lutando para manter a posição daqueles abaixo deles. Eles são os reis, cavaleiros e barões das noites modernas. Apesar da luta ter passado dos campos de batalha para as salas de planejamento e das justas para as urnas distritais, o Clã Ventrue continua o duelo.

Jovens Ventrue reúnem e comandam suas tropas de telefones celulares e limusines, enquanto os anciões do clã observam o horizonte em busca de ameaças que avultam como as nuvens de uma tempestade. Muitas propriedades sob o controle da Camarilla são supervisionadas pelos Ventrue e os de Sangue Azul são relutantes em afrouxar o domínio sobre os assuntos que eles tão desesperadamente se esforçam para manter. Reputação e determinação levam um Membro longe dentro do clã Ventrue, mas nada disso importa se o vampiro não for capaz de manter sua influência.

Os outros vampiros frequentemente lançam farpas sobre os Ventrue, caluniando-os como santimoniais, pomposos ou até mesmo tirânicos — e mesmo assim, é para os de Sangue Azul que os outros vampiros se voltam quando algo sai errado. Os Ventrue cultivam a influência e — sempre que podem — o controle sobre a mídia, polícia, política, saúde e medicina, crime organizado, indústria, finanças, transporte e até mesmo a Igreja dos mortais. Quando um vampiro precisa de ajuda, os Ventrue normalmente podem fornecê-la — por um preço.

Naturalmente, os Ventrue gravitam nos altos níveis da sociedade mortal, onde sua sofisticação lhes serve bem. Apesar de estarem no mesmo círculo social dos Toreador, os Ventrue não esbanjam sua existência com frivolidades e fofocas fúteis.

Os Ventrue orgulhosamente desfrutam do privilégio da liderança e calmamente carregam seu fardo. Assim tem sido; e assim sempre deve ser.

Apelido: Sangue Azul

Seita: Elegantes, aristocratas e realistas, os Ventrue são os senhores da Camarilla. Foi o Clã Ventrue que forneceu a base da Camarilla e é o Clã Ventrue que orienta e comanda a Camarilla nos tempos sombrios. Até mesmo na era moderna, a maioria dos príncipes é descendente do Clã Ventrue. Os Ventrue obviamente não aceitariam se fosse de outro jeito.

Aparência: Os Ventrue cultivam aparências clássicas e tradicionais. Ao seu modo, os Ventrue fazem uso frequente do estilo dos seus dias ativos; uma pessoa consegue adivinhar a idade de um Ventrue determinando o período da história ao qual suas roupas pertencem. Jovens membros do clã tendem a usar modas que variam entre estilos "tradicionais" e onipresentes ternos e gravatas. Os Ventrue são elegantes e requintados, mas raramente adotam fortes tendências masculinas pós-modernas. Afinal, é preciso se destacar sem destoar.

Refúgio: Apenas os melhores. Os Ventrue comumente se abrigam em mansões ou propriedades valiosas. Os vampiros Ventrue são frequentemente de famílias ricas e seus refúgios podem até ser casas ancestrais. Uma antiga tradição Ventrue diz que qualquer membro do clã pode buscar proteção com outro membro do clã, e não pode ser recusado. Essa tradição é raramente invocada, pois o vampiro que procura refúgio subsequentemente fica em grande débito com o vampiro que fornece abrigo. Todavia, este costume já salvou a não-vida de vários dos de Sangue Azul.

Antecedentes: Os Ventrue são tradicionalmente procedentes de profissionais ou de famílias de alto nível social, apesar de nas noites modernas o clã poder recrutar qualquer pessoa notável. Idade, sabedoria e experiência são indícios relevantes ao Abraço Ventrue e os de Sangue Azul nunca Abraçam por capricho. Alguns Ventrue criam neófitos exclusivamente de uma mesma linha familiar, em uma distorcida imitação da nobreza. Outros Membros brincam que os Ventrue são todos consanguíneos, enquanto os próprios Ventrue defendem que somente a nata pode se associar ao clã.

Criação de Personagem: Os Atributos Sociais e Mentais são igualmente importantes, e os membros ilustres do clã cultivam ambos os aspectos. Perícias e Conhecimentos dividem uma importância similar, pois o clã dá ênfase à amplitude e capacidade. Membros Ventrue valorizam muito os Antecedentes, e altos níveis de Fama, Influência, Mentor, Recursos, Lacaios, e Status são importantes para se estabelecer a precedência de um Sangue Azul.

Disciplinas do Clã: Dominação, Fortitude, Presença

Fraquezas: O gosto dos Ventrue é exigente ao ponto da exclusividade, e cada Sangue Azul só pode se alimentar de um tipo de sangue mortal. Este tipo deve ser escolhido quando da criação do personagem. Por exemplo, um Ventrue em particular pode se alimentar exclusivamente do sangue de virgens, homens loiros, crianças nuas ou do clero. O personagem não irá se alimentar com nenhum outro tipo de sangue, mesmo que esteja faminto ou sob compulsão. Os Ventrue podem se alimentar normalmente do sangue de outros vampiros.

Organização: Os Ventrue de uma certa região se encontram com frequência, apesar de suas convenções se parecerem mais com palestras ou debates e tenderem mais a resultar em falatórios do que em ações. Obviamente, o discurso ponderado é a única maneira "civilizada" de se resolver um assunto, e Membros impulsivos ou precipitados frequentemente entram em atrito com a rigidez do

clã. Sabe-se de Ventrue jovens e impacientes que levantaram desafios contra a posição e posses de "velhos garotos", o que é considerado a mais alta das traições e grosserias — a não ser, é claro, que o jovem pretensioso vença. .

Linhagens: Dentro do clã, a herança é valorizada e os filhos ou netos dos mais ilustres são tratados com estima (ou inveja) pelo resto do clã. Do lado negro, os Ventrue antitribu do Sabá não têm inimigo mais odiado do que os Membros do seu clã parente. Os Ventrue do Sabá são os cavaleiros negros da seita, pagando pelas falhas de sua linhagem através da sustentação das doutrinas do Sabá. Eles são mais comumente encontrados entre os templários e paladinos do Sabá.

Mote: *A liderança dos Amaldiçoados é meu fardo, e não o seu. Você faria bem, contudo, em se perguntar se sua não-vida traz benefícios ou prejuízos às crias de Caim. Eu já tirei minhas conclusões.*

ESTEREÓTIPOS

Assamitas: A nobreza já pertenceu a este clã, mas eles deixaram a honra de lado em busca da temerária diablerie.

Brujah: Velhos ferimentos marcam a Ralé. Estes cabeças-quentes são melhores em cultivar ódios enterrados do que uma harpia. Mesmo assim, temos que ser tolerantes — deve ser difícil superar séculos de falhas.

Seguidores de Set: Sua ligação com as serpentes é mais do que apropriada, pois seu veneno infecta a todos os que são manchados por sua presença. Não os permita em seu domínio.

Gangrel: Eles são tão confiáveis e úteis quanto cachorros de boa raça. Nós os enviamos quando é hora da caça, depois os chamamos de volta ao canil quando façanhas mais sutis exigem nossa presença. Desta maneira, todos cumprem o seu papel.

Giovanni: Não há nada mais baixo do que alguém que arrasaria os pilares da estabilidade para levar adiante os seus próprios interesses distorcidos.

Lasombra: Por muito tempo nós temos lutado contra estes Guardiões egoístas. É um pequeno conforto ver que eles não conseguem para o Sabá o mesmo que nós garantimos a Camarilla. Toda a excentricidade e esportes sanguíneos do mundo não podem disfarçar sua ineficiência.

Malkavianos: O preço que eles pagam pela suposta iluminação excede de longe os seus benefícios. Mesmo assim, aprenda o que puder com eles.

Nosferatu: Estas lamentáveis criaturas continuam pagando a dívida contraída por seus senhores tantas noites atrás, mesmo não tendo culpa alguma.

Ravnos: Pratique a sabedoria dos antigos reis ao lidar com estes enganadores vulgares.

Toreador: Na verdade, sua paixão deve ser uma maldição, pois aos Membros falta a habilidade de criar o que eles só podem observar com impotência.

Tremere: E muito bom que eles apoiem a estabilidade, de outro modo suas depredações excederiam sua utilidade.

Tzimisce: Sobrou algum deles? Que estranho!

Caitiff: Ninguém escolhe seus pais nem seus senhores, portanto não lhes queira mal, a não ser que eles mereçam.

Camarilla: Esta é tanto a nossa honra quanto a nossa penitência.

Sabá: Infantis e incontroláveis, o Sabá abandonou todas as esperanças de redenção.

O SABÁ

A seita monstruosa conhecida como Sabá, é a arqui-inimiga da Camarilla. Vistos como selvagens irracionais e demônios com sede de sangue tanto pela Camarilla como pelos Membros independentes, o Sabá tem uma fama terrível entre a sociedade dos Amaldiçoados, e por boas razões; razões estas que não são só as apontadas pelos Membros. Enquanto os Membros da Camarilla se conformam em se esconder entre os mortais e manter os destroçados vestígios de sua Humanidade, o Sabá prefere uma filosofia diferente. Recusando-se a se acovardar frente aos humanos como cães assustados, ou agir como peões nos esquemas dos anciões, os vampiros do Sabá preferem festejar sua natureza não-viva.

O Sabá argumenta que os vampiros estão acima dos mortais, que são meramente comida ou diversão. O sangue vampírico não é mais forte do que a vitae mortal? Os vampiros não possuem poderes sobrenaturais com os quais podem se afirmar acima das massas bovinas? Quem precisa da moral inoportuna dos mortais quando se é um monstro imortal bebedor de sangue? O Sabá, contudo, envolve muito mais do que uma simples *carte blanche* para agir tão abominavelmente quanto quiserem. Os vampiros do Sabá são alienígenas inatos e o seu comportamento reflete isso.

Os vampiros do Sabá não querem um lugar entre os humanos ou entre os que querem ser humanos. Eles vêem a raça humana como mero sustento e não têm a habilidade de se relacionar com vampiros que não aceitam essa natureza. Eles até se rebelam contra suas solitárias não-vidas, viajando em selvagens grupos nômades ao invés de viverem existências solitárias e secretas. Por esta razão, existe muita tensão dentro do Sabá, e o ambiente da seita frequentemente sofre por causa disso. As cidades controladas pela seita estão entre as mais violentas que existem, competindo por esta duvidosa honra estão somente os lugares onde o Sabá e a Camarilla lutam pela supremacia. A cidade do México, Detroit, Miami e Montreal estão todas dentro da esfera de ação do Sabá. Entre as cidades em disputa estão Nova York, Washington, Buffalo e Atlanta. Cidades sob o controle ou disputadas pelo Sabá são lugares explosivos e voláteis; assassinatos noturnos, estupros e roubos acontecem o tempo todo. No Mundo das Trevas, estas cidades estão cada vez mais próximas do bizarro e mais distantes do que é humano, abandonadas às depredações de monstros que rondam suas vielas escuras.

Dessa forma, o Sabá ameaça todas as cidades que toca, infestando como um câncer as comunidades que se mantêm inconscientes até que os bandos guerreiros caiam sobre elas. Apesar de ser discutível se o Sabá é mais maligno do que os anciões da Camarilla, a seita é quase que universalmente mais descarada, aterrorizando a população mortal com jogos insidiosos e destruição premeditada.

Agora, mais do que nunca, o Sabá colocou a Camarilla em xeque. Muitos neófitos da Camarilla, frustrados pelo poder inatingível e a ineficaz estagnação dos anciões, juntaram-se ao Sabá em protesto. Várias cidades que antes eram bastiões da força da Camarilla estão agora em disputa ou se encontram num beco sem saída. Os príncipes da Camarilla temem a crescente onda do Sabá

e por um bom motivo: suas não-vidas e a dos Membros de suas cidades estão em jogo. Por isso, membros do Sabá encontrados numa cidade da Camarilla não devem esperar misericórdia, pois os príncipes e primigênes iram esmagar sem dó quaisquer agentes desta seita rebelde e infernal. Muitos neófitos, com o desejo de agradar seus senhores e construir um lugar para si dentro da Camarilla, ajudam seus anciões na perseguição ao Sabá. Parece que eles preferem o mal que já conhecem ao mal sobre o qual já ouviram tantas histórias de terror.

PRÁTICAS E ORGANIZAÇÃO

A cultura Sabá gira muito em torno dos princípios gêmeos da lealdade e liberdade. Os vampiros, como seres superiores, são livres para fazer o que querem, contanto que permaneçam leais ao Sabá, para que suas liberdades não sejam comprometidas pelas maquinacões dos anciões. Acima de tudo, os Sabás se negam a se colocarem sob o domínio dos Antediluvianos; muitos dos esquemas da seita envolvem maneiras de frustrar, ou pelo menos sobreviver à Gehenna. Diz-se que os dois clãs fundadores, o Lasombra e o Tzimisce, teriam cometido diablerie e destruído seus progenitores, e os outros vampiros do Sabá seguem suas lideranças, esperando um dia poderem fazer o mesmo.

Contudo, rivalidades internas, jogos de poder e vinganças antigas rasgam o clã por dentro e o Sabá frequentemente dá dois passos à frente e três para trás. A seita não tem uma liderança verdadeira e abrangente; é uma hidra, voltando atrás para morder a si mesma e aos seus inimigos mesmo quando está vencendo em números e influência.

Com exceção dos Tzimisce e Lasombra, que são os pastores da seita, os próprios vampiros do Sabá, clamam zombando serem "anti-clãs", ou *antitribu*, de seus clãs originais. Alguns vampiros do Sabá se envolvem abertamente com satanismo, paganismo ou outras creanças não-convencionais para ofender a decência dos que se levantam contra eles. Perversão e brutalidade são as ferramentas do Sabá e a seita as usa com uma impiedosa habilidade.

O núcleo do Sabá é o "bando", uma dispersa confederação de vampiros oficialmente unida em prol de um único objetivo. "Bandos" do Sabá podem ser nômades, viajando de cidade em cidade, deixando atrás de si apenas morte e destruição, ou podem se estabelecer permanentemente. Por serem os vampiros primariamente predadores solitários, forçar a companhia uns dos outros por períodos prolongados certamente afeta cada um dos Membros que formam o "bando".

RITUAIS

Os vampiros do Sabá, ao serem Abraçados, são enterrados no chão sem a menor cerimônia. O ritual subsequente de cavar um caminho às cegas para fora da terra fria depois de ter sua cabeça rachada por uma pá, despoja a maior parte da Humanidade de um neófito do Sabá. Ele estará então pronto para se juntar aos seus companheiros de seita como um monstro ao invés de um mortal fraco e chorão.



O Sabá corrompe e distorce muitas das convenções criadas por instituições às quais se opõe. Muitos dos rituais e práticas da seita são originários da Igreja Católica, inclusive a prática do *Vaulderie*, uma distorção da Eucaristia onde cada vampiro bebe de um cálice com a *vitae* de todos os vampiros para fortalecer sua lealdade.

Os vampiros do Sabá também participam de muitos outros rituais, aparentemente incontáveis. A seita faz uso regular do fogo, de serpentes, da violência e do sangue em seus rituais, que podem tomar a forma de danças com fogo, manejo de cobras, tortura, matanças cerimoniais ou outras práticas degradantes. O propósito dos rituais é o de criar solidariedade entre os membros do bando, que levam não-vidas tensas e hostis e estão propensos a turbulências e desconfiança.

OFÍCIOS

Devido à sua desorganização, o Sabá mantém numerosos refúgios para seus membros. Cada bando costuma possuir um sacerdote, que lidera o bando em seus rituais e demais afazeres. Os ofícios de arcebispo (o vampiro que supervisiona as atividades do Sabá em uma cidade) e *bispo* (um vampiro que ajuda o arcebispo e faz cumprir os seus desejos) despertam grande respeito entre os vampiros nas cidades em que estes Membros são encontrados. Acima destes ofícios estão os dos cardeais, que coordenam a influência do Sabá em uma dada região, e os dos prisci (em singular, *priscus*), que atuam como conselheiros para o líder "supremo" da seita, o Regente. O braço marcial do governo compreende os templários e paladinos, que servem como assassinos e guarda-costas para o Regente, os prisci e os cardeais. Revelações perturbadoras são feitas sobre uma

A VISÃO DE QUEM ESTÁ DE FORA

A CAMARILLA

Eu ouvi que os Sabás bebem o sangue uns dos outros e queimam os seus senhores até as cinzas em suas reuniões. Eu já estive em cidades do Sabá antes e elas estão em ruínas, sendo violentos pedaços do inferno no Primeiro Mundo. Você sabia que eles brincam com cobras, praticam magia negra e se enterram vivos? Como se ser um vampiro não fosse maldição suficiente — eles ainda ficam invocando o Demônio!

— Pentangellis,
neófito Tremere

OS INDEPENDENTES

São insidiosos, os do Sabá. Pelo menos na *Camarilla* você sabe que vai ser apunhalado pelas costas. Estes maníacos do Sabá te vendem uma apólice de seguro enquanto queimam o seu refúgio e penduram sua irmã de cabeça para baixo no porão. Contudo, não ceda jamais, pois se eles te respeitarem é mais provável que queimem a casa de outro.

— Zander, Ravnos comerciante no
mercado negro

"seita dentro da seita", conhecida como a Mão Negra, mas estas são muitas vezes referências equivocadas à própria seita, que já usou esta alcunha antes.



LASOMBRA

O clã Lasombra caiu em desgraça — e os seus membros gostam disso. Ao mesmo tempo graciosos e predatórios, os Lasombra guiam — se necessário com o chicote — o Sabá a ser uma força implacável.

Voltando suas costas aos humanos que um dia foram, os Lasombra se entregaram por inteiro à sombria majestade do Abraço.

Assassinatos, frenesi, depredação: por que temer essas coisas, muitos Lasombra se perguntam, quando se é um vampiro? Ao contrário dos Tzimisce, contudo, os Lasombra não procuram rejeitar tudo o que é mortal, *mas* sim moldar o mundo ao seu prazer.

Os Lasombra estão envolvidos com a Igreja desde o início, e alguns Membros murmuram que o clã foi fundamental na difusão da fé Cristã. Nas noites modernas, contudo, os Lasombra viraram suas costas à instituição divina. Existem exceções, é claro, mas em sua maioria, o Clã Lasombra sustenta apenas desprezo pela noção de salvação. Na verdade, os Lasombra trouxeram muitos dos ritos e rituais da Igreja para dentro do Sabá, distorcendo-os em zombarias à doutrina Cristã. Os Lasombra estabeleceram muitos dos auctoritas e ignoblis ritae da seita, para que os vampiros do Sabá não se esqueçam do que realmente são.

Os Lasombra são bem conhecidos por sua Disciplina Tenebrosidade, maneira pela qual eles invocam a tangível escuridão "viva", manipulando-a conforme seus caprichos. A doutrina do clã sustenta que esta "escuridão" é na verdade o material do qual a alma do vampiro é feita, que foi ao mesmo tempo fortalecida e corrompida pelo Abraço. Através da Maldição de Caim, alguns Lasombra acreditam, Deus os abandonou, e portanto, é dever deles construir uma nova ordem na Terra, através do Sabá. Os Lasombra mais racionais zombam desta superstição, mas até mesmo eles tendem a acreditar que, como vampiros, eles representam uma nova e mais avançada raça inteligente, que ignora as petulantes noções de ética humanas. Deixe que os covardes do clã Ventruue queimem com o fogo solar do martírio; os Lasombra estão felizes com o que são.

Naturalmente, a imagem de vilão não é geral dentro do clã, mas muitos dos Lasombra Abraçados recentemente sentem grande prazer com a destruição arbitrária e a vulgar depravação que esta filosofia lhes permite. Em um notável contraste, alguns anciões Lasombra ainda mantêm seus laços com a Igreja, mesmo que eles considerem a si mesmos "ferramentas do Demônio". Em uma coisa os dois grupos concordam: os membros do clã Lasombra, como manipuladores contumazes que são, inflexivelmente recusam-se a se submeter aos caprichos antiquados dos Antediluvianos. Eles lutam com orgulho contra a Jyhad, mas ao contrário de muitos Membros, acreditam fortemente que podem vencer.

O Lasombra típico possui o dom da manipulação, assim como aguçadas habilidades de liderança. Os Lasombra são os líderes mais comuns nos bandos do Sabá, pois suas motivações e naturezas maquiavélicas os tornam perfeitos para orquestrar os movimentos da seita. Infelizmente, o orgulho é comum entre esta obscura nobreza e pouquíssimos Lasombra reconhecem os outros vampiros como iguais, que dirá como superiores.

Apelido: Guardiões (como na Bíblia: "acaso sou o guardião de meu irmão?")

Seita: O Lasombra é o clã governante do Sabá, tanto quanto qualquer clã pode dizer que "governa" um grupo tão caótico. Alguns anciões Lasombra são membros da Camarilla e do Inconnu, mas essas criaturas levam uma existência solitária e perigosa.

Aparência: Muitos Lasombra de gerações antigas são descendentes de espanhóis ou italianos e alguns deles ainda mostram heranças mouras ou berberes. Lasombra neófitos e ancillae, contudo, carregam traços culturais e étnicos variados. A maioria dos Lasombra são razoavelmente atraentes, com belas características raciais aristocráticas — Lasombra proletários são raros e dificilmente se encontra entre os Guardiões, as mãos calejadas e narizes quebrados comuns às classes trabalhadoras.

Refúgio: Muitos jovens Lasombra desprezam os refúgios privados, dormindo junto do bando e mantendo lares comunitários, "para o bem da seita". Contudo, velhos hábitos dificilmente morrem entre os Guardiões; certos anciões mantêm mansões antigas e outros refúgios pomposos.

Antecedentes: Os Lasombra podem vir de qualquer antecedente, mas são normalmente profissionais de inclinação política ou instruídos. Os Lasombra tendem a ser agressivos, tanto física quanto socialmente; o clã tem pouco interesse pelos fracos e não hesita em separar os indignos dentre os seus pares. Os Lasombra são universalmente hábeis em discursos e em manipular os outros — hábitos rudes são vistos com desgosto, pois os Lasombra são monstros refinados.

(Criação de Personagem: Um Lasombra pode possuir qualquer Comportamento (nada melhor para esconder sua verdadeira natureza!). Muitos Lasombra favorecem Atributos Sociais, apesar dos Atributos Mentais serem valorizados quase tão intensamente. Muitos Guardiões cultivam altos níveis de Influência, Status (Sabá) ou Recursos e preferem Antecedentes ao invés de Disciplinas ou Habilidades adicionais. Os Lasombra fundaram a Trilha da Noite; e esta Trilha tem alguns seguidores dentro do clã dos Guardiões (apesar de muitos decidirem seguir outras Trilhas da Sabedoria e alguns Lasombra ainda manterem vestígios de Humanidade).

Disciplinas do Clã: Dominação, Tenebrosidade, Potência

Fraquezas: Os vampiros Lasombra não têm reflexo. Eles não aparecem em espelhos, espelhos d'água, janelas reletoras, metais polidos, fotografias e câmaras de segurança, etc. Esta anomalia curiosa também se estende às roupas que usam e objetos que carregam. Muitos Membros acreditam que os Lasombra foram amaldiçoados desta maneira devido à sua vaidade. Além disso, devido à sua propensão para as trevas, os Lasombra sofrem um nível extra de dano da luz do sol.

Organização: A estrutura do clã Lasombra é tanto formal quanto aberta. Respeito e homenagem são proporcionados aos guerreiros Anciões que ajudaram a fundar o Sabá, membros mais jovens operam praticamente sem nenhuma liderança do clã como um todo. Encontros trimestrais, conhecidos como convênios, servem para manter os Lasombra atualizados sobre o Status uns dos outros, e

rituais de beber sangue são realizados nestes encontros. Apesar de não se dizer a nenhum Lasombra "Você não pode fazer isso" (ou pelo menos não publicamente), quase todos os Guardiões têm grande respeito pelas tradições. Um círculo Lasombra secreto, conhecido como *Lês Amies Noir*, supostamente distribui "sentenças ,le morte" aos Guardiões que trazem vergonha, atenção ou ignomínia sobre o clã ou seus membros.

Linhagens: A anti-tribo Lasombra está entre os mais fortes partidários da Camarilla, apesar da seita ter grandes desconfianças sobre eles. Alguns dos mais velhos membros do Clã Lasombra vêm os Lasombra do Sabá com desprezo. Naturalmente, os Lasombra do Sabá temem bastante estes poderosos Membros que se opõem a eles, e nada ameaça mais os Lasombra do que os boatos sobre um Membro *antitribu* em seu meio.

Mote: Sombras? Hah! Eu controlo a própria escuridão e não apenas sombras! Diga-me: uma sombra poderia fazer isso?

ESTEREÓTIPOS

Assamitas: Ferramentas úteis, apesar de ultimamente ... estarem muito independentes.

Brujah: Sua paixão ardente, antes contida, proporciona formas maravilhosas através das quais se pode usá-los para nossos próprios fins.

Seguidores de Set: Hmm ... Não seria melhor mante-los no Egito?

Gangrel: Facilmente excitados; inimigos terríveis e monstrosos. Agite-os e solte-os sobre seus inimigos.

Giovanni: A árvore que não se ramifica esconde a putrefação dentro de si.

Malkavianos: A loucura algumas vezes proporciona percepção, mas na maioria das vezes só obstrui aqueles que colheriam seus benefícios.

Nosferatu: Quando se precisa deles, são úteis como moscas, mas os Nosferatu tendem a atrair muitas moscas mesmo.

Ravnos: Ao invés de lidar com eles diretamente, é melhor estimulá-los a ir a algum outro lugar e deixar que aqueles que moram lá lidem com o problema.

Toreador: Eles possuem as mais sofridas não-vidas, e mentes tortuosas frequentemente espreitam suas inconstantes fachadas.

Tremere: Deselegantes, porém eficientes à sua própria maneira. Sua existência certamente mantém a atenção dos Demônios construtivamente canalizada.

Tzimisce: Aliados valiosos e rivais venenosos, frequentemente ao mesmo tempo.

Ventru: Seu potencial desaparece com suas fraquezas. Eles desperdiçam sua maldição espreitando entre os mortais.

Caitiff: Eu acho inimaginável que qualquer um deles tenha sobrevivido ao desgosto de descobrir o que realmente são.

Camarilla: Aceitável, se você está falando sobre uma instituição mortal. Contudo, se você é um demônio noturno sugador de sangue, por que se esconder daqueles sobre os quais você preda?

Sabá: Se pelo menos nos ouvissem um pouco mais, quase valeria a pena todo o esforço que investimos neles.

Tzimisce



Se o clã Lasombra é o coração do Sabá, o clã Tzimisce é a alma. Até mesmo outros vampiros ficam inquietos perto destes misteriosos Membros, cujo apelido de "Demônios" lhes foi atribuído em noites passadas, por Membros de várias outras linhagens. A Disciplina Vicissitude, a marca registrada dos Tzimisce, é motivo de grande pavor; histórias contam sobre desfiguramentos mutiladores infligidos em caprichosas e horripilantes "experiências", além de torturas com requintes além da compreensão e vigor humanos — ou vampíricos.

Esta reputação assustadora frequentemente parece injustificável à primeira vista. Muitos Tzimisce são seres reservados e perspicazes, um grito distante vindo dos uivadores bandos de guerreiros que compõem a maior parte do Sabá. A maioria dos Tzimisce parecem-ser criaturas racionais, incrivelmente inteligentes, possuidores de uma inclinação inquisitiva e científica, e ilimitadamente graciosos com os visitantes.

Membros que lidam com os Tzimisce, contudo, descobrem que as características humanas dos Demônios são apenas uma aparência superficial que esconde algo mais Por milênios os Tzimisce vêm aperfeiçoando seu conhecimento sobre as condições vampíricas, alterando seus corpos e pensamentos em novos e estranhos padrões. Se for necessário, esclarecedor ou simplesmente prazeroso, os Tzimisce não hesitam em alterar suas vítimas de maneira similar. Enquanto jovens Demônios podem ser descritos como impiedosos ou sádicos, os anciões da linhagem são simplesmente incapazes de compreender a piedade e o sofrimento — ou talvez eles entendam, mas não considerem mais estas emoções como relevantes.

Em noites passadas, os Tzimisce estavam entre os mais poderosos clãs do mundo, dominando a maior parte da Europa Oriental. Como magos poderosos, os Demônios também controlavam os mortais da região, inspirando no processo, muitas das horríveis histórias sobre os vampiros. Clã depois de clã conspiraram na tentativa de erradicar os Tzimisce, mas foram os mágicos Tremere que finalmente obtiveram sucesso. Na verdade, como alguns contam, os Tremere usaram a vitae de prisioneiros Tzimisce em suas experiências para se tornarem imortais. Por tudo isso, os Tzimisce odeiam os Tremere impiedosamente, e os Tremere que caem nas mãos do Sabá normalmente recebem fins terríveis sob as garras dos Demônios.

Durante a Grande Revolta Anarquista, o clã Tzimisce voltou-se contra si mesmo, à medida em que os membros mais jovens descobriram maneiras de quebrar os laços de sangue que os mantinham como servos de seus anciões. Durante o confronto resultante, os jovens Demônios destruíram a maioria de seus anciões, demolindo o que restava de suas bases de poder. Alguns Sabá dizem que o clã conseguiu encontrar e destruir seu próprio progenitor Antediluviano, mas os Tzimisce nunca confirmaram ou negaram este boato.

Agora, os Tzimisce servem ao Sabá como estudiosos, conselheiros e sacerdotes. Muitas das práticas da seita são originárias dos costumes do clã. Através da exploração das possibilidades e limites do vampirismo, o clã espera descobrir o propósito dos Membros como um todo. Se isso significa a destruição em massa dos arcaicos Antediluvianos, o assolamento da Camarilla e a vivisseccção de milhões de vítimas mortais, bem, não se pode fazer um omelete sem quebrar alguns ovos...

Apelido: Demônios

Seita: A maioria dos Tzimisce faz parte do Sabá. Alguns poucos anciões Tzimisce mantêm sua independência; acredita-se que eles são Inconnu. Praticamente não existem Tzimisce dentro da Camarilla; e os Demônios que não simpatizam com o Sabá acham a ocultação da Camarilla entre os mortais muito desagradável.

Aparência: Como mestres da Disciplina Vicissitude, os Tzimisce frequentemente possuem aparências marcantes — podendo ser notavelmente lindos ou terrivelmente grotescos, dependendo dos caprichos do Demônio em questão. Tzimisce mais jovens, procurando explorar suas naturezas não humanas, realizam todo tipo de modificações em seus próprios corpos. Seus anciões, contudo, têm predileção por formas mais perfeitas e simétricas; afinal, o corpo é só uma máquina útil e temporária. As faces dos Tzimisce frequentemente se assemelham a máscaras absolutamente perfeitas; e os Demônios riem pouco, apesar de alguns serem conhecidos por rir muito durante experiências particularmente elaboradas.

Refúgio: Os Tzimisce são tipicamente seres excessivamente reservados, dando grande valor à santidade de seus refúgios. Na verdade, o clã tem toda uma série de elaborados protocolos baseados no conceito da hospitalidade. Convidados a visitarem um refúgio Tzimisce são protegidos com a não-vida de seus anfitriões; invasores são perseguidos por todos os confins da Terra e punidos de forma repulsiva e prolongada. Surpreendentemente, os refúgios Tzimisce, ou "mansões", não são necessariamente confortáveis ou bem preservados da mesma forma que as moradias dos Ventrue ou Toreador. As graciosidades mortais são de pouca importância para os Demônios.

Antecedentes: Os Tzimisce raramente Abraçam por capricho; a escolha das crianças reflete seus senhores, e portanto, os Demônios escolhem apenas os mortais que parecem ter a capacidade de melhorar o clã como um todo. "Astúcia" e "perspicácia" são valorizadas; mesmo quando manifestadas através de teorias científicas ou de assassinatos em série; isso tem pouca importância.

Criação de Personagem: Os Atributos Mentais são bastante valorizados dentro do clã. Apesar de descendentes da nobreza, o Demônio Sabá típico se interessa pouco por petulantes interações sociais; e portanto, os Atributos Sociais (com a notável exceção da Aparência) são raramente primários. Os Conhecimentos são valorizados e os Tzimisce estão tão propensos a seguir as Trilhas da Sabedoria (veja página 286) quanto estão propensos a manterem vestígios de sua Humanidade. Os Tzimisce geralmente possuem Status (no Sabá), Recursos e Lacaios (camiçais).

Disciplinas do Clã: Animalismo, Auspícios, Vicissitude

Fraquezas: Os Tzimisce são criaturas muito territoriais, mantendo um refúgio particular e defendendo-o ferozmente. Qualquer que seja a situação na qual um Tzimisce dorme, ele precisa se cercar 'com pelo menos dois punhados de terra de um lugar que fosse importante para ele quando mortal — talvez um pouco de areia de sua terra natal ou do cemitério onde passou por seus ritos de criação. A falha em satisfazer estas exigências diminui pela metade a parada de dados do Tzimisce, a cada 24 horas, até que todas as suas ações usem apenas um dado. Esta penalidade dura até que o personagem descanse por um dia completo em meio à sua terra novamente.

Organização: Apesar do orgulho dos Tzimisce quanto às suas heranças e costumes, existe pouca organização dentro do clã. Senhores e crianças se mantêm mais unidos do que muitos dos vampiros do Sabá, mas geralmente, cada Demônio traça seu próprio destino no mundo. Um dentre os Demônios leva o título de *Voivode*; o Voivode é oficialmente o líder do clã, apesar de na prática agir mais como um "sacerdote" ou líder de ritos do que um governante temporal.

Linhagens: Muitos Tzimisce são descendentes de especializadas "famílias carniçais" que por muito serviram como lacaios ao próprio clã. Os Tzimisce descendentes da família camiçal Bratovitch devem substituir a Disciplina Auspícios pela Disciplina Potência,

mas sofrem uma penalidade de 1 nível de dificuldade em seus testes para evitar o frenesi. Alguns Tzimisce são *koldun*, ou feiticeiros. Estes Membros possuem a Disciplina Taumaturgia ao invés de Vicissitude e sofrem uma penalidade de 1 nível de dificuldade em jogadas para resistir a magias.

Mote: *Bem-vindo; mil vezes bem-vindo! Estou honrado em podermos deixar de lado nossas tolas rivalidades sobre a Jyhad por uma noite, e que você possa estar sob o meu umbral neste espírito de — o quê? Você primeiro? Ahh — esse barulho! Ninharias! Nada com o que se preocupar, doce visitante!*

ESTEREÓTIPOS

Assamitas: Novamente, os Turcos uivam fora dos portões. As Últimas Noites certamente estão próximas.

Brujah: Assim como nós, eles foram injustamente derrubados. Ao contrário de nós, eles de forma alguma conseguem se adaptar.

Seguidores de Set: Dizem que um verme pode ser cortado em dois ou até mesmo feito em pedaços, e mesmo assim, cada parte maravilhosamente cresce novamente por inteiro. Eu imagino, será que os Setitas podem fazer o mesmo?

Gangrel: Os cães de guarda já estão marchando de seus canis. Logo, eles devem vir e lambe os pés de seus velhos mestres.

Lasombra: Eles são a sombra, é verdade — ameaçadores mas principalmente efêmeros. Mesmo assim, ultimamente é mais fácil realizar façanhas sob a proteção de um manto de trevas.

Malkavianos: O aforismo de que a genialidade e a loucura se encontram tão próximos, com certeza foi cunhado por algum Lunático miserável que queria forjar uma desculpa para sua enfermidade.

Nosferatu: Não importa quanto sejam torcidos, eles sempre retornam a seu estado original. Fascinante.

Ravnos: Ninguém merece punição mais severa do que o visitante não convidado.

Toreador: Tão amáveis, tão flexíveis, como bonecos! Seu dom mais charmoso, contudo, é o de gritar.

Tremere: Eles desejaram a imortalidade; agora eles a têm. Compreendam, seus pretensiosos, que a agonia propriamente administrada pode fazer de um instante uma eternidade e que uma eternidade de eternidades é um longo tempo durante o qual sofrer.

Ventrue: Se alguém faz uma escolha errada, este alguém pode ao menos ter a dignidade de se responsabilizar por seus erros. Os Ventrue personificam muito do que é nobre dentro da sociedade dos Amaldiçoados, e sendo assim, quando o tempo de destruí-los chegar, nós os deixaremos morrer da maneira mais demorada com honra.

Caitiff: A maioria deles foi criada imprudentemente; sendo assim, poucos são de utilidade maior do que simples objetos de estudo.

Camarilla: O caldeirão no qual os Antigos pretendem cozinhar seus sangrentos guisados. Quando ela cair, os outros perceberão, e nos agradecerão.

Sabá: Tem seus defeitos. Todavia, é nossa maior — e única — esperança.

Os INDEPENDENTES

Desde o fim da Idade Média, a perigosa *pavanne* dançada pela Camarilla e pelo Sabá tem moldado a sociedade dos Membros. O sangrento conflito tem ceifado milhões de vidas humanas e modelado histórias secretas em cidades por todo o mundo.

Obviamente, existem clãs que preferem observar ambas as seitas pularem sobre a garganta uma da outra em nome da Jyhad — e decidirem ficar de fora, dizendo "não obrigado". Apesar de certamente possuírem a genealogia de verdadeiros clãs (ao contrário das muitas linhagens mestiças que ocasionalmente aparecem), os quatro clãs independentes compartilham de uma forte aversão quanto a "escolherem um lado" na Jyhad. Obviamente, alguns dos mais jovens membros de cada clã podem ser encontrados tanto entre a Camarilla como entre o Sabá. Contudo, os anciões dos clãs independentes planejam em prol de seus próprios objetivos imperscrutáveis, objetivos que seriam retardados por conceitos insensatos como o da submissão às seitas.

Seria tolo assumir que o membro padrão de um destes clãs não classificados é de alguma forma absolutamente submisso aos ideais de seu clã. Como todos os outros Membros, os independentes são vampiros em primeiro lugar e depois são membros de um clã. Muitos destes Cainitas estão primeiramente preocupados com seus objetivos pessoais, não importa se eles coincidem (ou servem) ou não com os do seu clã. Este fato só serve para perturbar ainda mais a visão de quem está de fora; um vampiro independente é geralmente um coringa, desprovido tanto de políticas de seita quanto de regras de clã como diretrizes básicas para se predizer seus comportamentos.

Mas ainda assim ...

Ainda assim, existem rumores de que os anciões dos clãs independentes estão despertos e são mais numerosos do que os de qualquer outra linhagem. Um dos clãs se desfez de uma magia antiga que os mantinha em xeque, provavelmente devido à intervenção direta de seus antepassados. Outro clã, o mais jovem entre eles, supostamente tem desfrutado do patronato de seus fundadores desde a Renascença. O terrível e impiedoso Matusalém de um terceiro clã parece estar saindo debaixo das terras com as quais as eras o cobriram e vem convocando suas crianças. *E o quarto clã ...*

Mas apesar de tais boatos, as crianças de cada um dos clãs independentes continuam suas atividades como se tudo estivesse

bem, sendo tão leais aos seus clãs como sempre foram. Se eles são na verdade peões de seus senhores Antediluvianos, aparentemente ignoram o fato — ou pior, estão totalmente cientes e plenamente de acordo.

OS CLÃS NÃO CLASSIFICADOS

Os quatro clãs independentes têm pouco em comum, salvo pelo desdém que possuem pelas seitas. Cada um busca seus próprios objetivos e cada um define diferentemente seu papel dentro da Jyhad. Desconfiados até mesmo uns dos outros, eles mantêm suas próprias leis em meio às Tradições da Camarilla e o caos do Sabá.

Os **Assamitas** são um clã de vampiros predadores, sediados no Oriente Médio. Por eras eles têm atuado como contratantes independentes e assassinos de aluguel para qualquer um que lhes possa fornecer sangue. Agora, com o cancelamento de sua antiga maldição, eles estão provando ser inimigos de todos os clãs, à medida que buscam saciar sua sede sem fim por vitae Cainita.

De todos os independentes, os Assamitas são os mais temidos. O papel do clã dentro da Jyhad, outrora como mercenários, mudou bruscamente. Ninguém pode dizer com quem estará a lealdade dos Assamitas em mais ou menos uma década — ou como suas novas práticas irão afetar a Jyhad.

Os **Seguidores de Set** desprezam as seitas por diferentes razões. Eles se dizem herdeiros de uma tradição muito mais antiga do que a Camarilla e o Sabá e desdenham da ideia de deixarem de lado suas incumbências hereditárias por uma moda passageira de meros séculos. As doutrinas da sombria fé do clã são supostamente datadas das primeiras noites da civilização e esta genealogia tem precedência sobre assuntos meramente políticos.

Os "Setitas", como eles se chamam, não são contra participarem deste jogo entre as seitas. O clã oferece seus conhecimentos acumulados e favores sinistros a qualquer vampiro ... por um preço. Muitos anciões de outros clãs vêm com desconfiança as permutas Setitas; parece bastante possível que para cada transação completada, o Clã da Serpente dê um novo passo em direção a qualquer que seja o objetivo que o seu fundador Antediluviano fixou para o grupo.

Os **Giovanni** são tanto uma família quanto um clã; a maioria de seus neófitos são Abraçados dentre os descendentes mortais dos

membros do clã. Os necromantes exclusivistas avidamente perseguem dois objetivos: acumular poder e riquezas materiais e aprender os segredos da própria Morte.

Os Giovanni, assumidamente, não enxergam a necessidade das seitas. Eles efetivamente regulam sua própria hierarquia, tendo sobrevido silenciosamente à Inquisição, sem a necessidade da ajuda de outros Membros. Eles têm todos os aliados que precisam na forma de sua família, e podem sempre buscar essa ajuda quando necessário. Tudo o que eles precisam é que sejam deixados a sós para alcançarem seus objetivos — e a perspectiva de seu sucesso é certamente assustadora.

Finalmente, os **Ravnos**, são conduzidos pela compulsão inerente ao clã de furtar e iludir, assim como pelo forte desejo de viajar. Estes mestres da ilusão, primariamente de origem Indiana e Cigana, devem obediência em primeiro lugar a si próprios e em segundo ao seu clã, e a absolutamente ninguém mais. Certamente o mais desorganizado dos clãs não classificados, os nômades Ravnos estão espalhados por todo o mundo. Eles viajam livremente dentro dos territórios da Camarilla e do Sabá, pois a maioria dos príncipes já aprendeu que é mais difícil manter um Ravno fora de uma cidade do que esperar que o problemático vampiro se torne entediado e vá embora.

Os Ravnos são totalmente indiferentes quanto à política das seitas e a maioria dos vampiros já os dispensou por serem incapazes de terem qualquer participação importante dentro da Jyhad. Eles parecem muito caóticos e indisciplinados para servirem até mesmo aos Matusaléns — e os Ravnos se aproveitam desta reputação. O clã sobreviveu alegremente ao último milênio sem nenhuma responsabilidade ou dever e não vê nenhuma razão para mudar. Contudo, o futuro próximo pode mostrar que afinal os Ravnos estão trabalhando por um só propósito ...

A VISÃO DE QUEM ESTÁ DE FORA

A CAMARILLA

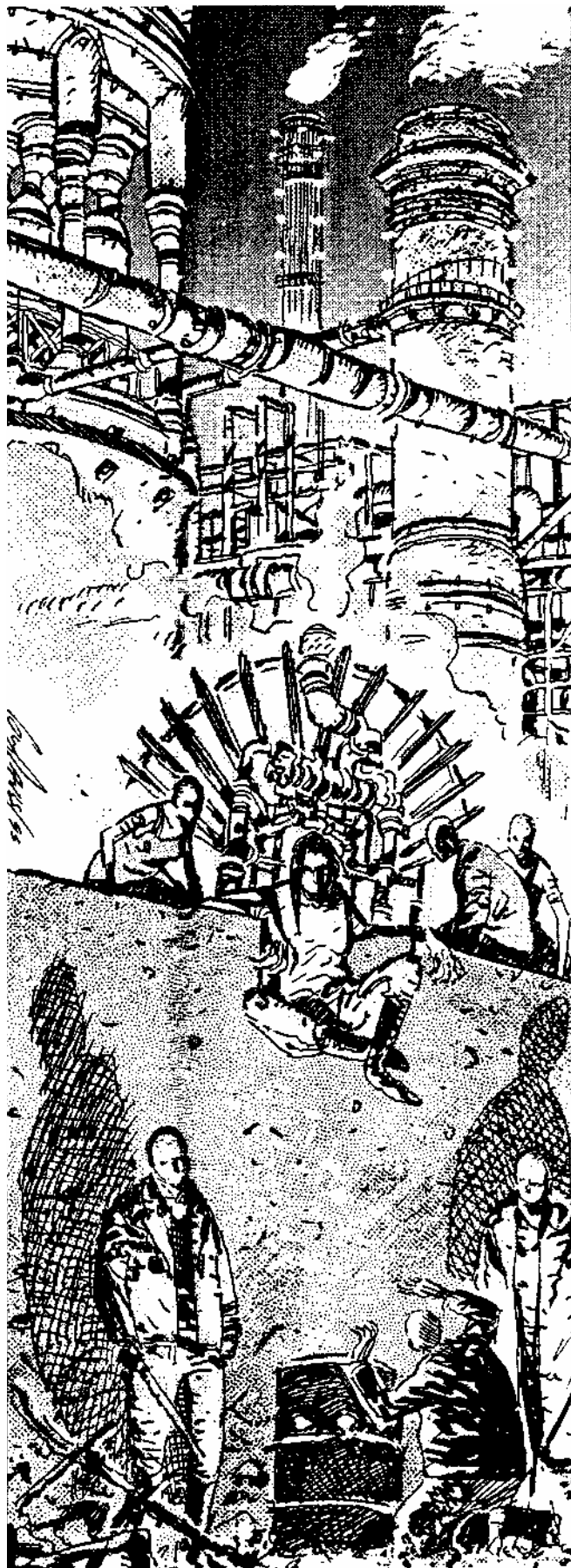
Como se nós já não tivéssemos preocupações suficientes, estas víboras fazem questão de jogar ambos os lados um contra o outro. E certo que eles têm más intenções; o que mais poderia convencê-los de que eles podem sobreviver sem aliados! Eles são perfeitamente capazes de pesar na balança da Jyhad e sabem disso muito bem. Eu rezaria para que eles tomem a decisão certa — se eu acreditasse que alguém está me ouvindo.

— Anne Bowesley,
Príncipe de Londres

O SABÁ

Eles são muito fracos para ameaçar nosso poder — mas também fortes demais para se dobrarem facilmente sob nossas botas. Algumas vezes perdemos um bando, ou mais, por idiotice; só um tolo tentaria arrancar uma serpente de seu refúgio, ou vencer um daqueles malditos Giovanni em seu próprio jogo. Mas nós aprendemos com essas coisas. Aprendemos onde os chamados "clãs livres" são fortes e onde não são. E eles não serão tão fortes quando a terra se abrir e o sol se tornar vermelho. Isso eu garanto.

— Cicatriz,
Bispo de Tijuana





Vampiro: A Máscara

Assamita

Os Assamitas vêm dos desolados desertos do Leste e trazem consigo miasmas de terror. Os Assamitas são conhecidos dentro da sociedade dos vampiros como um clã de assassinos sanguinários, trabalhando para quem quer que possa pagar seu preço. O preço que eles cobram por seus serviços é a vitae de outros Membros, pois para os Assamitas, a diablerie é o maior dos sacramentos.

Os Assamitas tentam evitar os assuntos da Camarilla e do Sabá, trabalhando para um ou ambos os lados em busca de seus objetivos. Eles circulam entre cidades controladas pelas duas seitas; os outros Membros os consideram úteis para matar rivais, executar caçadas de sangue, açoitai crianças indesejáveis e para se infiltrar em bases rivais de poder. Contudo, os Assamitas raramente formam verdadeiras alianças com outros Membros, pois eles consideram as demais crianças de Caím como sendo de origem inferior. Ao contrário dos outros clãs, os Assamitas não clamam ter um fundador da Terceira Geração. Eles acreditam que seu fundador era um membro da Segunda Geração, fazendo de todos os outros Cainítas, meras cópias imperfeitas deles.

Nas noites anteriores à formação da Camarilla e do Sabá, os Assamitas praticavam abertamente a diablerie, sempre em busca de uma maior proximidade com "Ele", como eles se referem ao seu místico fundador. Com o fim da Revolta Anarquista, e com o Sabá e a Camarilla se erguendo das cinzas, muitos anciões poderosos tornaram-se inquietos com os assassinos canibais que espreitavam entre suas hierarquias. Convocando os Tremere para amaldiçoar o sangue dos Assamitas, a Camarilla colocou uma coleira no clã, tornando seus membros incapazes de consumir a vitae; de outros Membros. Sem condições de combater a frente representada pela Camarilla, os Assamitas se sujeitaram a esta indignação. Os poucos que não aceitaram a maldição se esconderam e juntaram-se ao Sabá.

Aqueles que lidam frequentemente com os Assamitas perceberam a grande revolta que existe dentro do clã. O maior sinal disso é a recente superação da maldição de sangue lançada pelos Tremere. Livres dos grilhões místicos que impediam o clã de cometer diablerie, os Assamitas começaram novamente uma campanha de assassinatos e canibalismo. Atualmente, os Assamitas matam outros Membros sem nenhuma provocação — e, de fato sem contratos sancionados.

O clã como um todo assumiu uma postura mais violenta. Enquanto antes os Assamitas não aceitavam novos contratos contra vítimas que superavam seus assassinos, agora o clã pode perseguir estas vítimas livremente, e frequentemente o faz com fervor sem igual. Da mesma forma, os Assamitas não respeitam mais o antigo costume de pagar o dízimo aos seus senhores. Nestas noites de Gehenna iminente, não há lugar para Assamitas preguiçosos que descansam sobre os louros alheios.

Precisamente o quê os Assamitas desejam, contudo, é desconhecido. Certamente, os Assamitas atuam tanto na área física como na política e agentes secretos do clã foram descobertos em cidades onde os vampiros governantes se tornaram muito preguiçosos e presunçosos. Sua influência sobre cidades da Índia e do Oriente Médio são muito mais fortes do que os Membros supunham anteriormente. Apesar dos Membros já terem visto os Assamitas como empregados honráveis e úteis (e relativamente impotentes), atualmente eles têm pavor do clã.

Apelido: Assassinos

Seita: Os Assamitas encaram o Sabá e a Camarilla com o mesmo desprezo. Alguns

Assamitas ainda se mantêm no Sabá e outros poucos vivem isolados dentro da Camarilla.

Aparência: Os Assamitas tendem a se vestir com o estilo mais prático possível. Narizes aquilinos, cabelos negros e corpos graciosos e esbeltos são predominantes entre os membros do clã, apesar de membros Africanos possuírem características mais núbias. Recentemente, alguns Ocidentais foram introduzidos ao clã, mas eles continuam sendo uma minoria. Estes indivíduos podem ser de quase qualquer aspecto, pois são escolhidos por suas habilidades e não pela aparência. Além disso, a pele dos Assamitas se torna cada vez mais

escura conforme eles envelhecem (ao contrário dos outros vampiros, cuja pele mais fica pálida com a idade); Assamitas particularmente antigos têm a tez quase da cor do ébano.

Refugio: Muitos dos anciões do clã vivem em Alamut, a mística fortaleza do clã, localizada no alto de uma montanha em algum lugar da Turquia. Neófitos e agentes no estrangeiro normalmente selecionam locais remotos e inacessíveis para terem certeza de que não receberão visitas inesperadas.

Antecedentes: Muitos Assamitas *fida'i* (aprendizes recentemente Abraçados) são originários da Ásia Menor ou do norte da África. A maioria dos membros do clã já esteve envolvida em assassinatos, trabalhos ilegais ou atividades terroristas em alguma parte de suas vidas, apesar disso não ser tão certo na linhagem do vizir. Recentemente, o clã tem Abraçado muitos neófitos de origem Ocidental — principalmente soldados, criminosos e bandidos de rua.

Criação de Personagens: Os Assamitas favorecem os Atributos Físicos, com os Atributos Mentais perdendo por pouco. Os Assassinos dão igual preferência às Perícias e Talentos. Normalmente, às Assamitas têm Naturezas e Comportamentos semelhantes, pois o subterfúgio não é seu estilo, mas eles raramente são exatamente iguais. Entre os Antecedentes mais populares estão Mentores, Contatos e, é claro, Geração.

Disciplinas do Clã: Rapidez, Ofuscação, Quietude

Fraquezas: Devido à superação da maldição Tremere sobre o sangue, os Assamitas readquiriram o seu apreciável gosto por vitae, principalmente a de outros Membros. Tendo sido forçados a depender de poções químicas de sangue por grande parte de sua história moderna, o clã se vicia facilmente no sangue de outros vampiros. Sempre que um Assamita beber ou simplesmente experimentar do sangue de um Membro, ele precisa fazer um teste de Autocontrole (dificuldade igual ao número de pontos de sangue ingeridos +3). Se a jogada falhar, ele está viciado e precisará fazer outro teste de Autocontrole da próxima vez que entrar em contato com vitae de Membros. Uma falha nesta tentativa coloca o vampiro em um frenesi sangüinário, no qual ele fará qualquer coisa fisicamente possível para tomar tanto sangue quanto possível. Quando o vício do personagem se manifestar, a necessidade de consumir sangue deve ser representada — o Clã Assamita não vê mais necessidade em esconder sua natureza vampírica.

Organização: Do alto do Ninho da Águia, em Alamut, os anciões do clã ainda orquestram os movimentos dos Assassinos, mas cada vez mais os Assamitas têm sido despachados por todo o mundo, matando Membros com ou sem contratos ou sanções. Muitas das antigas "regras de compromisso" do clã — tais como a proibição de se caçar um oponente que já sobrepujou um Assamita — foram descartadas. Para aqueles de fora do clã, parece que os Assamitas estão se excedendo.

Os Assamitas se organizam em unidades similares aos bandos do Sabá, estes grupos são conhecidos como *falaqi*. Um *falaqi* normalmente consiste de dois ou três Membros que se infiltram em uma cidade e ali estabelecem uma posição segura. Em uma cidade, os Assamitas realizam atividades comuns a muitos dos Membros (estabelecer bases de poder, cultivar rebanhos), mas também enfraquecem seus rivais através de assassinatos seletivos; aparentemente, a Sexta Tradição não se aplica a eles.

Linhagens: A linhagem dos vizires Assamitas se especializou no estudo da Taumaturgia e de magias do Oriente Médio. Os vizires quase nunca deixam os limites do Alamut e certamente nunca se envolvem em assassinatos. Ao invés disso, eles apuram seus conhecimentos — e consequentemente os do clã — sobre a magia do sangue. Os vizires Assamitas abandonaram a Rapidez, tendo em

troca a Taumaturgia como Disciplina de clã. Os Assamitas antitribu do Sabá se diferenciam muito pouco de seus parentes independentes, sendo a submissão nominal ao Sabá sua única variante. Os Assamitas e sua antitribu se relacionam muito bem, especialmente depois que o clã quebrou a maldição dos Tremere.

Mote: *Guarde seu fôlego, fracote - ninguém ouvirá seus gritos. Agora me ajude em minha jornada de volta à graça de Haqim ...*

EM NOITES PASSADAS

Narradores que queiram realizar seus jogos nas noites anteriores a 1998 devem ajustar o Clã Assamita conforme apresentado a seguir. Por só terem quebrado recentemente sua maldição de sangue, antes de 1998 os Assamitas tinham uma fraqueza diferente. Os Assamitas precisavam pagar 10 por cento de todo o sangue por eles armazenados como pagamento pelos contratos na forma de um dízimo aos seus senhores. Além disso, eles não podiam absorver a vitae de outros Membros. Se um Assamita ingerisse o sangue de um vampiro, cada ponto de sangue ingerido infligiria um nível automático de dano letal ao Assamita.

ESTEREÓTIPOS

Brujah: Apesar de termos dividido os mesmos deuses no passado, nós não temos mais nada em comum.

Seguidores de Set: Jantar com cobras é o mesmo que convidar o veneno à sua mesa.

Gangrel: Eu quase poderia desprezar o sangue destes animais se minha necessidade não fosse tão grande.

Giovanni: Deixe-os negociar com seus mortos, mas nunca permita que eles manchem o seu domínio com suas presenças degradantes.

Lasombra: Indignos de confiança e vulgares — todavia, são um de nossos melhores contratantes.

Malkavianos: Seu sangue nos leva à loucura quando toca nossos lábios. Evite-os, a não ser que já esteja corrompido pela insanidade deles.

Nosferatu: Sua aparência horrorosa esconde algo semelhante à honra e, portanto, são uns tolos.

Ravnos: Eu acho o som de seus sangramentos mais belo que suas horrorosas canções ciganas.

Toreador: A busca pela beleza é um luxo, portanto, um desperdício.

Tremere: Nós nunca mais toleraremos a indignidade de suas feitiçarias. O único bom Tremere é aquele que você mata no caminho de volta a Haqim.

Tzimisce: Me surpreende que nosso ódio mútuo pelos Feiticeiros não faça de nós melhores companheiros. E irrelevante, contudo, pois estas relíquias não representam nada nas noites modernas.

Ventrue: Apesar de permitir que pratiquemos nossos ritos em suas cidades, foram os de Sangue Azul que planejaram nos colocar sob a maldição do Clã Tremere.

Caitiff: Joio sem utilidade que deve ser separado do trigo. Raramente os poupamos, ainda que seus sangues pobres não nos façam nenhum bem duradouro.

Camarilla: Suas noites estão contadas e nós nunca esqueceremos dos grilhões que nos foram impostos por eles.

Sabá: Muito malignos e sem classe, são tão cegamente resistentes em atender a vontade de seus anciões que parecem adolescentes.

Seguidores de Set

Os Seguidores de Set, chamados de "Setitas", talvez sejam o menos confiável de todos os clãs. Seus laços com o arquétipo mitológico da Serpente são bem conhecidos e apoiados por seus perturbadores poderes. Eles são guardiões do conhecimento que, de acordo com suas reivindicações, antecede até mesmo a Primeira Cidade. Quando eles chegam a uma cidade, a estrutura de poder dos Cainitas quase que inevitavelmente desmorona. Porém, o mais enervante de tudo é que eles, como um clã, compartilham de uma fé poderosa e negra — a crença de que o sangue de deuses pulsa em suas veias geladas.

O próprio nome do clã é indicação desta crença. De acordo com os Setitas, o fundador do clã foi ninguém menos do que o deus negro do Egito antigo, o caçador das noites do deserto. Outros contos narram que Set era um Antediluviano — ou talvez alguém ainda mais poderoso — que se auto-consagrou como um deus entre os egípcios. O poder de Set era inquestionável até que ele foi desafiado por um ser chamado Osíris — a quem alguns chamam de vampiro e outros, de algo mais. A guerra entre eles durou séculos, até que Set foi finalmente expulso do Egito, em direção à escuridão. Mesmo assim, foi da escuridão que o sábio e antigo Set começou o seu zeloso domínio. Apesar de Set ter desaparecido do mundo, suas crianças trabalham para se assegurar de que o mundo estaria adequado para a sua volta — obviamente, levando adiante seus próprios planos durante o processo.

Para alcançar seus objetivos, os Setitas dominam várias ferramentas poderosas. Para eles, o vício, a sedução e a decadência são os melhores meios de alcançar seu fim. Os Setitas usam as drogas, o sexo, o dinheiro e o poder — e até mesmo a vitae e alguns conhecimentos sobrenaturais — para atrair suas vítimas ao bote. Até hoje, o método dos Seguidores tem se provado terrivelmente eficiente. Tanto Membros quanto mortais sucumbem ao charme dos Setitas, fazendo alegremente o que quer que seu novos mestres peçam, em troca do patronato das serpentes. Na verdade, em algumas cidades, subculturas e camadas econômicas inteiras estão sob o controle e influência de um ou mais Setitas.

Os Seguidores de Set misteriosamente referem-se a si mesmos como o "clã primogênito", o que quer que essa frase signifique para eles. Os historiadores Cainitas descartam essa possibilidade como sendo uma fanfarronice sem fundamentos, mostrando a ascensão dos Setitas como sendo bem posterior à destruição da Primeira Cidade. Contudo, aqueles que cuidadosamente ouvem os murmúrios Setitas são de alguma forma menos impertinentes, pois o Clã das Serpentes parece ter acesso a conhecimentos antigos, que alguns apuram, podem datar da primeira e maior de todas as noites. Alguns dentre as Serpentes sugerem que Set foi jogado na escuridão antes mesmo de Caim receber sua maldição — uma teoria que a maioria dos membros descarta, mas que não deixa de ter implicações assustadoras.

Qualquer que seja a origem do clã, é fato que sua influência já se encontra bastante dispersa. Apesar de serem raros em territórios vampíricos "tradicionais" como a Europa, os Seguidores de Set rondam por muitas outras áreas do mundo. Eles têm uma potente presença na África, particularmente no Cairo e nas áreas ao sul do Saara. Eles se aninham na Índia, na extremidade das zonas de caça dos Cataianos, buscando a sabedoria dos deuses destruídos e reunindo cultos ao redor de si mesmos. Eles dormem sob as areias do Oriente Médio e governam as noites do Caribe. Eles entram sem medo nos piores buracos urbanos da América. Suas teias se estendem de continente a continente e os outros clãs ainda estão por descobrir a extensão do mundo que está sob as garras dos Setitas.

Apelido: Serpentes

Seita: A neutralidade é valiosa demais para os Setitas para que se importem com seitas. Eles vêem a Camarilla e o Sabá como idealistas pretensiosos. E preferem trocar seus segredos com ambos os lados, reservando suas descobertas realmente importantes para o uso exclusivo do clã.

Aparência: A maioria dos anciões Setitas é de sangue egípcio, norte-africano ou do Oriente Médio. Contudo, atualmente as Serpentes têm adotado uma abordagem mais igualitária e vêm abraçando homens e mulheres de todas as etnias. Cabelos vermelhos são considerados favoritos pelo clã e alguns neófitos estão dispostos a tingir seus cabelos todas as noites para provar sua devoção. Os Setitas nor-

Vampiro: A Máscara



malmente têm gostos apurados para roupas e acessórios e têm comportamentos convidativos e dominantes que fascinam seus espectadores.

Refúgio: Apesar dos jovens Setitas estarem sujeitos a se entocar em qualquer buraco, os anciões tratam a construção de refúgios com reverência. Muitos usam antigos rituais para consagrar seus refúgios, sejam eles templos, bibliotecas secretas ou criptas. A maioria treina camiais com a "missão sagrada" de proteger o refúgio, mas alguns deles são conhecidos por deixarem várias cobras no interior de seus lares. Seus refúgios são frequentemente decorados com motivos do Egito antigo, mas os Setitas têm se tornado bastante multiculturais nos últimos anos. Um Setita pode adornar seu Refúgio com esculturas de Gana, tapetes marroquinos ou o que quer que se adapte a seus gostos ou antecedentes.

Antecedentes: Muitos Setitas serviram como lacaios de outros membros do clã antes do Abraço. Em noites anteriores, o clã só escolhia aqueles de descendência egípcia, mas ultimamente o pragmatismo os levou a incluir membros de todas as etnias. Os Serpentes tendem a selecionar suas crianças entre os que se provam manipuladores ou mentalmente elásticos — a manipulação para melhor induzir os humanos ao serviço do clã e a mente elástica para que a criança possa aprender os conhecimentos mantidos pelos Seguidores. Os Setitas só escolhem os melhores; os que são menos do que isso não podem esperar ser mais do que peões.

Criação de Personagem: Os Setitas tendem a priorizar os Atributos Mentais e Sociais mas suas Habilidades variam de acordo com a concepção do personagem. O Conhecimento do Ocultismo é comum entre os membros do clã. Suas Naturezas podem ser eruditas ou bestiais, enquanto seus Comportamentos se adequam à situação. Muitos possuem grandes cadeias de Contatos, Rebanho (cultistas) e Lacaios como peões, dispostos a cumprir suas solicitações; exatamente o que os Setitas oferecem por seus serviços pode variar imensamente, desde chantagens até simples amizade.

Disciplinas do Clã: Ofuscação, Presença, Serpentina

Fraquezas: Os Setitas, como criaturas das trevas ancestrais, têm uma severa alergia a todos os tipos de luz, principalmente a solar. Adicione dois níveis de Vitalidade a qualquer dano infligido pela exposição à luz solar. Os Seguidores de Set também subtraem um dos dados de todas as paradas quando expostos a luzes excessivamente brilhantes (holofotes, sinalizadores, etc.).

Organização: Individualmente, os Seguidores de Set agem de forma bastante semelhante aos outros vampiros, mantendo rebanhos, adquirindo poderes e instigando rivais. Os Setitas também não são imunes à depredação de seus rivais — o clã tem uma maneira darwinista de encarar as coisas, mesmo dentro da própria hierarquia. Comunalmente, contudo, os Serpentes normalmente se organizam em templos onde possam trocar conhecimentos e praticar seus ritos. Sua hierarquia tende a ser organizada pela idade, onde os mais velhos e sábios entre eles ainda exercem suas funções. Rumores relatam que em algum lugar da África exista o Grande Templo de Set, o lugar onde habita o Hierofante Negro do clã. Dizem que este Matusalém é o mais poderoso dos filhos diretos de Set e o primeiro vampiro a ser Abraçado pelo clã; se os rumores estiverem corretos, seu conhecimento não tem igual e o seu controle sobre o clã é absoluto.

Linhagens: Os Serpentes têm várias linhagens bastardas, sendo que muitas delas derivam das interpretações alternativas da fé negra de Set. A Trilha do Guerreiro é um dos mais dramáticos; estes predadores glorificam Set como caçador e guerreiro e aprendem a Potência ao invés da Ofuscação. Da mesma forma, a Trilha do Êxtase glorifica os prazeres da carne oferecidos pela própria Ser-

pente; estes vampiros tendem a dominar a Presença mais do que qualquer outra disciplina. Finalmente, as Serpentes da Luz são um fragmento de uma linhagem que se aninha junto ao Sabá. Estes Cainitas possuem simplesmente uma perspectiva diferente, mas praticam um código de conduta que o resto do clã considera como heresia, punida com a Morte Final.

Mote: *Por favor. Eu pensei que você estava acima destas abismais falácias judaico-cristãs. "Não se deve confiar na serpente." "O conhecimento é a fonte de todo o mal." Por que você acha que os pais incitam essas crenças em suas crianças - e porque o seu senhor o criou desta forma? Por que eles evitam a troca de conhecimentos? Ah. Você começou a entender. Agora, que tal se sentar e falar comigo?*

ESTEREÓTIPOS

Assamitas: Parece que nossos irmãos esqueceram o que aprenderam em troca de um pinga de vitae. E quais serão as implicações ...

Brujah: Eles já se esqueceram de mais lições do que aprenderam. Já foram dignos de um pouco de respeito, mas agora ... nada, de verdade.

Gangrel: Possuem uma astúcia selvagem, mas nem ao menos o bom senso de um cachorro do mato. Eles não tem nada do que precisamos e só são úteis para demonstrações de controle.

Giovanni: Rivais perigosos, apesar de equilibrarem suas prioridades materiais com sua busca pela iluminação.

Lasombra: Crianças do limbo, apesar de terem acabado de sair dos seios de suas mães e pouco acostumados com a vitae. Apenas os mais antigos anciões entre eles têm alguma ideia do que invocam.

Malkavianos: Perigosos. Eles são conhecedores de verdades mais antigas até mesmo do que nós. Sorte que os outros clãs são tolos o suficiente para descartar as profecias destes loucos como sendo apenas ilusões e devaneios; se eles fossem sábios o bastante para os ouvirem, o momento de Set poderia ter chegado antes que estivéssemos prontos.

Nosferatu: Uma lembrança nada sutil do que todos nós somos e porque é tão sem sentido pretender ser algo mais.

Ravnos: Não se preocupe com este clã; eles são tolos e ignorantes sobre sua verdadeira linhagem. E a cabeça de rakshasa que se mantém vigilante e seus olhos se abriram novamente.

Toreador: Tanta paixão é ... admirável. Eu poderia me embriagar com a paixão de um Toreador, e poderia drená-lo até que ele secasse ao tentar me encher com ela.

Tremere: Tão parecidos com uma criança prodígio, com seus óculos pendurados tão seriamente sobre seus narizes e livros tão pesados sobre seus colos! Ah, mas estes garotinhos podem acabar se tornando perigosos e portanto, precisam de uma carinhosa orientação paterna...

Tzimisce: Eles se dizem dragões e todavia rastejam sobre seus ventres durante a noite e se alimentam da sujeira. Eles são astutos, mas não tanto quanto nós.

Ventru: Eles nos desprezam e propagam calúnias contra nós porque não podem aceitar que somos mais antigos e de linhagem mais pura do que eles. Conformem-se enquanto podem ou seus líderes deixarão de nos perseguir muito em breve.

Caitiff: São como os outros, porém, mais facilmente liderados. Seu sangue fino trai as fraquezas essenciais dos vampiros.

Camarilla: Mesmo com toda sua perícia na arte de criar Máscaras, ela não consegue enxergar através de seus próprios véus.

Sabá: Uma máscara horrorosa não faz o monstro, apenas o torna um alvo mais fácil de se achar..

Giovanni

Os Giovanni são respeitosos, gentis e bem-educados. Podres de ricos, o Clã Giovanni rastreia suas raízes até antes do Renascimento, em uma família de príncipes mercantes. O clã ainda mantém sua casa original em Veneza, em uma *loggía* milenar pouco afastada do coração da cidade. Nenhum outro clã exibe tanta humildade e decoro como fazem os Giovanni. E nenhum outro clã esconde seus blasfemos segredos tão bem.

De acordo com os boatos ouvidos em palestras da Camarilla e discussões do Sabá, o dinheiro dos Giovanni mimou a família e os Venezianos se voltaram a necromancia simplesmente por perversidade e enfado. Surpreendentemente, a família demonstrou uma grande aptidão para lidar com os mortos e a descoberta desta habilidade chamou a atenção de um esquecido Antediluviano. O vampiro Abraçou o cabeça de família, Augustus Giovanni, e o levou ao mundo dos Amaldiçoados. Este

Antediluviano em particular,

dizem as lendas, tinha um profundo interesse pela morte e o Abraço de Giovanni e sua família tinha como objetivo levar adiante os conhecimentos do vampiro sobre o que se escondia além da parede da mortalidade.

O plano do Antigo funcionou muito bem, ainda que de forma diferente da que ele esperava. Augustus, um cruel e mercenário mercador, viu a oportunidade de tomar o poder de seu frágil senhor, e o fez, caçando e matando não só o Antediluviano, mas também, todos os seus descendentes. Depois de tomar o sangue do Antigo, Augustus se tomou um membro da Terceira Geração e fundou seu próprio clã, o Giovanni.

Os outros vampiros reagiram com horror e, por um século, os "Cruéis Membros" Giovanni foram perseguidos e destruídos onde quer que fossem. Finalmente, os Giovanni se sentaram com a recém-formada Camarilla e selaram uma trégua mútua. Esta trégua garantiu que os Giovanni não participariam da Jyhad e deixariam que os outros vampiros continuassem seus afazeres. Os Giovanni concordaram, evitando assim o genocídio que certamente teriam enfrentado.

Aproveitando da falta de envolvimento que os outros vampiros têm com eles, os Giovanni silenciosamente continuam a acumular riquezas e poder, sempre praticando sua Disciplina de Necromancia. Poucos acreditam que eles estejam envolvidos em buscas práticas ou altruístas e um recente movimento global dos



Giovanni tem preocupado muitos Membros. Com todo aquele dinheiro e almas armazenadas, deve haver algo no horizonte; um vento maligno sopra em Veneza.

Os Membros do clã Giovanni também são membros da família Giovanni e aqueles que não são Abraçados frequentemente cumprem suas funções de membro como camiais. Esta ligação familiar — os membros do clã são duplamente ligados pelo sangue — assegura uma lealdade completa por parte dos Giovanni. Apesar de estarem principalmente concentrados na Europa, recentemente os Giovanni vêm se expandindo no mercado mundial, e o clã parece estar mais engenhoso nas noites recentes.

Apelido: Necromantes

Aparência: Os vampiros Giovanni normalmente mantêm um ar apresentável e respeitável. A maioria dos Giovanni, por serem da parte italiana do clã, possuem características europeias, como aparência morena, cabelos negros e estatura sólida. Os Giovanni tendem a se vestir bem, mas formalmente, preferindo trajes ricos e sutis a exibições ostentosas.

Refúgio: Os Giovanni preferem refúgios apropriados à sua riqueza. Mansões, casas palacianas e apartamentos bem mobiliados são bastante apropriados aos Giovanni, apesar de serem incomuns os Necromantes que não mantêm um esgoto ou cemitério como refúgio de reserva. Alguns Giovanni se envolvem em estruturas médicas de poder, fazendo seus refúgios em hospitais, onde existem vários disfarces e o precioso sangue pode ser tomado à vontade.

Antecedentes: A maioria dos Giovanni são parte da hierarquia da família Veneziana que gastaram boa parte de suas vidas mortais como camiais a serviço de algum outro membro da família. Por serem tão ligados, a rivalidade e a traição são comuns entre o clã, à medida em que cada membro tenta afirmar sua superioridade sobre os outros. Mesmo tendo um grupo tão limitado do qual se escolher novos Membros, eles são incrivelmente versáteis e podem Abraçar qualquer indivíduo que se mostre proeminente, mas apenas depois de um "período de teste" como camial, conhecido como o Beijo Falso.

Criação de Personagem: Os Giovanni normalmente possuem talentos profissionais, os que forem mais adequados para consolidar os empreendimentos do clã. Suas Naturezas e Comportamentos tendem ao astuto e egoísta, apesar da perversidade infeccionar a incestuosa família e muitos serem pouco convencionais. Os Atributos Mentais e os Conhecimentos são primários e os Antecedentes são altamente valorizados. Quase todos os Giovanni possuem um nível de Recursos confortável e muitos cultivam Lacaios, Contatos e Influência.

Disciplinas do Clã: Dominação, Necromancia, Potência

Fraquezas: O Beijo dos Giovanni causa uma dor excruciante aos mortais que o recebem. Na verdade, a mordida de um Giovanni normalmente mata a vítima mortal de choque antes que a pobre alma tenha uma chance de morrer pela perda de sangue. Os Necromantes causam duas vezes mais dano aos mortais que sofrem seus Beijos (e apenas mortais) do que o causado por qualquer outro vampiro. Portanto, se o Giovanni em questão tomar um ponto de sangue de uma fonte mortal, a fonte sofrerá dois pontos de dano de vitalidade. Sendo assim, os vampiros Giovanni muitas vezes se alimentam de cadáveres ou por outros meios, como bancos de sangue de hospitais.

Organização: Os afazeres do clã Giovanni são tratados em Veneza, em uma grande *loggia* conhecida como o Mausoléu. Como

era de se esperar, num clã que possui uma estrutura familiar, incestos, necrofilia, bajulação, adoração de antepassados e culpas cuidadosamente cultivadas compõem os traços desta família; quando a maioria dos Membros Giovanni é Abraçado, eles já viram o suficiente para se acostumarem com as excentricidades da existência como mortos-vivos. A não intervenção do clã na Jihad permite que seus membros se concentrem em seus próprios objetivos e aperfeiçoem seus conhecimentos da Necromancia. Conta-se que o Antediluviano Augustus Giovanni, ainda mantém o controle dire-to sobre o clã, apesar de ninguém de fora do clã tê-lo visto nos últimos 400 anos.

Linhagens: Os Giovanni não possuem anti-tribo — eles são todos leais à família como um todo, se não a membros individuais. Contudo, o clã já colocou várias outras famílias sob seu "apreço". Isso inclui os Pisanob (bruxas da América do Sul e Central), os Dunsirn (banqueiros escoceses que praticam o canibalismo), os Milliners (uma família proeminente da Nova Inglaterra, datada da virada do século 20) e um grande número de famílias menores. Nem todos os Giovanni possuem o sobrenome Giovanni.

Mote: *Que tal usar um tom diferente ao falar comigo. Afinal, para os Giovanni, você vale tanto morto quanto morto-vivo.*

ESTEREÓTIPOS

Assamitas: Sua recente mudança de atitude me deixou nervoso.

Brujah: Tanto barulho e ainda assim, tão pouca ordem.

Seguidores de Set: Apesar de provenientes da terra dos mortos, existe pouco que possamos aprender com eles sem nos sujarmos durante o processo.

Gangrel: Atualmente esquecidos; nossos caminhos raramente se cruzam.

Lasombra: Eles vão te apunhalar pelas costas, mas isso é porque eles sabem como os Membros jogam seus jogos.

Malkavianos: A iluminação que oferecem raramente vale a tormentosa companhia que eles oferecem; eu imagino se a "loucura" não é simplesmente um fingimento para baixar a guarda de seus inimigos.

Nosferatu: Este frustrado clã tem se provado um perigoso adepto da revelação de segredos. Não faça inimigos entre eles ou você poderá se tornar o alvo de suas atenções.

Ravnos: Nenhum bem pode vir de Membros que reivindicam a mentira como sua senhora.

Toreador: Apesar de fracos e impotentes, os Toreador controlam vantagens interessantes.

Tremere: Escorregadios como enguias, os Tremere são culpados do mesmo crime que nós, contudo, eles se sujam na mesma política que os amaldiçoa.

Tzimisce: Um mal enigmático, ou obsoleto.

Ventru: Eles gastam muito tempo cultivando sua imagem de mártires para se envolverem em algo que realmente importa; falta-lhes um direcionamento.

Caitiff: Inconsequentes e de linhagem pobre; eles são mais mosquitos do que vampiros.

Camarrilla: Grande, tola e previsível. Como o governo americano.

Sabá: Menores, mais tolos e menos previsíveis. Como o governo italiano.

Ravnos

Se um clã pode ser conhecido por seu malicioso senso de humor negro, este clã é o Ravnos. Estes Cainitas são enganadores de primeira, tramando ilusões e mentiras em esquemas elaborados para afastar os tolos do caminho do que quer que os Ravnos estejam ambicionando — seja riqueza, sangue ou até mesmo a liberdade de suas vítimas. Como Mefistófeles, os Ravnos exercem seus negócios demoníacos com quem bem entendem e afligem os que não se capazes de pagar os custos sombrios.

Apesar de muitos Ravnos verem a si mesmos como grandes trapaceiros, os truques geralmente benevolentes do Coiote e do Corvo não são bem o seu estilo. Na verdade, eles carregam a tradição de ilusão e farsa inerentes dos rakshasas e *carneçais* do Oriente Médio e da Ásia. Os Ravnos são seres perigosos para se barganhar. E mesmo assim, estes demônios vêm fazendo suas apostas e barganhas há muito tempo.

Os Ravnos são essencialmente nômades e dão pouca importância a refúgios permanentes ou posições dentro da estrutura de poder estabelecida em uma cidade. Mesmo aqueles que escolheram uma cidade como suas casas tendem a estabelecer e abandonar refúgios conforme o humor que os atinge, tomando os refúgios que gostem e fazendo o que bem entendem, mudando-se quando entediados. Este hábito enfurece príncipes ao redor do mundo, que se ofendem com a desconsideração dos Ravnos pela Tradição da Hospitalidade. Poucos punem os violadores, contudo, por medo de atraírem a malícia do clã como um todo.

Apesar do clã ter ligações antigas com os Ciganos, poucos Ravnos desfrutam da hospitalidade dos mortais. Talvez os Ciganos conheçam muito bem a natureza destes vampiros e sejam relutantes em oferecer amizade aos não-vivos. Talvez os próprios Ravnos tenham colocado em risco sua família mortal através de seus perigosos truques. Qualquer que seja a razão, os Ravnos normalmente não possuem aliados nos quais se apoiar. O seu charme pode conquistar companhias temporárias e a lealdade do clã pode atrair companheiros Ravnos ao seu lado em tempos de extrema necessidade, mas no fim das contas, a trilha destes vampiros é solitária.

Naturalmente, os príncipes de muitas cidades são astutos ao garantirem o livre acesso desses pregadores de peças aos seus domínios. O excêntrico código de honra dos Ravnos é forte, mas raramente coincide com a definição do termo dos outros clãs. Os Ravnos podem quebrar sua palavra à vontade, a não ser que cusпам em suas palmas e validem o acordo com um aperto de mãos. Eles defenderão seu "bom nome" por tudo que ele vale — dependendo do que consideram calúnia. E eles normalmente tentarão defender seus companheiros de clã, e vice-versa; os Ravnos podem tirar vantagem uns dos outros, mas consideram isso privilégio dos membros do clã. Estranhos não têm esse mesmo direito.

Talvez a coisa mais preocupante dos Ravnos como um clã seja o fato deles terem sobrevivido na Ásia durante tanto tempo, onde a maioria dos Membros é rapidamente caçada e devorada pelos impiedosos Cataianos. Nenhum outro Cainita sabe exatamente como eles fazem isso — mas uma possibilidade está emergindo. Rumores chegam até a Europa e à América falando de coisas antigas despertando, vampiros ancestrais remexendo a terra de milênios e lançando as Cortes Cainitas em desordem. Estes anciões Ravnos — se os rumores falam corretamente — demonstraram poderes místicos terríveis, incluindo um talento para ilusões tão poderoso que poderia afetar o mundo físico. Só o tempo dirá que papel estes emergentes "reis demônios" terão dentro da Jyhad.

Apelido: Enganadores

Seita: Os Ravnos vão onde quiserem e lidam com quem bem entenderem, danem-se as seitas. Os anciões do clã, particularmente os sediados na Ásia, zombam da Camarilla e do Sabá como sendo, na melhor das hipóteses, clubes sociais temporários, instituições vazias



onde vampiros paranóicos podem se reunir e se assegurar de serem o topo da cadeia alimentar. Os mais jovens simplesmente rejeitam a ideia de entregarem a estranhos até mesmo a menor parcela de poder sobre eles. A maioria dos Ravnos vêem as

promessas de liberdade do Sabá e as ofertas de proteção da Camarilla como nada mais do que doces iscas, e educadamente (ou não tão educadamente) as recusam.

Aparência: Muitos dos jovens Ravnos Ocidentais são descendentes de Ciganos, normalmente de compleições escuras, com cabelos e olhos ainda mais escuros. Um pouco mais raros são os de carac

terísticas asiáticas, africanas ou nórdicas e ainda mais raros são os que não possuem nem mesmo um traço do sangue Cigano. Na verdade, os Ravnos europeus nunca Abraçam *gorgios* (não-Ciganos).

A porção oriental do clã é principalmente de sangue indiano, apesar de alguns membros estarem Abraçando homens e mulheres proeminentes de todas as etnias. Assim como seus primos Ocidentais, eles preferem roupas coloridas e vistosas, e gostam de praticar sua persuasão sobre os mortais.

Refugio: Os Ravnos são nômades por natureza; até mesmo suas crianças orientais sentem a vontade de viajar de tempos em tempos. Os membros do clã normalmente viajam em furgões ou jipes, abrigando-se onde quer que possam. Aqueles com parentesco mortal, particularmente os Ciganos, frequentemente permanecem algum tempo com suas famílias. Mas quando os Membros locais se tomam muito curiosos, os Ravnos colocam novamente o pé na estrada.

Antecedentes: Estes vampiros nômades Abraçam poucas crianças, apesar do aumento do rebanho da humanidade. Os mais jovens Ravnos, contudo, são bastante indiscriminados ao gerar suas crianças e a última geração tem visto Ravnos de todas as culturas e etnias. Os Ravnos neófitos sem sangue indiano ou cigano normalmente demonstram uma imensa facilidade em levar vidas desregradas, cheias de troças e descaminhos.

Criação de Personagens: Os Ravnos normalmente possuem conceitos nômades e seus Comportamentos podem mudar conforme a situação em que se encontram. Eles preferem os Atributos Sociais, assim como os Talentos. Muitos deles têm altos níveis de Recursos, seja na forma de tesouros ancestrais ou do acúmulo de montes de objetos de arte e mercadorias roubadas.

Disciplinas do Clã: Anímalismo, Quimerismo, Fortitude

Fraquezas: Os Ravnos cederam aos seus vícios particulares na mesma medida em que se devotaram a eles. Cada Ravnos tem uma fraqueza por algum tipo de truque, travessura ou farsa, seja ela o jogo, a mentira, o roubo, a chantagem ou até mesmo assassinatos inteligentemente planejados. Quando a oportunidade de ceder a seus vícios surgir, os Ravnos têm que fazer uma jogada de Autocontrole (dificuldade 6) ou sucumbir à sua compulsão.

Organização: A maioria dos Ravnos não confia em ninguém, nem mesmo em seus próprios companheiros de clã, mas trabalham juntos quando necessário para realizar uma trapaça, roubo ou enfrentar um inimigo estrangeiro. Eles frequentemente fazem juras grandiosas de lealdade uns aos outros, apesar de nenhuma das partes esperar muito dos votos realizados.

Os recentemente despertos anciões do clã, contudo, estão começando a contatar os Ravnos de vários continentes. Apesar da estrutura tipicamente caótica do clã ainda não ter sofrido mudanças concretas, pode ser somente uma questão de tempo antes da vontade dos Anciões se manifestar através dos jovens Ravnos.

Linhagens: Os Ravnos são divididos em linhagens familiares, imitando a linhagem familiar de seus parentes ciganos. Entre suas famílias estão os Phuri Dae, que frequentemente se concentram em Auspícios ao invés de Fortitude; os Urmen, que clamam possuir o mais antigo dos sangues e se centram primariamente em

Quimerismo; e os Vritra e Kalderash, que supostamente mantêm pactos sombrios com os imortais Cataianos.

Mote: *Se eu tivesse roubado o sol, eu não o teria dado aos humanos para mante-los quentes. Eu, o teria afundado no oceano e começaria a comprar a alma dos mortais, vendendo fogo para eles.*

ESTEREÓTIPOS

Assamitas: Eles se tornaram piores carniceiros do que antes. A única coisa boa sobre eles é que agora os outros clãs os odeiam e temem tanto que você pode facilmente deixar vários cadáveres entre você e um destes devoradores.

Brujah: Vá em frente e deixe-os sacudir suas gaiolas. Se eles entortarem as barras, nós os seguiremos para fora — e se o guarda do zoológico aparecer, eles serão os primeiros a serem levados.

Seguidores de Set: Do que todos têm medo? Até mesmo um contrato com o Demônio não é tão ruim se você ler as letras miúdas. Cobras não podem me envenenar e eu não tenho mais uma alma a perder. Mas também, se todos pensassem como eu, eu não teria o status de "cliente preferencial".

Gangrel: Nossos primos pobres, se é que isso é possível. Eles cavam buracos na lama e arrastam seus traseiros para as cidades quando a Camarilla assobia. Ferozes cães de estimação; quem precisa desse tipo de animal doméstico?

Giovanni: Tanto uma família quanto um clã, assim como nós. Dê espaço a eles e talvez eles façam o mesmo. Se não fizerem, mande-os para o inferno. Eles ficariam mais felizes lá mesmo.

Lasombra: Eles parecem bastante suaves, mas eu posso lhe dizer, estes bastardos são grosseiros. Eles não são garotos bonzinhos, e não jogam jogos de criança. Você tem que respeitar isso.

Malkavianos: Maldição, eles vêem muitas coisas, e não caem nas ilusões de ninguém a não ser as suas próprias. Não gosto deles, nem um pouco.

Nosferatu: Maldição, seus olhos e ouvidos são aguçados demais para o seu próprio bem. Seria uma pena se... algo acontecesse com estes rastejadores das catacumbas.

Toreador: Blusas engomadas, vinho e rosas, jaquetas de couro, tatuagens artísticas. Me mate se um dia eu começar a agir como estes boiolas.

Tremere: Nossos camaradas feiticeiros, conjurando resultados reais para nossas sombras. É claro que não têm metade da eficácia que nós temos — eu teria mais medo do fogo fátuo do meu primo do que a desajeitada pirotecnia de um Feiticeiro.

Tzimisce: Existem algumas impurezas reais no sangue destes cachorros. Eu diria que Caim teve uma queda por um monstro a algum tempo atrás e os Tzimisce são o resultado.

Ventrue: Curve-se se necessário, esfole-se se preciso, mas tome o sangue de suas gargantas quando possível."

Caitiff: Assim como os otários, parece que nasce um a cada minuto.

Camarilla: Tudo o que precisamos, embrulhado como um presente de Natal.

Sabá: Eles dizem que amam suas existências. É surpreendente, então, como suas ações têm sempre um toque de auto-flagelação.



Há sangue no parapeito, o que não seria nenhum problema, se a janela em questão não ficasse no nono andar. Mas do jeito que estão as coisas, isso pode ser visto apenas como mais um toque bizarro. Os policiais vão investigar isso, notando a interessante ausência de uma escada de incêndio ou de um corpo no beco lá embaixo, e vão começar a fazer perguntas. Então, quando o relatório do legista disser que o corpo no sofá não tem uma gota de sangue, mais perguntas serão feitas. Em algum momento, alguém vai somar dois e dois e vai pensar em dentes pontiagudos, e aí vai ser o meu traseiro que vai estar em perigo, porque foi uma cria minha o responsável por toda essa bagunça. Logo, eu é que devo limpar a sujeira, ou então o Príncipe "eu tenho uma estaca enfiada em meu traseiro tão fundo que devia estar paralisado" Leclercq vai usar isso como desculpa para transformar a mim e a meu filho em cinzas. E, apesar de a essa altura do campeonato eu não dar a mínima para o que vai acontecer com meu Abraçado rebelde, eu realmente não gostaria de ser crucificado por ele ser um beberrão descuidado.

Portanto, vamos começar pelo começo. Eu invado o lugar da maneira mais silenciosa possível. Ainda resta algum sangue no corpo, e eu o espalho pela sala do jeito mais casual possível, tomando o cuidado de não deixar pegadas. Recolho qualquer objeto de valor encontrado durante o processo, torcendo para que algum detetive entediado registre o caso como mais um viciado que invadiu um apartamento e encontrou o morador em casa. A farsa não resiste a um exame mais rigoroso, mas pelo menos vai colocar os tiras na pista errada na eventualidade deles abrirem um inquérito.

Depois, eu pego o corpo e jogo pela janela. Eu espero um segundo para ouvir aquele baque surdo que eu adoro e conheço tão bem de tantos serviços semelhantes. Eu me concentro durante um segundo, enquanto me desfaço de minha figura humana — falando em linguagem figurada. Se alguém olhar para cima do local onde o corpo caiu, tudo o que verão é um morcego voando na noite escura.

Um morcego fúlo da vida, é verdade, mas é difícil perceber esse tipo de coisa de uma distância tão grande.



Como um jogador de **Vampiro: A Máscara**, você precisará criar um personagem — um alter ego através do qual você interage com o mundo do jogo e participa da história. Como o ator de um filme ou novela, o seu personagem se torna um protagonista da história que é contada. Ao invés de criar um personagem novo a cada sessão, você pode criar apenas um, rico em detalhes, e então, assumir sempre o mesmo papel toda vez que jogar. Conforme o seu grupo conta as histórias, você assiste o seu personagem crescer e se desenvolver. Finalmente, ele se tornará tão real e eterno quanto os grandes heróis (ou vilões) de um trabalho literário.

Este capítulo descreve como se criar um personagem vampiro, começando com o conceito geral e traduzindo este conceito em Características e estatísticas que serão usadas no jogo. Apesar do processo ser relativamente simples e dos jogadores poderem passar por ele sozinhos, é melhor que os personagens sejam criados sob a supervisão do Narrador, para que ele possa responder a perguntas e orientar o processo de criação.

CARACTERÍSTICAS

A maior parte da vida de um personagem é desenvolvida através da maneira pela qual você o descreve e representa. Por exemplo, a disposição e a atitude geral do seu vampiro em relação à alimentação, de acordo com o que você decidir, pode contribuir como um todo para o seu papel global dentro da história. Contudo, certos aspectos do personagem — suas habilidades físicas, sua apa-

rência e seus poderes de vampiro, por exemplo — são descritos em termos numéricos e usados em conjunto com o sistema do jogo. Estes aspectos são chamados de Características. As Características quantificam os poderes e as fraquezas particulares dos personagens, o que os guia em direção a uma interação com os outros personagens de jogadores e com os personagens criados pelo Narrador. Seu personagem pode, por exemplo, possuir altos Atributos Mentais, o que o torna indispensável quando o cérebro e a astúcia são necessários. Contudo, ele possui Atributos Físicos baixos, forçando-o a depender de um personagem amigo quando a violência ou força bruta são invocados.

As Características são comumente descritas em termos numéricos classificados entre 1 e 5. (Os níveis de Humanidade/Trilha e de Força de Vontade são exceções a esta diretriz e acredita-se que alguns vampiros particularmente antigos e poderosos possuem *outras* Características que excedam o nível 5 ...) Estes números representam o tamanho e a qualidade da habilidade de um personagem em uma dada Característica. Uma classificação de um ponto é considerada fraca, enquanto uma classificação de cinco pontos indica superioridade. Pense na classificação de Características como sendo similares às estrelas através das quais os restaurantes e hotéis são classificados — uma estrela é desolador, enquanto cinco estrelas é excelente. A classificação das Características é importante na hora de jogar os dados para realizar ações (veja o Capítulo Cinco para mais detalhes).

CARACTERÍSTICAS COMUNS E TERMOS DE JOGO

Os personagens de **Vampiro** têm as seguintes Características:

Nome: O nome do personagem — pode ser qualquer coisa desde o nome de nascença do personagem até um pseudônimo. Alguns vampiros antigos são conhecidos por mais de um nome, enquanto outros não são mais conhecidos por nomes.

Jogador: O nome do jogador que interpreta o personagem em questão.

Crônica: A série de histórias interligadas da qual o personagem participa. O seu Narrador dará nome à crônica (ele pode precisar da ajuda dos jogadores para isso!).

Atributos: Os Atributos definem as aptidões e o potencial inato do personagem.

Vantagens: Um termo genérico para numerosos benefícios que um vampiro tem sobre as pessoas normais; as Vantagens comportam uma coletânea de três outras Características.

As **Disciplinas** classificam os poderes vampíricos que um personagem tem como resultado do Abraço. Os **Antecedentes** definem os recursos materiais e as relações sociais do personagem.

As **Virtudes** mostram a fibra espiritual e a moral do personagem — ou a falta delas.

Força de Vontade:

Esta Característica relete o poder interior do personagem e o seu desejo de superar tarefas assumidas por ele.

Pontos de Sangue:

Os Pontos de Sangue do personagem ditam quão bem alimentado ele está, ou inversamente, quão faminto.

Experiência: A Característica Experiência de um personagem mostra quanto ele já aprendeu desde o Abraço. Todos os personagens começam o jogo com uma pontuação de Experiência igual a zero. A Experiência pode ser usada para adquirir novas Características.

— **Natureza:** Esta é a "verdadeira" personalidade do seu personagem — quem ele realmente é.

— **Comportamento:** Esta é a personalidade que o personagem apresenta ao mundo. Frequentemente, a Natureza e o Comportamento serão diferentes, especialmente devido aos desvios da mente dos vampiros.

- **Clã:** O clã do seu personagem define sua linhagem e sua relação com Caim, o vampiro progenitor. O clã dita os poderes e as fraquezas vampíricas do personagem.

Geração: Muito ligada ao clã, a geração de um personagem define a potência do seu sangue e a quantos passos ele está de Caim.

— **Conceito:** O conceito do personagem é um esboço de uma ou duas palavras sobre o que o personagem era antes de ser Abraçado — qualquer coisa desde um Justiceiro Maluco até uma Estrela Pornô.

Habilidades: Habilidades são aquelas proficiências que um personagem possui intuitivamente ou aprendeu durante sua vida, ou não-vida.

Humanidade/ Trilha: Esta característica define a perspectiva de não-vida de um personagem. Um personagem pode ter um índice de Humanidade ou um índice em alguma Trilha específica, mas nunca ambos (apesar do personagem poder fingir...). A Humanidade é a Característica padrão, enquanto as Trilhas serão apresentadas no Apêndice.

Vitalidade: Apesar de um vampiro não estar mais "vivo", seu corpo cadavérico continua apto a sofrer traumas suficientes para incapacitá-lo e uma quantidade adequada de dano pode até mesmo "matar" o vampiro novamente (forçando o jogador a criar um novo personagem). A Característica Vitalidade mede a quantidade de ferimentos que um personagem sofreu.

VAMPIRO

A MÁSCARA

NOME: Veronica Alley Kall
 NATUREZA: Vampiro
 COMPORTAMENTO: Solitário
 CRÔNICA:
 GERAÇÃO: 13ª
 REFÚGIO:
 CONCEITO: Sósia de Kira

ATRIBUTOS

FÍSICOS	SOCIAIS	MENTAIS
Força: ●●●●●	Carisma: ●●●●●	Percepção: ●●●●●
Destreza: ●●●●●	Manipulação: ●●●●●	Inteligência: ●●●●●
Vigor: ●●●●●	Aparência: ●●●●●	Raciocínio: ●●●●●

HABILIDADES

TALENTOS	PERÍCIAS	CONHECIMENTOS
Prontidão: ●●●●●	Empatia c/Animais: ○○○○○	Acadêmicos: ●●●●●
Esporas: ○○○○○	Ofícios: ○○○○○	Computador: ●●●●●
Briga: ○○○○○	Condução: ●●●●●	Finanças: ●●●●●
Esquiva: ●●●●●	Etiqueta: ●●●●●	Investigação: ○○○○○
Empatia: ●●●●●	Armas de Fogo: ○○○○○	Direito: ○○○○○
Expressão: ●●●●●	Armas Brancas: ○○○○○	Linguística: ○○○○○
Intimidação: ○○○○○	Performance: ○○○○○	Medicina: ○○○○○
Liderança: ●●●●●	Segurança: ○○○○○	Ocultismo: ○○○○○
Manha: ●●●●●	Furtividade: ●●●●●	Política: ●●●●●
Lábia: ●●●●●	Sobrevivência: ○○○○○	Ciência: ○○○○○

VANTAGENS

ANTECEDENTES	DISCIPLINAS	VIRTUDES
Recursos: ●●●●●	Ausúcio: ○○○○○	Consciência: ●●●●●
Iniciativa: ●●●●●	Presença: ●●●●●	Convicção: ○○○○○
Conteúdo: ●●●●●	Dominância: ●●●●●	Autocontrole: ●●●●●
○●●●●	○●●●●	Istintos: ○○○○○
○●●●●	○●●●●	Coragem: ●●●●●
○●●●●	○●●●●	
○●●●●	○●●●●	

QUALIDADES/DEFEITOS

HUMANIDADE/TRILHA

FORÇA DE VONTADE

PONTO DE SANGUE

VITALIDADE

EXPERIÊNCIA



COMEÇANDO

O sistema de criação de personagem de Vampiro: A Máscara foi criado em torno de cinco preceitos básicos. Mantenha isso em mente ao gerar o personagem que você irá assumir no Mundo das Trevas.

- Você pode criar um personagem de qualquer idade, qualquer cultura e de qualquer nação, sujeito à aprovação do Narrador. Contudo, todos os personagens começam o jogo como vampiros neófitos que só recentemente deixaram a proteção de seus senhores. Assume-se que todos os personagens de jogadores não tenham mais do que 25 anos de experiência como Membros. A não ser pelo que os seus senhores lhes contaram, eles sabem relativamente pouco sobre a sociedade dos Membros. Isto lhes permite conhecer o Mundo das Trevas enquanto ele se desdobra, revelando toda a malícia e mistério, ao invés de já terem o conhecimento de eras em seus bolsos. A idade aparente de um personagem é a idade na qual ele foi Abraçado e se tornou um Membro.

- O sistema de criação de personagem tem a intenção de ser um mecanismo para desenvolver personalidades e não simplesmente um sistema rígido de codificações mecânicas. Quem prefere mais as regras do que um personagem interessante ou uma boa história? O personagem não pode existir apenas como bolinhas em uma página — a interpretação é sempre mais importante do que os números.

- Os jogadores têm um certo número de pontos para gastar nas Características que eles gostariam que seus personagens tivessem. Os jogadores também recebem "pontos de bônus" no final da criação de personagem; eles podem gastar estes pontos para complementar seus personagens, adicionar personalidade e diferenciá-los ainda mais dos personagens de outros jogadores.

- Uma pontuação de 1 em uma Característica é fraca, enquanto uma pontuação de 5 é excelente. Portanto, um personagem com um único ponto em uma Característica ou não é muito bom nesta Característica ou é um iniciante. Não pense que o seu personagem é um fiasco só porque ele tem apenas um ponto em Manipulação. O sistema de experiência apresentado na página 141 permite que os personagens cresçam e se desenvolvam. As Características são classificadas de acordo com a escala humana (exceto pelas Características vampíricas como Vantagens e Pontos de Sangue, que são classificados pelo padrão dos Membros).

- E sua responsabilidade escolher um papel que não seja francamente prejudicial ao grupo. Os vampiros são criaturas solitárias, e por isso, é preciso haver alguma razão para que você tenha se juntado aos seus companheiros Membros (os outros personagens de jogadores). Apesar do fato do Mundo das Trevas forçar a união de círculos de vampiros, os Membros não se unem simplesmente por fazê-lo.

O NARRADOR E A CRIAÇÃO DE PERSONAGENS

O Narrador deve orientar os jogadores durante a criação de personagens, não apenas para se assegurar que eles entendam o processo, mas também para "sentir" os personagens que estão sendo criados. A criação de personagens pode fornecer ideias maravilhosas de enredo para o Narrador — algumas que ele provavelmente nunca conceberia por si próprio. Da mesma forma, se os jogadores não estiverem familiarizados com as regras, o Narrador deve usar a criação de personagens como uma introdução geral para o jogo como um todo, informando ao grupo como as regras funcionam e fornecendo exemplos baseados nos personagens que estão sendo criados.

Como Narrador, comece copiando e distribuindo as planilhas de personagem encontradas no final do livro. Leve os jogadores em uma "excursão" através da planilha, explicando para que serve cada item.

PROCESSO DE CRIAÇÃO DE PERSONAGENS

Passo 1: Conceito do Personagem

Escolha o Conceito, o Clã, a Natureza e o Comportamento.

Passo 2: Escolha Atributos

Priorize as três categorias: Físicos, Sociais e Mentais (7/5/3). Seu personagem tem automaticamente um ponto em cada Atributo.

Escolha os Atributos Físicos: Força, Destreza e Vigor. Escolha os Atributos Sociais: Carisma, Manipulação e Aparência.

Escolha os Atributos Mentais: Percepção, Inteligência e Raciocínio.

Passo 3: Escolha Habilidades

Priorize as três categorias: Talentos, Perícias e Conhecimentos (13/9/5).

Escolha seus Talentos, Perícias e Conhecimentos. Neste estágio, nenhuma Habilidade pode ter nível maior do que 3.

Passo 4: Escolha Vantagens

Escolha as Disciplinas (3) e Antecedentes (5) e classifique as Virtudes (7). Seu personagem tem automaticamente um ponto em cada Virtude.

Passo 5: Toques Finais

Anote a Humanidade (igual a Consciência + Autocontrole), a Força de Vontade (igual a Coragem) e os Pontos de Sangue.

Gaste os pontos de bônus (15).

EXEMPLOS DE CONCEITOS

- **Artista** — músico, estrela de cinema, artistas de clube, modelos
- **Boêmio** — frequentador de bares, skinhead, punk, bêbado, dependente de drogas
- **Criminoso** — presidiário, mafioso, traficante, gigolô, contrabandista de carro, capanga, ladrão, revendedor
- **Errante** — vagabundo, contrabandista, prostituta, mendigos, peregrino, motoqueiro, jogador
- **Intelectual** — escritor, estudante, cientista, filósofo, crítico social
- **Investigador** — detetive, policial de ronda, agente do governo, detetive particular, caçador de bruxas
- **Jovem** — criança, fugitivo, abandonado, menino de rua, batedor de gangue
- **Marginal** — primitivo urbano, refugiado, minoria, teórico da conspiração
- **Político** — juiz, oficial público, conselheiro, ajudante, escritor de discursos
- **Profissional** — engenheiro, doutor, programador de computadores, advogado, industrial
- **Repórter** — jornalista, repórter de noticiário, paparazzo, anfitrião de programas de debate, editor de revista

- **Socialite** — diletante, anfitrião, playboy, bajulador, cônjuge proeminente
- **Soldado** — guarda-costas, executor, mercenário, soldado da fortuna, Boina Verde
- **Trabalhador** — caminhoneiro, fazendeiro, assalariado, servo, peão de construção

CLÃS

- **Assamitas** — (Independente) Assassinos pavorosos e diableristas em uma terrível busca pela vitae de Membros, os Assassinos aperfeiçoaram a arte de matar em silêncio.
- **Brujah** — (Camarilla) A Ralé, rebeldes e insurgentes, lutando com paixão por suas causas desesperadas. Os Brujah sonham com uma sociedade perfeita — para os vampiros.
- **Gangrel** — (Camarilla) Os nômades Forasteiros são ferozes e selvagens. Estes errantes solitários são a fonte de muitas das histórias que comparam os vampiros a bestas sombrias.
- **Giovanni** — (Independente) Exclusivistas e incestuosos, os *Necromantes* praticam seu comércio com sangue, dinheiro e a alma dos mortos.
- **Lasombra** — (Sabá) Os sombrios e perversos Guardiões, oficialmente lideram o Sabá. O Clã Lasombra serve primeiro a si próprio e às trevas interiores em segundo lugar.
- **Malkavianos** — (Camarilla) Perigosamente loucos e psicóticos, os Lunáticos são, não obstante, possuidores de uma misteriosa percepção.
- **Nosferatu** — (Camarilla) Deformados e reclusos, os horrores Ratos de Esgoto estão para sempre banidos da sociedade humana, mas guardam segredos sobre a escuridão que os esconde.
- **Seguidores de Set** — (Independente) Corruptores e mortais, os Serpentes são temidos pela sua maldade, contudo, procurados por seus conhecimentos enigmáticos e dons sinistros.
- **Ravnos** — (Independentes) Os nômades Enganadores são mestres da ilusão e malícia, malevolentemente usando seus truques enquanto viajam de cidade em cidade.
- **Toreador** — (Camarilla) Amantes da arte e da estética, os Degenerados estão presos na estagnação da não-vida. Os Toreadores são apaixonados e decadentes, cercando-se de excessos para se livrarem do mal-estar que os invade.
- **Tremere** — (Camarilla) Um clã de magos do sangue, os Feiticeiros não são nada confiáveis... e sim temíveis.
- **Tzimisce** — (Sabá) Um clã de nobres decadentes do Velho Mundo, os brilhantes e monstruosos Demônios agora servem ao Sabá. Eles dominam a temível Disciplina de moldar a carne.
- **Ventrue** — (Camarilla) Relutantes Membros aristocratas, os de Sangue Azul se reconciliam com sua maldição impondo as Tradições e a Máscara.

ARQUÉTIPOS

(NATUREZA E COMPORTAMENTO)

- **Excêntrico:** Você existe apenas para o seu próprio prazer.
- **Arquiteto:** Você constrói um futuro melhor.
- **Autocrata:** Você precisa controlar.
- **Bon Vivant:** A não-vida é para ser vivida.
- **Caçador de Emoções:** A emoção é tudo o que importa.
- **Celebrante:** Você existe para sua paixão.
- **Competidor:** Você precisa ser o melhor.
- **Conformista:** Você segue e assiste.
- **Criança:** Quem estará lá para ajudá-lo?
- **Diretor:** Você supervisiona o que tem que ser feito.
- **Durão:** Aqueles que podem, vencem. Aqueles que não podem, perdem. Você pode.
- **Esperto:** Os outros existem para o seu benefício.
- **Fanático:** A causa é tudo o que importa.
- **Filantropo:** Todos precisam ser nutridos.
- **Galante:** Você não assiste o espetáculo, você é o próprio espetáculo!
- **Gozador:** Os risos obscurecem a dor.
- **Juiz:** A verdade está lá fora.
- **Mártir:** Você sofre pelo bem maior.
- **Masoquista:** Você testa seus limites todas as noites.
- **Monstro:** Você é um Amaldiçoado, aja como um.
- **Pedagogo:** Você salva os outros através do conhecimento.
- **Penitente:** A não-vida é uma maldição com a qual se acostumar.
- **Perfeccionista:** Nada está bom o suficiente.
- **Ranzinza:** Nada vale a pena.
- **Rebelde:** Você não segue a liderança de ninguém.
- **Sobrevivente:** Nada pode te manter caído.
- **Solitário:** Você traça o seu próprio caminho.
- **Tradicionalista:** Como sempre tem sido, assim deve ser.
- **Valentão:** Força é tudo que importa.
- **Visionário:** Existe algo por trás de tudo isso.

DISCIPLINAS

- **Animalismo** — Afinidade sobrenatural e controle sobre os animais.
- **Auspícios** — Percepção extra-sensorial, consciência e premonições.
- **Rapidez** — Velocidade e reflexos sobrenaturais.
- **Demência** — A habilidade de transmitir a loucura para sua vítima.
- **Dominação** — Controle da mente praticado através de olhares penetrantes.

- **Fortitude** — Resistência sobrenatural, até mesmo ao ponto de resistir ao fogo e à luz.
- **Metamorfose** — Mudança de forma, desde criar garras até fundir-se com a terra.
- **Necromancia** — O poder sobrenatural de convocar e controlar os mortos.
- **Tenebrosidade** — Controle sobrenatural sobre as sombras.
- **Ofuscação** — A habilidade de se manter oculto 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 do assassinato.
- **Quimerismo** — A habilidade dos Ravnos de criar ilusões e alucinações.
- **Serpentis** — A reptiliana Disciplina dos Seguidores de Set.
- **Taumaturgia** — O estudo e prática da magia do sangue.
- **Vicissitude** — A arte Tzimisce de moldar a carne.

ANTECEDENTES

- **Aliados** — Companheiros humanos, normalmente amigos ou membros da família mortal do personagem.
- **Contatos** — O número de fontes de informação que o personagem tem.
- **Fama** — Quão bem conhecido o personagem é entre os mortais.
- **Geração** — Quão distante o personagem se encontra de Caim.
- **Influência** — O poder político dentro da sociedade mortal.
- **Lacaios** — Seguidores, guardas e servos.
- **Mentor** — O conselheiro Membro do personagem; aquele que o guia e o mantém.
- **Rebanho** — Fontes às quais o personagem possui acesso livre e seguro.
- **Recursos** — Riquezas, pertences e renda mensal.
- **Status** — A posição do personagem dentro da sociedade dos mortos-vivos.

PONTOS DE BÔNUS

Característica	Custo
Atributo	5 pontos de bônus por ponto
Habilidade	2 pontos de bônus por ponto
Disciplina	7 pontos de bônus por ponto
Antecedentes	1 ponto de bônus por ponto
Virtudes	2 pontos de bônus por ponto
Humanidade	1 ponto de bônus por ponto
Força de Vontade	1 ponto de bônus por ponto

Deixe que os jogadores façam perguntas e ajude-os durante o processo ao invés de deixar que eles se percam.

Depois que os jogadores estiverem familiarizados com a ficha de personagem, dê a eles algumas dicas sobre que tipos de personagens seriam adequados à crônica. Por exemplo, Narradores de jogos que se passam em cidades da Camarilla podem impedir totalmente a presença de vampiros independentes ou do Sabá. Algumas vezes, os jogadores tentarão criar personagens completamente inaceitáveis ao seu enredo e você deve se sentir livre para proibi-los em favor de um personagem que não vá perturbar o jogo.

Aconselha-se que os Narradores gastem toda uma sessão de jogo simplesmente criando personagens e passando pelos prelúdios com os jogadores. Personagens excepcionalmente complexos e crônicas secretas podem até mesmo exigir sessões inteiras para cada um dos jogadores. Gastar um tempo adequado na criação de personagens assegura que os jogadores criem personagens mais realistas e não uma mera lista de Características sem graça. Depois que o mecanismo de criação estiver completo, leve cada jogador para um lado e o oriente através do prelúdio. Esta narrativa individual é a introdução do jogador à crônica assim como a maneira pela qual ele adiciona os detalhes finais ao seu personagem, portanto, use-a para obter melhores resultados.

PASSO 1: CONCEITO DO PERSONAGEM

O Conceito é sala de parto onde se decide quem será o personagem. Uma ideia geral basta — bruto; um esperto membro de quadrilha; um maniaco seqüestrador Malkaviano — mas tem que ser o bastante para acender sua imaginação. Se você quiser, um conceito pode ser bastante complexo — "Meu personagem é um Tremere conhecedor das ruas, Abraçado quando criança mas com um nível precoce de maturidade. Ser um Membro o deixa assustado, mas ele sabe que a alternativa é a Morte Final e ele ainda não está pronto para isso." Este estágio envolve a escolha do Conceito, Clã, Natureza e Comportamento do personagem.

CONCEITO

O Conceito de um personagem está ligado a quem ele era antes de se tornar um vampiro. Muitos Membros se prendem desesperadamente a qualquer aspecto salvável de seus "eus" anteriores — suas imagens, ocupações, como viviam, o que era único sobre eles. Em seu novo mundo noturno, os ecos de suas vidas mortais são, muitas vezes, tudo o que resta entre os Membros e a loucura.

O Conceito é importante porque ele ajuda muitos vampiros a se relacionarem com o mundo. Não é uma Característica numérica e tem muito pouco efeito mecânico sobre o jogo. Seu benefício é que ele permite uma formulação da personalidade do personagem e oferece uma âncora para os vampiros que desejam preservar sua encolhida Humanidade — ou se voltarem contra ela.

Alguns exemplos de Conceitos são apresentados na página 103. Se você não encontrar um Conceito *que lhe agrade*, invente o seu! Quem somos nós para lhe dizer quem você pode ou não pode ser.'

CLÃ

O Clã de um personagem é a sua "família" vampira, o legado morto-vivo pelo qual ele foi Abraçado. Os vampiros sempre são do mesmo clã que seus senhores, o vampiro que os Abraçou. Volte ao Capítulo Dois, consulte os modelos e decida a qual clã você gostaria que o seu personagem pertencesse. Como mencionado anteriormente, o Narrador pode não permitir membros de certos clãs, baseado na seita envolvida em sua crônica. Muitas crônicas iniciais, por exemplo, só permitem vampiros dos sete clãs da Camarilla.

Se o jogador desejar, ele não precisa escolher um clã. Muitos vampiros das noites atuais têm o sangue tão diluído que eles realmente não podem reivindicar nenhum clã. Indesejáveis e desprezados, estes "Caitiff sem clã" são cada vez mais comuns. Se você deseja jogar com um destes personagens, simplesmente escreva "Caitiff" sob o título do clã na ficha de personagem.

NATUREZA e COMPORTAMENTO (ARQUÉTIPOS)

Depois de escolher o Conceito e o Clã, o jogador deve escolher a Natureza e o Comportamento do seu personagem. Estas Características de conduta, conhecidas como Arquétipos, ajudam os jogadores a entenderem que tipo de pessoas são seus personagens. Naturezas e Comportamentos não são necessários para se jogar **Vampiro**, mas eles muitas vezes ajudam os jogadores a fixarem seus personagens em suas mentes.

O Comportamento é a maneira que o personagem se mostra ao mundo. E a "máscara" que ele usa "para proteger sua natureza interior. O Comportamento de um personagem normalmente difere de sua Natureza, mas isso nem sempre acontece. Além disso, o Comportamento determina a atitude que o personagem adota com maior frequência — as pessoas mudam de Comportamento tão frequentemente quanto mudam de ideia. O Comportamento não tem nenhum efeito sobre qualquer regra.

A Natureza é o "eu verdadeiro" do personagem, a pessoa que ele realmente é. O Arquétipo escolhido pelo jogador irá refletir os sentimentos enraizados do personagem sobre si mesmo, os outros e o mundo. A Natureza não precisa ser o único aspecto da verdadeira personalidade de um personagem, somente a mais dominante. A Natureza também é usada para determinar a habilidade de um personagem em recuperar sua Força de Vontade.

Para uma relação completa de Arquétipos dos quais se escolher uma Natureza e um Comportamento para o personagem, veja as páginas 112a 115.

PASSO 2: ESCOLHA DE ATRIBUTOS

Agora, os jogadores precisam atribuir os números. O primeiro passo na determinação dos valores numéricos das Características é priorizar os Atributos. Atributos são as habilidades naturais e a "matéria" prima da qual o personagem é feito. Quão forte ele é? Quão atraente? Quão rápido? Quão esperto? Os Atributos levam todas essas perguntas e muitas outras em consideração. Todos os personagens **de Vampiro** têm nove Atributos, divididos em três categorias: Físicos (Força, Destreza, Vigor), Sociais (Carisma, Manipulação, Aparência) e Mentais (Percepção, Inteligência, Raciocínio).

Primeiramente, o jogador precisa escolher qual grupo de Atributos é o naipes forte do personagem (primário). Então, o jogador escolhe o grupo no qual o personagem é médio (secundário). Finalmente, o grupo restante é designado como o ponto fraco do personagem (terciário). O seu personagem é valente mas anti-social, ou lindo mas com uma cabeça-de-vento? O Conceito do personagem pode sugerir graduações para estas prioridades, mas sintase livre para levar adiante qualquer planejamento que você quiser. Não existe nada mais chato do que jogar com um estereótipo tedioso. Jogar com um estereótipo interessante, contudo...

Todos os personagens de Vampiro começam com um ponto em cada Atributo, refletindo as capacidades básicas dos mortais dos quais eles foram retirados (a exceção são os Nosferatu, que possuem nível zero no Atributo Aparência). A prioridade estabelecida pelo jogador define quantos pontos o personagem pode distribuir entre cada agrupamento de Atributos. Um jogador pode distribuir sete pontos adicionais ao grupo primário de seu personagem, cinco pon-

tos adicionais ao grupo secundário e três pontos adicionais ao grupo terciário. Um personagem robusto e atlético, por exemplo, irá distribuir sete pontos à sua categoria Física, enquanto um personagem inteligente e sábio irá colocar seus sete pontos adicionais na categoria Mental.

PASSO 3: ESCOLHA HABILIDADES

As Habilidades também são divididas em três categorias: Talentos, Perícias e Conhecimentos. Os Talentos são Habilidades intuitivas inerentes ou aprendidas "nas ruas". As Perícias são Habilidades aprendidas através de rigorosos treinamentos e determinação. Elas podem ser aprendidas através de cuidadosa prática, mas também podem ser estudadas e aprendidas através do treinamento. Conhecimentos são o que são — "instrução pelos livros" e coisas semelhantes. Conhecimentos são tipicamente buscas intelectuais ou estudos aprendidos na escola ou em estudos.

Como os Atributos, os grupos de Habilidades também são priorizados durante a criação de personagem. Os jogadores devem classificar seus grupos de Habilidade como primário, secundário e terciário. O grupo primário recebe 13 pontos, o grupo secundário recebe 9 pontos e o terciário recebe 5 pontos. Perceba que, ao contrário dos Atributos, os personagens não começam o jogo com pontos automáticos de Habilidade. Observe também que nenhuma Habilidade pode ser adquirida com mais do que 3 pontos durante este estágio da criação do personagem — até mesmo entre os mortos-vivos, especialistas em áreas específicas não nascem em árvores. Você pode elevar ainda mais os níveis de Habilidade com os pontos de bônus, mas isso será tratado mais adiante.

PASSO 4: ESCOLHA VANTAGENS

Agora começa a parte da criação de personagem durante a qual o vampiro realmente se torna único. Vantagens são Características que fazem do vampiro um competidor na hierarquia da noite. As Vantagens não são priorizadas; um número estipulado de pontos pode ser distribuído em cada categoria. Apesar deste número ser fixo, pontos de Vantagem adicionais podem ser adquiridos com pontos de bônus.

DISCIPLINAS

Quando os vampiros são Abraçados, seus senhores os ensinam certos poderes místicos baseados no sangue, conhecidos como *Disciplinas*. Cada personagem começa com três pontos de Disciplina que podem ser distribuídos conforme o jogador escolher. Ele pode, por exemplo, gastar todos os três pontos em uma única Disciplina ou escolher três Disciplinas e gastar apenas um ponto em cada uma delas. As Disciplinas compradas com os pontos de Vantagens têm que estar entre as três Disciplinas que cada clã possui. Cada uma das descrições de clã do Capítulo Dois descreve as Disciplinas que o clã pratica, juntamente com variações de linhagem, se houver alguma. Se o personagem for um Caitiff sem clã, ele pode comprar quaisquer Disciplinas que quiser, sujeito a aprovação do Narrador. (Observação: As Disciplinas compradas com pontos de bônus não precisam ser Disciplinas do Clã)

ANTECEDENTES

Um personagem iniciante têm cinco pontos para gastar em *Antecedentes*, esses pontos podem ser distribuídos conforme o jogador bem desejar. A Característica Antecedentes deve se ajustar à concepção do personagem — é improvável que um pregador das ruas Gangrel possua Recursos, por exemplo — e o Narrador pode desaprovar, ou encorajar os jogadores a adotarem, certos Antecedentes para seus personagens.

VIRTUDES

As *Virtudes* são muito importantes para os personagens em **Vampiro**, pois estabelecem a coluna vertebral moral dos personagens e determinam quão prontos eles estão para resistirem às tentações da Besta. As respostas emocionais de um personagem estão muito proximamente ligadas a suas Virtudes; estas Características definem quão bem o personagem resiste ao frenesi e quão ardentemente ele sente remorso. As Virtudes são essenciais para resistir aos impulsos da Besta e da Fome e a maioria dos vampiros perde pontos de Virtude à medida que eles se tornam mais insensíveis.

Um personagem de Vampiro possui três Virtudes. A *Consciência* governa o senso do certo e errado do personagem, enquanto o Autocontrole determina quão prontamente ele mantém sua postura e controla sua Fome. A Coragem mede o bom senso e a habilidade do personagem em se manter próximo ao fogo, luz solar e outras coisas pavorosas aos vampiros.

Cada personagem começa com um ponto em cada Virtude, e então, pode distribuir 7 pontos adicionais entre elas, como achar necessário. As Virtudes têm um papel fundamental na determinação dos níveis de Humanidade e Força de Vontade de um personagem, portanto, seja cuidadoso na hora de gastar seus pontos.

PASSO 5: TOQUES FINAIS

Neste estágio, o jogador pode gastar 15 pontos de bônus para personalizar seu personagem. Primeiramente, contudo, um pouco de contabilidade deve ser feita.

HUMANIDADE

O nível de Humanidade inicial de um personagem é igual à soma de suas Características Consciência e Autocontrole, resultando em uma pontuação que varia entre 5 e 10. Os jogadores também são encorajados a aumentar sua pontuação de Humanidade com pontos de bônus, pois um nível muito baixo indica que a Besta se encontra intimamente próxima.

Observação: Personagens em Trilhas que não a Humanidade podem usar diferentes Virtudes para determinar a pontuação inicial de suas Trilhas. Consulte o Apêndice (página 286) para determinar quais Trilhas usam quais Virtudes.

VIRTUDES ALTERNATIVAS:

CONVICÇÃO E INSTINTO

O jogo **Vampiro**: A Máscara fala fundamentalmente sobre encontrar naturezas monstruosas e, esperançosamente, superá-las. Como tal, nós fortemente encorajamos que os jogadores iniciantes escolham as Virtudes Consciência e Autocontrole para seus personagens. Contudo, certos Membros, particularmente os vampiros do Sabá, aderiram a perspectivas éticas diferentes. Para estes vampiros, as Virtudes Convicção e Instinto podem substituir as Virtudes Consciência e Autocontrole, respectivamente. (Todos os vampiros têm a Virtude Coragem.)

A Convicção e o Instinto são apresentados na página 287. Se você decidir que o seu personagem é suficientemente inumano para justificar essas Virtudes e o Narrador permitir que você as possua, circule as perícias apropriadas em sua ficha de personagem. Esteja avisado que ao escolher essas Virtudes, você decidiu que o seu personagem é um monstro.



FORÇA DE VONTADE

O nível de Força de Vontade inicial de um personagem é igual à sua pontuação de Coragem, portanto, varia entre 1 e 5. Os jogadores são encorajados a aumentar, sua pontuação inicial de Força de Vontade com pontos de bônus, pois esta Característica é crítica para se lidar com as perigosas situações emocionais dos Membros. A Força de Vontade também é usada para resistir ao frenesi (página 228), submeter-se a tarefas especialmente intimidantes e aumentar o efeito de certas Disciplinas.

PONTOS DE SANGUE

O toque final na criação de personagem é a determinação dos pontos de sangue iniciais do vampiro. Esta parte é simples — jogue um dado de 10 lados. O número obtido é o número de pontos de sangue que um personagem tem em seu sistema no começo do jogo. Esta é a única jogada de dados realizada durante a criação do personagem.

PONTOS DE BÔNUS

Agora, o jogador pode gastar 15 pontos *de* bônus para adquirir pontos adicionais em suas Características. Estes pontos podem ser gastos como quer que o jogador escolha. Cada ponto tem um custo diferente em pontos de bônus, dependendo do tipo de Característica — consulte o quadro da página 104 para saber o custo das Características em pontos de bônus. Lembre-se que as Disciplinas adquiridas com pontos de bônus não precisam estar entre as Disciplinas do clã (apesar de algumas Disciplinas exigirem explicações sobre como foram adquiridas).

CENTELHA DE VIDA

Se você seguir todos os passos acima, terá um personagem — pelo menos num senso puramente técnico. Todos os pontos estão sobre o papel; você pode interagir o seu pedaço de papel com o sistema de jogo e jogar todas as combinações de dados nos momentos apropriados.

Francamente, contudo, para seu desgosto, não basta só jogar os dados, neste ponto o seu personagem não é mais detalhado do que uma peça de tabuleiro. Agora é hora de pegar o esqueleto que você construiu mecanicamente com as regras e transformá-lo em uma pessoa que vive e respira (bem, que anteriormente vivia e respirava). Dê uma longa olhada em suas Características e números. Por que eles estão lá? Onde eles se encaixarão na história? Que partes de seu personagem você ainda não conhece? Como um escritor construindo uma figura literária, decida todos os detalhes físicos, psicológicos e históricos que tornam o seu personagem único, até mesmo entre os mortos-vivos.

E verdade que sua personagem tem uma Aparência de 3 — mas o que isso quer dizer? Ela tem um sorriso que afundaria milhares de navios ou simplesmente demonstra uma autoconfiança desafiadora? De que cor são seus olhos e cabelos? Se ela é hábil em Performance, Etiqueta ou Armas de Fogo, como ela adquiriu esta habilidade? Ela sempre quis ser uma estrela de cinema? Sua aparência superficial seria na verdade uma reação contra ser criada em um trailer? Ao viver pelas ruas, por qualquer razão bizarra, ela teria descoberto sua aptidão natural de abrir buracos em seus alvos.' Seu Aliado seria um ex-amante que trabalha para o FBI, com o qual ela mantém uma relação inquieta e tensa? Ele suspeita do que ela se tornou e irá ajudá-la na tentativa de observá-la mais de perto.'

Esta última fase da criação de personagem, apesar de ser a menos "necessária", é a mais importante. De outro modo, o seu Brujah com Força 4, Destreza 3 e Vigor 3, seria igual a qualquer outro Brujah com Força 4, Destreza 3 e Vigor 3 — e acredite, existem muitos destes "personagens" de papel por aí. E isso é uma vergonha, porque os personagens — especialmente os vampiros — deveriam ser únicos, fascinantes, memoráveis e cheios de paixão.

O PRELÚDIO

O passado de um personagem é a fundação sobre a qual sua personalidade é construída. Por esta razão, para melhor compreender o personagem, é preciso saber alguma coisa sobre como era sua vida antes do Abraço. O prelúdio é uma pequena história individual — somente você e o Narrador, representando os eventos da vida do personagem que ocorreram antes do início da crônica. Isso serve como um mecanismo de narrativa que ajuda a detalhar a existência e a personalidade moral do personagem até o ponto inicial da primeira crônica.

Em um prelúdio, você deve representar da mesma forma que em um jogo normal, exceto que anos de vida são comprimidos em uma noite de decisões-relâmpago. Relacionamentos românticos, escola, trabalho, família, ameaças externas — todas essas coisas devem ser consideradas, para melhor ou para pior, durante o prelúdio. Quando o prelúdio estiver completo você deverá saber os detalhes da história pessoal do personagem e poderá descobrir que muitos dos elementos do passado eram presságios de sua existência futura como vampiro.

O prelúdio cria uma estrutura de referência para tudo o que pode acontecer com o personagem e como ele deve reagir a tais eventos durante a crônica. Sem ele, o personagem não será tão completo. O prelúdio é bastante rápido e tempestuoso, assim como um roteiro pessoal que um novelista daria a um personagem principal que entrasse em sua história. É essencial para a compreensão do personagem, mas não precisa se estender por 100 páginas.

O GUIA DO NARRADOR PARA O PRELÚDIO

"Você encontra o seu antigo namorado para almoçar em um antigo café que vocês costumavam frequentar. O lugar decaiu desde então — ou talvez ele estivesse romantizado em sua memória. Ele veste um terno elegante — aparentemente a profissão de advogado o está remunerando bem — mas ele tem muitas olheiras, como se não estivesse dormindo bem ultimamente. A caminho do almoço, ele admite estar tendo problemas com sua esposa. Como você reage?"

Cada jogador passa individualmente pelo prelúdio, juntamente com o Narrador; o formato individual ajuda a transmitir o sentimento de que o prelúdio é bastante pessoal, trata-se unicamente do passado daquele personagem. É possível que dois personagens partilhem um prelúdio, mas isso só deve acontecer se eles forem amigos e tiverem passado muito tempo juntos antes do Abraço. Não se preocupe muito em se descuidar dos outros personagens durante o prelúdio; obviamente, você deve fazer todo o esforço possível para envolver todos os jogadores quando o jogo começar, mas antes disso, uma pequena introdução pode aguçar o apetite pelo que está por vir.

Não existe nenhum problema em manter um controle mais rígido sobre as ações. Dê aos jogadores muitas decisões par; tomar e não os mantenha separados por períodos longos de tempo — faça-os pensar rapidamente, para que reajam com instinto. A não ser que você planeje gastar uma noite inteira com o prelúdio de cada personagem (o que possibilita personagens mais detalhados), você deverá comprimir as informações para que os personagens obtenham um sentimento mais concentrado do que foram suas vidas. Funciona melhor desta maneira.

Deixe que os jogadores explorem tanto o cenário quanto as regras durante o prelúdio. Nesta fase, os personagens não devem se envolver em combates; se combates forem necessários, simplesmente descreva os resultados da luta. Não seria certo matar o personagem antes mesmo do jogo começar!

"É uma tarde de Novembro, e o crepúsculo se aproxima. Você deveria encontrar a sua irmã no parque, mas já se passou meia hora e ela ainda não apareceu. Você ouve um cachorro latir em algum lugar distante e o som repentinamente o faz perceber que você não está sozinho — não existe nenhum humano em qualquer lugar visível. Exceto um, talvez — apenas um desajeitado, tropeçando em sua direção. O que você faz?"

Você quer que o jogador explore tanto o cenário quanto as regras. Deixe-o fazer algumas jogadas de dados. Deixe-o trocar algumas Características se o prelúdio deixar claro que elas não refletem corretamente o personagem (contudo, não permita que isso aconteça se o jogador estiver tentando criar um super-herói imbatível). Explore o ambiente do personagem em detalhes. Descubra por que ele tem aqueles Antecedentes — introduza seus aliados como personagens ou faça-o visitar seu trabalho (se houver algum) para lembrá-lo de como ele consegue o dinheiro do aluguel.

Jogar **em** cenários tão mundanos durante o prelúdio pode parecer estranho, mas isso realmente constrói um sentimento de normalidade que pode ser destruído quando o sobrenatural tomar conta. Uma vez que você tenha justaposto o tédio da vida mortal com o horrível ataque repentino, o Abraço e o subsequente nascimento como um vampiro, a tensão dramática de se tornar um morto-vivo é estimulante.

Até mesmo ao descrever as coisas, deixe que os jogadores interrompam com suas próprias ideias e detalhes a respeito dos eventos, conforme eles ocorrem. Lembre-se, vocês estão contando a história juntos, o jogador é o seu parceiro. Você também pode colocar alguns detalhes que provoquem as emoções do jogador — "os olhos de sua namorada se enchem de lágrimas quando ela lhe diz que está grávida." E claro, uma vez que o personagem se torne um vampiro, ele não poderá mais estar junto do seu bebê. Vampiro, é realmente um jogo de terror e o jogador precisa sentir o profundo sentimento de perda para entender totalmente o que é ser um dos Amaldiçoados.

"O homem maltrapilho empurra você em direção à porta do metro. Você tenta gritar mas não há ninguém no vagão para ouvi-lo. As luzes piscam sobre você. O barulho do trem soa em seus ouvidos e o horrível cheiro de cigarro do seu atacante o faz querer desmaiar. Então você sente os dentes em seu pescoço e o mundo começa a desaparecer."

Finalmente, não esqueça que o Abraço do personagem deve ser representado completamente — este momento, mais do que qualquer outro, irá definir como será a mudança para uma existência como vampiro. Represente a sensação de estar sendo observado. Construa a tensão de um predador invisível sondando sua vítima involuntária. Apesar do jogador saber o que está para acontecer, ele não saberá exatamente como acontecerá; descreva o ataque com detalhes completos para que ele pareça mais real e assustador. Cuidadosamente, passe pela transformação. Deixe o jogador sentir o trauma da mudança. Mesmo que você queira passar por mais alguns detalhes da existência do personagem como um vampiro antes que a crônica comece, você quer que ele se lembre do Abraço por muito tempo.

PERGUNTAS E RESPOSTAS

As perguntas a seguir devem ser usadas como um trampolim para completar a história do personagem da melhor maneira possível. Mesmo que não haja tempo para prelúdios detalhados, você deve tentar responder tantas destas perguntas quanto possível — escreva-as se quiser, ou fale sobre elas com o Narrador. Quanto mais

you know your character, more real will be your appearance in the game.

• QUAL É SUA IDADE?

Em que ano você nasceu? Qual sua idade ao ser Abraçado? Há quanto tempo você existe como um vampiro? Qual sua idade aparente? Você é mais maduro do que aparenta? Menos?

• O QUE HÁ DE ÚNICO SOBRE A SUA INFÂNCIA?

Como você passou seus primeiros anos? Como foram forjadas suas motivações e atitudes básicas? Onde você frequentou a escola? Como é sua família? Qual é sua lembrança de infância mais forte? Você frequentou o colegial? Você cresceu em sua cidade natal ou sua família estava constantemente se mudando? Você frequentou a universidade? Você fugiu de casa? Você praticava esportes? Alguma de suas amizades de infância durou até sua idade adulta?

• QUE TIPO DE PESSOA VOCÊ ERA?

Você era uma pessoa decente ou não prestava? Você era popular? Você tinha uma família? Como você ganhava a vida? Você tinha amigos verdadeiros? O que o mantém seguindo em frente dia após dia? Alguém sentirá falta de você?

• QUAL FOI SEU PRIMEIRO CONTATO COM O SOBRENATURAL ?

Quando você percebeu que estava sendo observado? Você acreditava no oculto antes de ser Abraçado? Qual a primeira vez que você encontrou um vampiro? Você teve medo? Descrença? Ira? O que mais o assustou?

• COMO o ABRAÇO o AFETOU?

Como seu senhor o capturou? O Abraço foi doloroso? Você sentiu algum prazer pervertido? A Fome o afetou? O assustou? Pareceu certo"? Você é grato ao seu senhor? Você quer matá-lo pelo que ele fez?

• QUEM FOI SEU SENHOR E COMO ELE O TRATAVA?

O que você sabe sobre seu senhor? Ele foi abusivo, arrogante, obscuro ou aberto? Por que você acha que ele o escolheu? Você ao menos conheceu seu senhor? Quanto tempo você permaneceu com ele? Ele o ensinou algo? Quanto tempo durou seu "aprendizado"? Onde você ficou? Que lugares frequentou? Você conheceu algum outro vampiro durante esse tempo? Você julga os vampiros em geral pelo que era o seu senhor? Quando lhe foram ensinadas as Tradições?

• VOCÊ FOI APRESENTADO AO PRÍNCIPE?

O príncipe recebeu-o bem? Ele foi relutante em aceitá-lo? Preciso ser subornado ou ameaçado? Seu senhor tinha permissão para criá-lo? Você está fugindo do príncipe? Qual você acha que é a opinião dele sobre você?

• COMO VOCE CONHECEU OS OUTROS MEMBROS DO SEU GRUPO?

Você foi designado ao grupo ou os encontrou por acaso? Todos são da mesma seita.⁷ Vocês compartilham o mesmo propósito e atitude? Há quanto tempo vocês estão juntos na cidade? Você conhecia algum deles antes do Abraço? Seus senhores cooperam ou são rivais? O que mantém seu grupo unido quando as coisas ficam difíceis?

• ONDE É SEU REFÚGIO?

Onde você se esconde durante o dia? Você tem alguma casa permanente? Você permanece no lugar onde vivia durante sua vida mortal? Você se esconde em uma casa abandonada? Nos esgotos? Você tem alguém que o proteja durante o dia?

• VOCÊ MANTÉM ALGUMA CONEXÃO COM SUA VIDA MORTAL?

Acredita-se que você está morto? Você continua observando seus parentes de longe? Você finge ainda estar vivo? Você abandonou sua existência mortal por completo?

• ONDE VOCÊ COSTUMA SE ALIMENTAR?

De quem você se alimenta, e onde.⁷ Você considera algum território como sendo só seu? O seu território de caça predileto é usado por outros? Você compete com outros? Qual é sua presa predileta? Você mata ao se alimentar? Você tem algum herdeiro específico? Você seduz suas presas? As sequestra? As ataca na rua? Elas vêm a você?

• O QUE O MOTIVA?

Você busca vingança sobre seus inimigos? Você busca voltar a sua vida mortal? Você tem ambições na sociedade dos Membros? Se você pudesse alcançar algum objetivo, qual seria ele?

OBSERVAÇÃO FINAL

Um personagem sem motivação pode muito bem não sobreviver ao Abraço. Saber o que guia um personagem é fundamental para o entendimento de quem ele é. Os valores dos vampiros frequentemente diferem dos valores humanos normais; a morte e o renascimento do Abraço podem operar grandes mudanças na personalidade de um indivíduo. Pense sobre onde o seu personagem esteve e para onde ele quer ir (ou por que ele iria). Considere sua Natureza e Comportamento — eles sugerem um objetivo final.⁷ Uma vez que você tenha uma ideia dos objetivos do seu personagem, você está a um passo de criar uma personalidade completa para ele.

EXEMPLO DE CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

Lynn está planejando participar da nova crônica de Vampiro: A Máscara de Justin. Justin disse a Lynn que a crônica é centrada nas atividades da Camarilla em Chicago alguns anos depois do devastador ataque de lobisomens que resultou na Morte Final de muitos Membros. Ele informa a Lynn que os personagens da crônica têm que pertencer à Camarilla ou serem independentes amigáveis (apesar de Justin não ser contra a existência de um espião disfarçado do Sabá entre o grupo) e entrega a ela uma ficha de personagem.

Com esse perfil em mente, Lynn pensa em algumas ideias e começa a transformar estas ideias em um personagem completo.

PASSO 1: CONCEITO

A primeira responsabilidade de Lynn é criar um conceito para o seu personagem. Ela adora as intrigas e os aspectos da alta sociedade da Camarilla, e portanto, decide que vai jogar com uma vampira "puxa-saco" que bajula os Membros e mortais influentes de Chicago. Por ter um faro para o trágico, Lynn decide que seu personagem será o último descendente de uma família que já foi proeminente mas que vagarosa e inexoravelmente, desliza rumo à decadência. Pressentindo uma variação moderna do arquétipo da moça petulante dos anos 20, Lynn também decide que sua personagem será bastante perspicaz nos negócios e nas finanças. O Clã Ventrue é a escolha óbvia, mas Lynn decide que sua personagem será uma Toreador, acrescentando uma nova variação.

Só um excêntrico daria o seu próprio nome ao personagem (falando de Freud...), portanto, Lynn decide que sua personagem vai atender pelo nome de Verónica Abbey-Roth.

Lynn considera a Natureza e o Comportamento de Verónica. Ela decide que sua personagem é boémia, amigável e superficial — traços que escondem uma grande astúcia sob a superfície. Seu Comportamento — a face apresentada ao mundo — é Galante, refletindo uma não-vida gasta em salões e festas da Camarilla. Lynn decide que a sagacidade de Verónica para os negócios precisa de um impulso interior e uma maneira controladora de lidar com as coisas; ela escolhe o Arquétipo de Diretor como Natureza da personagem. Ela também vê uma ótima oportunidade de representações excelentes ao escolher um Arquétipo dominador — imagine como todos aqueles Membros com os quais ela é íntima iriam responder a uma impetuosa e jovem rainha da indústria!

Por ser da Camarilla, a vampira de Lynn adota os códigos morais de Humanidade. Ela não tem nenhum problema com isso e circula a Característica Humanidade em sua ficha de personagem.

PASSO 2: ESCOLHA ATRIBUTOS

Agora, Lynn precisa priorizar e distribuir os Atributos de Verónica. Ela argumenta que os Atributos Sociais fazem maior sentido como categoria primária, pois ela se relacionará com as pessoas através da diplomacia e da conversação civilizada. Como categoria secundária, Lynn escolhe os Atributos Mentais, refletindo seu conhecimento e sabedoria na área financeira. Isto deixa os Atributos Físicos como terciários, o que se adequa perfeitamente à concepção de Verónica — ela é uma amante, não uma lutadora.

Lynn tem sete pontos para distribuir entre os Atributos Sociais de Verónica. Decidindo que ela é bastante atraente, Lynn atribui três pontos à Aparência, obtendo uma pontuação de 4 nesta Característica (lembre-se do ponto extra que todos os personagens têm em todos os Atributos). Verónica também é dotada da arte de fazer com que as pessoas façam o que ela quer — dois pontos vão em direção ao Atributo Manipulação, totalizando uma pontuação de 3. Verónica também é agradável, para a maioria das pessoas; Lynn coloca os dois pontos restantes em Carisma, totalizando uma pontuação de 3.

Com cinco pontos para distribuir entre os Atributos Mentais, Lynn decide que Verónica é uma mulher de negócios inteligente e astuta. Colocando dois pontos tanto na Inteligência quanto no Raciocínio, Lynn obtém uma pontuação de 3 em ambas as Características. O ponto restante vai para a Percepção, rendendo uma pontuação de 2.

Determinar as Características Físicas é tudo o que resta para finalizar os Atributos. Lynn imagina Verónica como sendo esbelta, flexível e graciosa, e portanto, não adiciona nada à Força da personagem, deixando-a em 1, e atribui dois pontos à Destreza, totalizando uma pontuação de 3. Finalmente, Lynn coloca o ponto Físico restante em Vigor, para uma pontuação de 2.

PASSO 3: ESCOLHA HABILIDADES

Como os Atributos, as Habilidades têm que ser priorizadas. Lynn decide que Verónica é bastante versátil em Talentos, medianamente familiarizada com Conhecimentos e menos desenvolvida nas Perícias. Isso reflete a facilidade de Verónica com as situações sociais e a aptidão para o cruel mundo dos negócios, sempre deixando espaço para refinar sua graciosidade.

Com 13 pontos para gastar em Talentos, Lynn vai diretamente ao assunto e coloca três pontos em Lábia— Verónica conhece bem

a desleal arte da argumentação. Outros três pontos são destinados à Liderança, já que a direção de Verónica mantém a auto-suficiência da empresa de sua família. As Habilidades Expressão e Empatia recebem dois pontos cada, determinando a eloquência e talento de Verónica com as pessoas. Lynn atribui um ponto para cada uma das seguintes Habilidades: Prontidão (os desatentos não sobrevivem na sociedade darwinista dos Membros), Esquiva (nem aqueles que não conseguem sair do caminho) e Manha (porque todos deveriam conhecer alguém que possa conseguir coisas nas ruas).

Lynn tem nove pontos para distribuir entre os Conhecimentos de Verónica e imediatamente atribui três pontos para Finanças. De forma semelhante, Verónica recebe três pontos em sua Característica Política, afinal, as pessoas têm que saber a quem bajular. Lynn coloca dois pontos em Acadêmicos, o que demonstra um conhecimento geral sobre o mundo. O último ponto é colocado em Computador, dando à Verónica uma vantagem sobre alguns vampiros mais velhos e tradicionais.

Neste momento, apenas cinco pontos podem ser atribuídos às Perícias de Verónica, mas Lynn realmente não vê necessidade de mais do que isso (mesmo que depois ela decida aumentar algumas destas Características com pontos de bônus). Não querendo que Verónica seja rude, ela destina dois pontos para a Característica Etiqueta — aparentemente, terminar a escola valeu a pena. Um ponto vai para a Perícia Condução e os últimos dois pontos vão para Armas de Fogo (uma mulher tem que aprender a se defender) e Furtividade (algumas vezes é melhor não ser visto), resultando numa pontuação de 1 em cada uma das Perícias.

PASSO 4: ESCOLHA VANTAGENS

Agora, Lynn chegou à parte de criação de personagem que realmente faz de sua personagem uma vampira. Ele irá escolher as Vantagens de Verónica, as Características que a distinguem do resto da multidão.

Primeiramente, vamos escolher as Disciplinas de Verónica, os poderes místicos que os vampiros possuem devido ao seu estado não-natural de existência. Lynn tem três pontos para distribuir entre as Disciplinas de Verónica, e por ser uma Toreador, estes pontos só podem ser distribuídos entre as Disciplinas Auspícios, Rapidez e Presença. Verónica não é uma personagem com aptidões físicas, portanto, Lynn decide descartar a Disciplina Rapidez. Ela é, contudo, mais propensa a influenciar as emoções daqueles que a rodeiam e, por isso, coloca dois pontos na Disciplina Presença. O ponto restante é colocado em Auspícios, garantindo-lhe sentidos extraordinariamente aguçados.

De acordo com o conceito de Lynn, os Antecedentes de Verónica, para os quais ela recebe cinco pontos, seriam melhor gastos na criação de uma base de poder. Lynn descarta Mentor inteiramente, pois ela estipula que na história da personagem, Verónica e seu senhor têm um relacionamento decadente (apesar do Mentor não precisar ser o senhor do vampiro). Ela sabe que Recursos se encaixam bem no conceito de Verónica, assim, atribui quatro pontos para este Antecedente. O seu último ponto vai para Lacaio: Verónica emprega um chofer, que ela planeja transformar em carníçal um dia desses, "quando ela puder se preocupar com isso".

Na última etapa da definição das Vantagens de Verónica, Lynn precisa distribuir os pontos de Virtude do personagem. Como o código moral de Verónica é a Humanidade, ela possui as Virtudes Consciência, Autocontrole e Coragem. Verónica é calma e razoável; Lynn coloca três pontos em Autocontrole, obtendo uma pontuação de 4. Ela também atribui um ponto para Consciência,



totalizando uma pontuação de 2; ela não é uma desalmada, mas fará o que for necessário para atingir um objetivo. Os três pontos restantes são colocados na Coragem, levando a Característica a 4; Verónica é bastante segura de si e dedicada a suas causas.

PASSO 5: TOQUES FINAIS

Agora, Lynn tem que dar um acabamento à sua personagem e adicionar centelhas de não-vida. Primeiramente, ela precisa descobrir as pontuações de Humanidade e Força de Vontade de Verónica (isso deve ser feito antes de se adicionar pontos de bônus às Virtudes). Somando a Consciência de 2 com o Autocontrole de 4, Lynn chega a uma pontuação de Humanidade de 6 — ela não é nenhuma santa. Isso é um pouco mais monstruoso do que o desejado por Lynn (ela quer poder interpretar a condenação de Verónica e não começar o jogo já no buraco...), e ela faz uma anotação mental para aumentá-la com alguns pontos de bônus. A Força de Vontade é igual à Coragem do personagem, e sendo assim, Lynn preenche 4 espaços na parte da Força de Vontade em sua ficha de personagem. Finalmente, Lynn joga um dado de 10 lados: um 1. Justin sorri para ela, que retribui o sorriso com um olhar conformado. (Os Vampiros gastam um ponto de sangue todas as noites e Justin é o tipo de Narrador que faz com que os seus personagens gastem esse ponto na primeira noite de suas existências. Parece que Verónica começará o jogo em um faminto frenesi.) Lynn preenche um espaço na seção de pontos de sangue da sua ficha de personagem.

Tudo que resta é gastar os 15 pontos de bônus que podem ser usados para aumentar as Características do personagem. Lynn gasta dois desses pontos para aumentar a Humanidade de Verónica para 7, tomando-a menos bestial (pelo menos por enquanto...). Gasta outros dois pontos para aumentar o nível da Habilidade Finanças de Verónica para quatro. Sabendo que Verónica terá que negociar no mundo financeiro de Chicago, Lynn gasta mais dois pontos em Contatos (velhos conhecidos da família que admiram a ambição de Verónica). Mais dois pontos são gastos para aumentar a Força de Vontade de Verónica para 6 (ela é determinada, mas ainda não enfrentou provações verdadeiras). Lynn gostaria de adquirir uma Disciplina adicional com os sete pontos que lhe restam, e então, pergunta a Justin se a personagem pode ter um amante Tremere que lhe ensinou os rudimentos da Taumaturgia. Justin diz que Verónica pode ter um amante Tremere se desejar, mas que provavelmente nenhum Feiticeiro iria ensinar os segredos da magia do sangue para Verónica neste estágio de sua não-vida. Lynn concorda e, ao invés disso, compra um ponto de Dominação, com a aprovação de Justin (Dominação é mais comum do que Taumaturgia, e não tão exclusiva).

Devido ao fato de Lynn não ter gasto pontos no Antecedente Geração, ela anota, no espaço apropriado, que a Verónica é da 13ª geração. Apesar de seu sangue não ser tão potente como o de muitos Membros, Verónica também não será vista como uma grande ameaça — ou refeição — por vampiros poderosos e famintos.

Lynn, tendo terminado todos os detalhes mecânicos de seu personagem, decide dar mais consistência a Verónica. Apesar das especificações poderem mudar durante ou depois do prelúdio, elas dão a Lynn e Justin uma base comum sobre a qual começar o jogo.

Lynn decide que Verónica foi criada em meio a uma elegância decadente, no crepúsculo da proeminência de sua família e desde cedo se tornou determinada a fazer tudo o que pudesse para reconstruir sua herança. No processo, ela conheceu algumas das pessoas erradas, uma das quais teve uma queda por Verónica e a abraçou. Apesar de conhecer muitas pessoas, ela ainda não tinha acumulado muita influência sobre elas para ser uma jogadora de

verdadeiro poder *como* os anciões sobreviventes de Chicago. Sua ambição foi o suficiente para mantê-la viva, mas parece que suas tentativas de restaurar o nome de sua família vêm sendo abafadas por forças misteriosas. Precisamente quem ou o quê está causando estes eventos é uma questão de mistério e consternação para Verónica e ela imagina se por acaso seu senhor ou os amigos dele não estariam por trás disso.

Verónica mantém um refúgio em um alpendre reformado na propriedade de sua família. Seus pais, atualmente de idade muito avançada, nunca deixam a casa e não têm a menor ideia sobre a natureza vampírica de Verónica ou sobre suas idas e vindas noturnas. O seu leal *chauffer* Marcus é um hábil motorista, que sabe usar uma pistola e um macaco com igual precisão. O dinheiro de Verónica está investido em propriedades e negócios, mas se ela liquidasse seus investimentos, estaria muito bem. Não que ela ande sem dinheiro ou crédito ultimamente...

Verónica usa roupas elegantes de modelo esportivo e noturno e sempre chama atenção, não importa onde vá. Ela carrega um revólver de cano curto em sua bolsa, apesar de nunca ter tido a necessidade de usá-lo. Ela possui um carro clássico alemão, mantido em estado notável, bem como um conversível de dois lugares, para usar quando não precisa da companhia de Marcus.

As preocupações noturnas de Verónica são voltadas ao esforço de colocar sua família novamente em uma posição de influência. Fora isso, ela estaria feliz em colocar a si mesma em uma posição de influência e construir um novo legado sobre a fundação do antigo. Neste interesse, ela já conquistou muitos amigos entre os vampiros e mortais de Chicago e planeja cultivar estes relacionamentos para poder chegar mais facilmente aos seus objetivos (isso também abre portas para adquirir novos aliados ou contatos no futuro ...). Apesar de emocionalmente forte e auto-suficiente, Verónica sabe que nestas noites de tumultuados eventos entre os Membros, é mais seguro estar acompanhada e ela está procurando por indivíduos que possam formar um grupo protetor. O senhor de Verónica foi afastado pelos estranhos interesses monetários (e quase não-Toreador) de sua cria, e Lynn deixa que Justin decida os detalhes.

E isso é tudo. Lynn poderia escolher especialidades para as Características de quatro pontos de Verónica (Aparência e Finanças), mas decide esperar para ver o que acontecerá no prelúdio. Verónica está pronta para enfrentar o que quer que o Mundo das Trevas jogue sobre ela.

ARQUÉTIPOS DE PERSONALIDADE: NATUREZA E COMPORTAMENTO

Todos têm um papel, frequentemente vários, todos os dias. Todo indivíduo possui muitas camadas de personalidade, variando do falso ao sincero. Cada um desses papéis define como nós interagimos com as pessoas e o mundo ao nosso redor e nós decidimos que parte de nós mesmos queremos mostrar. O mesmo acontece com os Membros. Os conceitos de Natureza e Comportamento correspondem diretamente às diferentes máscaras que usamos para interagir. A Natureza de um personagem em Vampiro é o seu verdadeiro eu, o seu ser íntimo — a pessoa que ele realmente é. Pode ser perigoso expor esse lado, contudo, pois isso mostra aos outros o que

nós realmente somos e o que é importante para nós. Portanto, os personagens também adotam Comportamentos, as faces que apresentam ao mundo. Ao mostrar como nos relacionamos com o mundo, também podemos escolher como ele se relaciona conosco, conforme direcionamos as respostas que nos são dadas.

Deixando a filosofia de lado, a personalidade também tem efeitos sobre as regras de Vampiro. Um personagem pode recuperar seu impulso e senso de propósito ao agir de acordo com sua Natureza. Toda vez que um personagem cumpre as exigências do Arquétipo de sua Natureza (veja abaixo), ele se torna apto a recuperar um ponto gasto de Força de Vontade (ver pág. 136). A aprovação do Narrador é necessária para que o personagem recupere o ponto de Força de Vontade.

Os Arquétipos permitem que os jogadores construam um senso de personalidade para seus personagens e os ajudem a definir o que faz com que eles "despertem". É válido observar que os Arquétipos não são rígidos; os personagens não precisam ser escravos de seus Comportamentos e Naturezas. Ao invés disso, um personagem deve agir da maneira que o jogador racional ou emotivamente acredita que ele deva agir em uma dada situação. Eventualmente, jogadores e Narradores devem criar Arquétipos próprios que definam melhor como o personagem em questão deve responder ao seu ambiente. Afinal, todo personagem é um indivíduo e um Arquétipo personalizado deve ser o desenvolvimento lógico de um personagem bem acabado.

Aqui estão alguns Arquétipos básicos, adequados para jogadores iniciantes.

ARQUITETO

O Arquiteto tem um senso de propósito ainda maior do que ele mesmo. Ele só é verdadeiramente feliz ao criar algo de valor permanente para os outros. As pessoas sempre precisam de alguma coisa e o Arquiteto se esforça para satisfazer pelo menos essa necessidade. Inventores, pioneiros, fundadores de cidades, empresários e outros, pertencem ao Arquétipo do Arquiteto.

— Recupere um ponto de Força de Vontade sempre que estabelecer algo de importância ou de valor duradouro.

AUTOCRATA

O Autocrata quer ser o chefe. Ele busca proeminência para si mesmo, não porque ele tenha a melhor das intenções quanto a uma operação ou porque tem as melhores ideias (apesar de certamente pensar isso). Ele pode genuinamente acreditar que os outros são incompetentes, mas a verdade é que ele almeja poder e controle. Ditadores, líderes de quadrilhas, empresários impiedosos e os seus semelhantes são todos do Arquétipo Autocrata.

— Recupere um ponto de Força de Vontade quando assumir o controle sobre um grupo ou organização que envolva outras pessoas.

BON VIVANT

O Bon Vivant sabe que a vida — ou a não-vida — é superficial e sem sentido. Sendo assim, o Bon Vivant decide aproveitar seu tempo na Terra. O Bon Vivant não é necessariamente irresponsável. Ao invés disso, ele está simplesmente predisposto a se divertir. A maioria dos Bon Vivants têm baixos níveis de Autocontrole, pois eles se entregam facilmente aos excessos. Hedonistas, sibaritas e diletantes são todos exemplos do Arquétipo Bon Vivant.

— Recupere um ponto de Força de Vontade sempre que você realmente se divertir e conseguir expressar toda a sua exultação. De acordo com a opinião do Narrador, uma festança particularmente fabulosa pode render muitos pontos de Força de Vontade.

VALENTÃO

O Valentão é robusto e ameaçador e frequentemente sente um prazer perverso em perturbar os mais fracos. Na mente de um Valentão, o poder dá o direito; poder é o que importa e apenas os que têm o poder devem ser respeitados. Naturalmente, o poder físico é o melhor tipo, mas qualquer poder serve. O Valentão vê a manifestação da ameaça como uma maneira perfeitamente razoável de se obter cooperação. O Valentão não é capaz de piedade e generosidade, ele simplesmente prefere fazer as coisas do seu jeito. Ladrões, intolerantes, capangas e os inseguros são todos do Arquétipo Valentão.

— Recupere um ponto de Força de Vontade toda vez que você alcançar um objetivo através da brutalidade e intimidação. Estas ações não precisam ser físicas, pois muitos Valentões acovardam suas vítimas verbalmente ou socialmente.

FILANTROPO

Todos precisam de conforto, um ombro sobre o qual chorar. O Filantropo sente conforto em consolar os outros, e as pessoas frequentemente vêm a ele com seus problemas. Vampiros do Arquétipo Filantropo sempre tentam, da melhor maneira possível, proteger os mortais dos quais se alimentam. Enfermeiras, médicos e psiquiatras são exemplos potenciais de Filantropos.

— Recupere um ponto de Força de Vontade sempre que nutrir ou proteger alguma pessoa.

CELEBRANTE

O Celebrante encontra alegria em sua causa. Seja sua paixão a batalha, o fervor religioso, a luta contra seus rivais ou a leitura de um bom livro, isso dá ao Celebrante a força para resistir às adversidades. Se tiver a oportunidade, o Celebrante irá se entregar à sua paixão tão profundamente quanto possível. Ao contrário do Fanático, o Celebrante busca sua paixão não pelo dever, mas pelo entusiasmo. Cavaleiros das Cruzadas, hippies, ativistas políticos e entusiastas artísticos são do Arquétipo Celebrante.

— Recupere um ponto de Força de Vontade sempre que você buscar sua causa ou converter um personagem à sua paixão. Inversamente, perca um ponto temporário de Força de Vontade toda vez que você negar ou perder sua paixão.

CRIANÇA

~~ A Criança continua imatura em personalidade e temperamento. Ela quer o que quer *agora* e frequentemente prefere que alguém dê a ela. Apesar de normalmente ser capaz de se cuidar, ela prefere ter alguém para cuidar dos seus desejos de criança. Alguns representantes do Arquétipo Criança são na verdade inocentes e ao invés de imaturos, são ignorantes dos frios caminhos do mundo real. Crianças, indivíduos mimados e alguns dependentes de drogas são do Arquétipo Criança.

— Recupere um ponto de Força de Vontade sempre que você convencer alguém a cuidar de você ou a ajudá-lo sem receber nada em troca.

COMPETIDOR

O Competidor sente grande excitação em sua busca pela vitória. Para o Competidor, toda tarefa é um novo desafio encontrado e uma nova competição a vencer. De fato, o Competidor enxerga todas as interações como algum tipo de oportunidade para se provar o melhor — o melhor líder, o mais produtivo, o mais valioso ou o quer que seja. Empresários impiedosos, atletas profissionais e pesquisadores apaixonados são todos exemplos do Arquétipo Competidor.

— Recupere um ponto de Força de Vontade sempre que você obtiver sucesso em um teste ou desafio. Vitórias especialmente difí-

ceis podem, dependendo do Narrador, permitir a recuperação de vários pontos de Força de Vontade.

CONFORMISTA

O Conformista é o seguidor, submetendo-se à liderança de outros e encontrando segurança nas decisões alheias. Ele prefere não aceitar responsabilidades, e ao invés disso, se entrega ao grupo, prestando ajuda somente quando suas especialidades são úteis. O Conformista é atraído pela personalidade mais dinâmica ou o indivíduo que ele percebe ser "o melhor". Ser um Conformista não é necessariamente uma coisa ruim — todo grupo precisa de seguidores para promoverem sua causa. Puxa-sacos, facções de eleitores e "as massas" são do Arquétipo Conformista.

— Recupere um ponto de Força de Vontade sempre que o grupo conquistar um objetivo devido ao seu apoio.

ESPERTO

Por que trabalhar quando se pode induzir os outros a fazerem o trabalho por você? O Esperto sempre tenta encontrar a maneira mais fácil, o caminho mais rápido para o sucesso e riqueza. Alguns os chamam de ladrões, caloteiros ou termos menos agradáveis, mas eles sabem que todas as pessoas do mundo fariam o mesmo com eles se pudessem. Eles apenas fazem primeiro, e melhor. Criminosos, trapaceiros, vendedores, moleques de rua e empresários podem ser Espertos.

— Recupere um ponto de Força de Vontade sempre que você induzir uma pessoa a fazer aquilo que você quer.

RANZINZA

O Ranzinza é amargo e cínico, encontrando defeitos em tudo e descobrindo poucos prazeres na vida ou na não-vida. Ele costuma ser fatalista ou pessimista e tem muito pouca estima pelos outros. Para o Ranzinza, o copo está sempre meio vazio, ou muito vazio, quando outras pessoas estão envolvidas. Muitos vampiros anciões e adolescentes desiludidos são Ranzinzas.

— Recupere um ponto de Força de Vontade sempre que alguém fizer algo estúpido, exatamente como você disse que faria. Você precisa predizer a falha (mesmo que seja só um sussurro para o Narrador).

EXCÊNTRICO

O Excêntrico é um fanático, banido da sociedade devido aos seus hábitos peculiares que o colocam fora do que é normal. Os Excêntricos não são rebeldes indolentes ou desajeitados "gênios não reconhecidos", mas sim pensadores independentes que não se adaptam ao estado atual. Os Excêntricos frequentemente sentem que o mundo se voltou contra eles e por isso rejeitam a moralidade tradicional. Alguns têm gostos, preferências e ideologias bizarras. Extremistas, celebridades excêntricas e pessoas realmente estranhas pertencem ao Arquétipo Excêntrico.

— Recupere um ponto de Força de Vontade toda vez que você for capaz de desconsiderar morais sociais sem sofrer retaliação.

DIRETOR

Para o Diretor, nada é pior do que a desordem e o caos. O Diretor busca ser o chefe, adotando a atitude "à minha maneira ou de nenhuma maneira" na hora de tomar decisões. O Diretor está mais preocupado em trazer ordem à discussão, e não precisa realmente estar "no controle" de um grupo para guiá-lo. Treinadores, professores e muitas figuras políticas são exemplos do Arquétipo Diretor.

— Recupere um ponto de Força de Vontade quando você influenciar um grupo na conclusão de uma tarefa.

FANÁTICO

O Fanático tem um propósito e esse propósito consome sua existência. O Fanático se entrega completamente à causa; na verdade, ele pode se sentir culpado por se envolver em qualquer outro assunto que o desvie de seu objetivo principal. Para o Fanático, o fim justifica os meios — a causa é mais importante do que aqueles que a servem. Jogadores que escolherem o Arquétipo Fanático precisam escolher uma causa para levar adiante. Revolucionários, crentes e incendiários sinceros são todos exemplos do Arquétipo Fanático.

— Recupere um ponto de Força de Vontade sempre que você realizar alguma tarefa diretamente relacionada com a causa.

GALANTE

Os Galantes são almas extravagantes, sempre em busca de atenção e da chance de serem a estrela mais brilhante. Os Galantes procuram a companhia de outros, mesmo que seja só para serem adorados. A atenção guia os Galantes e a sua busca costuma ser tão importante quanto sua realização. Nada excita mais um Galante do que um novo público para galantear e conquistar. Artistas, filhos únicos e pessoas de baixa auto-estima são frequentemente do Arquétipo Galante.

— Recupere um ponto de Força de Vontade sempre que você impressionar com sucesso uma outra pessoa. O Narrador é o árbitro que decide quando alguém está realmente deslumbrado, mesmo no caso dos personagens de outros jogadores.

JUIZ

O Juiz procura sempre melhorar o sistema. Um Juiz sente prazer em sua natureza e habilidade racional de tomar a decisão certa, de acordo com os fatos. O Juiz respeita a justiça, pois ela é o modo mais eficiente de se resolver as questões. Os Juizes procuram resolver os problemas, e por isso raramente são visionários, preferindo modelos comprovados à inovação. Engenheiros, advogados e médicos frequentemente são do Arquétipo Juiz.

— Recupere um ponto de Força de Vontade sempre que você deduzir corretamente um mistério através da reunião de provas apresentadas ou quando um de seus argumentos unir grupos discordantes.

SOLITÁRIO

Até mesmo em uma multidão, o Solitário se isola, pois ele obviamente não se encaixa. Os outros vêem os Solitários como párias, remotos e isolados, mas na verdade, o Solitário prefere a sua própria companhia do que a dos outros. Por qualquer que seja a razão, o Solitário simplesmente desdenha os outros e este sentimento normalmente é recíproco. Criminosos, radicais e livres pensadores são todos do Arquétipo Solitário.

— Recupere um ponto de Força de Vontade ao realizar sozinho uma tarefa que de alguma forma também beneficie o grupo. Em sucessos realmente impressionantes, ou em realizações que enfrentam forte oposição, o Narrador pode escolher recompensar o Solitário com dois pontos de Força de Vontade.

MÁRTIR

O Mártir sofre por sua causa, superando suas provas somente com a crença de que o seu desconforto irá finalmente desenvolver as outras pessoas. Alguns Mártires simplesmente querem a atenção ou simpatia que seus esforços geram, enquanto outros são sinceros em sua causa, saudando sua oposição com uma inabalável fé em suas crenças. Muitos Inquisidores, idealistas dedicados e alguns desterrados pertencem ao Arquétipo Mártir.

— Recupere um ponto de Força de Vontade ao sacrificar a si mesmo ou ao seu conforto por seus ideais ou outro ganho imediato.

MASOQUISTA

O Masoquista existe para testar os seus limites, para ver quanta dor ele consegue aguentar antes de desmoronar. Ele obtém satisfação na humilhação, sofrimento, rejeição e até mesmo na dor física. O Masoquista define quem é pela sua capacidade de sentir desconforto — ele levanta a cada noite somente para saudar uma nova dor. Certos atletas extremistas, os tribalistas urbanos e os clinicamente depressivos exemplificam o Arquétipo Masoquista.

— Recupere um ponto de Força de Vontade sempre que você experimentar a dor de uma maneira que nunca experimentou antes.

MONSTRO

O Monstro sabe que é uma criatura das trevas e age de acordo. O mal e o sofrimento são as armas do Monstro e ele as usa onde quer que vá. Nenhuma vilania está abaixo dele; nenhum ferimento deixa de ser infligido e nenhuma mentira permanece oculta. Muitos vampiros do Sabá, Membros anciões degenerados e indivíduos insustentáveis demonstram características do Arquétipo de Monstro.

— Feitos malignos reforçam o senso de propósito do Monstro. Os personagens Monstros devem escolher uma atrocidade específica e podem recuperar um ponto de Força de Vontade toda vez que se entregarem a este impulso. Um demônio, por exemplo, pode recuperar sua Força de Vontade ao fazer com que as pessoas cometam maldades, enquanto um apóstata recupera sua Força de Vontade ao fazer com que as pessoas duvidem de sua fé. Escolha um destino e cumpra-o.

PEDAGOGO

O Pedagogo sabe de tudo e deseja desesperadamente ensinar aos outros. Seja por um senso de propósito ou por desejo genuíno de ajudar os outros, o Pedagogo se assegura de que suas mensagens sejam ouvidas — à distância, se necessário. O Arquétipo Pedagogo pode incluir desde mentores bem intencionados até verborrágicos fanfarrões que adoram ouvir suas vozes. Instrutores, os super-instruídos e "veteranos experientes" são todos exemplos do Arquétipo Pedagogo.

— Recupere um ponto de Força de Vontade sempre que você vir ou ouvir falar de alguém que tenha se beneficiado da sabedoria compartilhada por você.

PENITENTE

O Penitente existe apenas para se redimir do grave pecado de ser quem ele é. Os Penitentes ou têm uma baixa auto-estima ou passaram por legítimas experiências traumáticas, e se sentem obrigados a "pagar o preço" por terem se imposto ao mundo. Os Arquétipos Penitentes nem sempre têm perspectivas religiosas; alguns realmente querem livrar o mundo da dor que trazem a ele. Pecadores arrependidos, pessoas com baixa auto-estima e criminosos com remorsos são exemplos do Arquétipo Penitente.

— Recupere um ponto de Força de Vontade sempre que você sentir que alcançou a absolvição por uma dada injustiça. A redenção deve ser da mesma magnitude que a transgressão — quanto maior o crime, maior a penitência. O Narrador é o árbitro final sobre o que constitui um ato razoável de reparação.

PERFECCIONISTA

Os representantes do Arquétipo Perfeccionista simplesmente exigem o melhor. Um trabalho que não é feito de coração não deixa o Perfeccionista satisfeito e ele espera das outras pessoas o mesmo grau de compromisso e atenção aos detalhes que exige de si mesmo. Apesar de um Perfeccionista poder ser severo e minucioso, a realização do objetivo final é o que o conduz — e frequentemente

àqueles pelos quais ele é responsável. Prima *donnas*, artistas e projetistas conceituais exemplificam o Arquétipo Perfeccionista.

— Recupere um ponto de Força de Vontade sempre que você realizar seu objetivo sem demonstração de defeito ou impedimento.

REBELDE

O Rebelde é um descontente, que nunca está satisfeito com o estado atual das coisas ou com o sistema como ele é. Ele odeia autoridades e faz tudo o que estiver em seu poder para desafiá-las e enfraquecê-las. Talvez o Rebelde realmente acredite em seus ideais, mas é mais provável que ele somente culpe figuras autoritárias por algum mal-entendido ou resolução "errônea" cometidos contra ele em seu passado. Adolescentes, insurgentes e não-conformistas são todos exemplos do Arquétipo Rebelde.

— Recupere um ponto de Força de Vontade sempre que suas ações influenciarem adversamente a sua oposição. Os Rebeldes podem se opor a governos, à Igreja, a um príncipe vampiro, o que quer que escolham. Ao adotar este Arquétipo, o jogador deve escolher contra quem ou o quê o seu personagem se rebela.

MALANDRO

Só uma coisa importa para o Malandro: ele mesmo. Se as pessoas não conseguem defender suas posses, então não têm nenhum direito sobre elas. Contudo, o Malandro não é necessariamente um capanga ou tirano. Ele simplesmente se nega a sucumbir aos caprichos das outras pessoas. Os Malandros quase que universalmente possuem um senso de auto-suficiência. Eles sempre têm em mente o que é melhor para eles mesmos. Prostitutas, capitalistas e criminosos personificam o Arquétipo Malandro.

— Recupere um ponto de Força de Vontade sempre que sua disposição egoísta o levar a obter lucros, bens materiais e similares. Conforme a opinião do Narrador, o acúmulo de ganhos sem a exposição de suas próprias fraquezas pode permitir a recuperação de dois pontos de Força de Vontade.

SOBREVIVENTE

Não importa o que aconteça, não importam os obstáculos, o Sobrevivente sempre consegue superá-los. Seja sozinho ou em grupo, a completa indisposição do Sobrevivente em aceitar a derrota frequentemente faz a diferença entre o sucesso e o fracasso. O Sobrevivente fica frustrado com a aceitação das pessoas sobre "qual será o meu destino" ou a disposição em aceitar menos do que elas podem alcançar. Desterrados, sem-teto e idealistas podem muito bem ser do Arquétipo Sobrevivente.

— Recupere um ponto de Força de Vontade sempre que você sobrevive a uma situação ameaçadora através da tenacidade ou quando outras pessoas persistem, não importando os obstáculos, devido a um conselho seu.

CAÇADOR DE EMOÇÕES

O Caçador de Emoções vive pela excitação trazida pelo perigo. Ao contrário daqueles com sanidade questionável, o Caçador de Emoções busca ativamente por situações perigosas e arriscadas. O Caçador de Emoções não é propositalmente suicida ou auto-destrutivo — ele simplesmente busca pelo estímulo do desastre iminente. Marginais, ladrões baratos e exibicionistas são todos exemplos do Arquétipo Caçador de Emoções.

— Recupere um ponto de Força de Vontade toda vez que você realizar uma tarefa perigosa a qual você se entregou deliberadamente. Os Caçadores de Emoção não são estúpidos, contudo, e o Narrador pode escolher não recompensar jogadores que impensadamente colocam seus personagens em situações de perigo simplesmente para colher pontos de Força de Vontade.

TRADICIONALISTA

Os Caminhos ortodoxos satisfazem o Tradicionalista, que pretere realizar seus objetivos com métodos comprovados pelo tempo. Por que mudar de direção quando o que funcionou no passado é bom o suficiente? O Tradicionalista acha que o estado atual das coisas é aceitável (e até mesmo preferível) às mudanças que podem trazer resultados imprevisíveis. Conservadores, juizes e personalidades de autoridade são exemplos do Arquétipo Tradicionalista.

— Recupere um ponto de Força de Vontade toda vez que os métodos comprovados se provarem os melhores. Além disso, recupere um ponto de Força de Vontade toda vez que você resistir a uma mudança para o seu próprio bem.

GOZADOR

O Gozador acha tudo ridículo. Não importa quão horrível a vida (ou a não-vida) esteja, o Gozador sempre leva um pouco de humor consigo. Os Gozadores não aguentam a tristeza e a dor e por isso se esforçam para aliviar o espírito daqueles que os cercam. Alguns Gozadores têm ideais ainda maiores, desafiando o dogma estático ao expor seus defeitos de maneira bem-humorada. Comediantes, irônicos e críticos sociais são exemplos do Arquétipo Gozador.

— Recupere um ponto de Força de Vontade toda vez que você conseguir levantar o espírito dos outros, especialmente se você for capaz de negar suas próprias dores durante o processo.

VISIONÁRIO

O Visionário é forte o suficiente para olhar através do mundano e perceber o que é realmente maravilhoso. Os Visionários testam os limites pré-estabelecidos pela sociedade e buscam aquilo que poucos conseguem imaginar. O Visionário raramente se satisfaz com o que a sociedade tem a oferecer; ele prefere encorajar a sociedade a oferecer aquilo que ela *poderia* ao invés do que ela pode. Tipicamente, a sociedade não gosta dos Visionários, apesar de serem os responsáveis por trazer o progresso e as mudanças. Filósofos, inventores e os artistas mais inspirados frequentemente são do-Arquétipo Visionário.

— Recupere um ponto de Força de Vontade toda vez que você for capaz de convencer os outros a acreditarem em seus sonhos e seguirem o curso de ação ditado pela sua visão.

ATRIBUTOS

Todo personagem de Vampiro tem Atributos; eles representam o potencial básico de cada pessoa do mundo, assim como o de todas as coisas vivas (e mortas-vivas). A maioria das pessoas do mundo tem pontuações de Atributos que variam entre 1 (fraco) e 3 (bom), apesar de indivíduos excepcionalmente dotados terem pontuações de 4 (excelente) ou até mesmo 5 (máximo da capacidade humana). Rumores relatam que alguns vampiros anciões, os que possuem Sangue forte, têm pontuações ainda mais altas.

Físicos

Os Atributos definem as condições do corpo e da mente de um personagem. Eles indicam quão forte, ágil e resistente o personagem é. Os Atributos Físicos devem ser os Atributos primários de um personagem muito ativo fisicamente.

Os vampiros podem usar o sangue ingerido para aumentar sobrenaturalmente os seus Atributos Físicos (e somente os físicos"). Para maiores informações, ver pág. 138.

FORÇA

Simon estremeceu enquanto várias pancadas eram aplicadas do lado de fora da porta do hotel. Seu senhor estava certo: os bandos do Sabá eram terrivelmente tenazes. A menos que ele conseguisse manter a porta fechada enquanto Josephine chamava a polícia, ele estaria acabado. Ao imaginar ele e Josephine rasgados em pedaços pelas garras do Sabá, Simon se apoiou contra a porta resistindo a mais uma rodada de pancadas.

A Força é o poder puro e bruto de um personagem. Ela indica quanto peso um personagem é capaz de levantar, quanto ele pode empurrar e com qual força ele pode atingir um outro personagem ou objeto. A Característica Força é adicionada à parada de dano de um personagem quando ele atinge um personagem em combate corpo-a-corpo. Ela também é usada quando o personagem deseja quebrar, levantar ou carregar alguma coisa, ou quando deseja pular grandes distâncias.

Especializações: Mãos Fortes, Braços Poderosos, Reservas de Força, Punhos de Ferro

- Fraco: Você pode levantar 20 kg.
- Médio: Você pode levantar 50 kg.
- Bom: Você pode levantar 125 kg.
- Excepcional: Você pode levantar 200 kg.
- Extraordinário: Você pode levantar 325 kg e esmagar crânios como uvas.

DESTREZA

Uma fina camada de suor sangrento brilhou sobre a testa de Serina. Sua presa sabia que estava sendo seguida, portanto, sua habilidade em atacar rapidamente e de surpresa era fundamental. Serina conseguiu escalar a escada de incêndio quase que sem ruído, sabendo que o homem, tentaria se esconder no beco. Ah, ali estava ele! Com suas garras e dentes expostos, Serina surgiu de seu esconderijo mal-iluminado, enquanto sua presa soltava o que logo seria o seu último suspiro.

O Atributo Destreza mede a habilidade física geral de um personagem. Ela abrange a velocidade, agilidade e a rapidez geral do personagem, assim como sua agilidade em manipular objetos com controle e precisão. Também incluídos sob o título Destreza estão a coordenação visual e motora, os reflexos e a graciosidade dos movimentos.

Especializações: Flexibilidade, Velocidade, Reflexos Felinos, Reflexos Rápidos

- Fraco: Você é desajeitado e deselegante. Abaixar essa arma antes que você se machuque.
- Médio: Você não é nenhum estúpido, mas também não é um bailarino.
- Bom: Você possui algum potencial atlético.
- Excepcional: Você poderia ser um acrobata se quisesse.
- Extraordinário: Seus movimentos são fluidos e hipnóticos — quase sobrenaturais.

VIGOR

Simon acordou e se encontra preso a uma cadeira por pesadas correntes, enquanto o capanga do príncipe se avulta sobre ele.

"Parece que seus amiguinhos do Sabá te deixaram sozinho?"

"Eles não são meus amigos. Eles vieram atrás de mim e de Josephine," Simon cuspiu com seus lábios rasgados.

"Por que você mente para mim, Simon?" sussurrou seu captor. "Conte-me a verdade e tudo acabará..." O valentão arregaçou suas mangas e golpeou Simon no rosto, quebrando ossos e espirrando sangue.

"Agente firme", Simon pensou consigo mesmo. Eles não podem arrancar de você se você não permitir.

A Característica Vigor reflete a saúde, a resistência e o poder de recuperação do personagem. Ela indica por quanto tempo um per-



ESPECIALIZAÇÕES

Alguns personagens são particularmente bons em certas aplicações de suas Características. Um pintor, por exemplo, pode ser particularmente bom em quadros, um jogador de beisebol pode ser melhor pegador de bolas aéreas e um lutador pode ser famoso por seus socos curtos. Para representar isso, personagens com pontuações de 4 ou mais em seus Atributos ou Habilidades podem escolher especializações para suas Características.

Uma especialidade é uma subcategoria específica de um Atributo ou Habilidade — portanto, um personagem com Força 5 pode escolher se especializar como um adepto do "levantamento de peso", enquanto um personagem com Investigação 4 pode ser especialista em "balística". Sempre que um personagem realizar uma jogada de dados que envolva uma atividade na qual ele é especialista, ele pode pegar qualquer resultado de "10" anotar o sucesso e jogar o dado novamente em uma tentativa de acumular sucessos adicionais. Se o resultado desse dado for um novo "10", você pode continuar jogando o dado para obter ainda mais sucessos. Este processo continua até que nenhum outro "10" seja obtido.

Exemplo: Vitória tem Performance 4 e é especialista em músicas românticas. Ela está atuando numa exibição ao vivo e começa a cantar sua música "4 Ever 1". Para decidir a reação da plateia, o Narrador faz com que a jogadora de Vitória, Katie, jogue o Carisma (4) + Performance (4) de Vitória contra uma dificuldade de 6. A parada de dados é 8 e Katie obtém três sucessos — mas dois destes sucessos foram com resultados "10". Katie recolhe os dois dados e os joga novamente, obtendo um 9 e um 7 — dois sucessos a mais. Ela não pode mais jogar os dados em busca de sucessos adicionais, mas os cinco sucessos que obteve indicam que a audiência simplesmente ama a interpretação de Vitória

sonagem pode se esforçar e quanta punição física ele é capaz de suportar antes de sofrer traumas físicos. O Vigor também inclui um pouco de força psicológica, indicando a determinação e a tenacidade de um personagem em não desistir.

Especializações: Incansável, Determinado, Resistente, Resoluto

- Fraco: Você se machuca com um vento forte.
- Médio: Você tem saúde mediana e aguenta um soco ou dois.
- Bom: Você está em boa forma e raramente fica doente.
- Excepcional: Você pode correr — e talvez vencer — em qualquer maratona que escolher.
- Extraordinário: Você possui a constituição de um verdadeiro Hércules.

SOCIAIS

Apesar de sua predisposição à solidão, os vampiros usam a sociedade humana como instrumento para levar adiante os seus planos. Os Atributos Sociais descrevem a aparência, o charme e a habilidade de um personagem em interagir com a sociedade. Estas Características são fundamentais na determinação da primeira impressão, dinâmica pessoal e relacionamento do personagem com os outros indivíduos.

CARISMA

O príncipe puxou as cortinas de lado e andou em direção à Primi-gênie da cidade ali reunida. Suas insignificantes conversas paralelas e sussurros sigilosos pararam quando o príncipe tomou seu lugar à cabe-

ceira da mesa, sorrindo a todos com o olhar de um predador. Apesar de suas diferenças de opinião, vinganças pessoais e ódios centenários, eles continuavam aceitando o príncipe como seu superior. Ninguém podia negar a personalidade dominante do antigo vampiro.

"Vê como eles me amam, mesmo em seus ódios?" o príncipe comentou com sua criança, que permaneceu próximo a ele, atrás da cadeira. "Faça com que eles saibam que é o chefe e você os terá bebendo em sua mão."

O Carisma é a habilidade de um personagem em atrair e agradar os outros através de sua personalidade. O Carisma é usado quando um personagem tenta ganhar a simpatia de outro ou encorajá-lo a confiar nele. O Carisma não indica que o personagem é necessariamente eloquente ou habilidoso em intimidação. Mas é o simples poder do charme e da influência de um personagem. O Carisma descreve a habilidade de um personagem de convencer os outros a concordarem com o seu ponto de vista.

Especializações: Fala Mansa), Distinto, Urbano, Engraçado, Eloquente, Gracioso

- Fraco: Pare de cutucar o nariz.
- Médio: Você é razoavelmente agradável e tem muitos amigos.
- Bom: As pessoas confiam implicitamente em você.
- Excepcional: Você tem um magnetismo pessoal significativo.
- Extraordinário: Culturas inteiras poderiam seguir a sua liderança.

MANIPULAÇÃO

Daphne olhou para Lucas como se ele fosse o único Membro da cidade que poderia ajudá-la. Ele já confiava nela, que tolo, e agora tudo o que ela tinha a fazer era convencê-lo a ir falar com o bastardo do Barzeski.

"Lucas, você é o único que pode fazê-lo. Eu estou tão encrencada com eles que Barzeski nem mesmo quer me ouvir. Além disso, se você começar a se apoiar neles agora, eles ficarão muito intimidados para correrem atrás de você depois."

O rosto de Lucas suavizou-se um pouco — ela o tinha onde queria. Agora, com um pouco de sorte, ele e Barzeski matariam um ao outro quando estivessem na mesa e ela estaria livre de dois espinhos.

A Manipulação mede a habilidade de auto-expressão de um personagem com o objetivo de fazer com que os outros compartilhem de suas perspectivas ou sigam seus caprichos. Em resumo, é fazer com que os outros façam o que você quer. A Manipulação é usada no jogo quando um personagem tenta influenciar ou direcionar sutilmente o comportamento de outros. A Manipulação é usada para enganar, blefar, usar de lábia e despachar outros personagens. Se o personagem em questão gosta ou não de ser manipulado é irrelevante (essa é a diferença entre a Manipulação e o Carisma); um motivador habilidoso pode até mesmo se aproveitar das habilidades daqueles que o odeiam.

A Manipulação é um negócio perigoso, especialmente entre os Membros (apesar desta ser sua principal moeda). Falhas em tentativas de Manipulação frequentemente provocam o ódio dos que estavam para ser enganados. Falhas Críticas em jogadas de Manipulação podem adicionar nomes na lista de inimigos de um personagem.

As pessoas são manipuladas todos os dias e normalmente ignoram isso. ("Você não quer ir ao mercado para mim?") Se alguém chamar atenção sobre o fato, contudo, a maioria das pessoas se tornam bastante defensivas. A Manipulação pode ser a ferramenta mais poderosa do repertório de um Membro, mas uma falha pode ser desastrosa. Personagens com altos níveis de Manipulação frequentemente não são tão confiáveis quanto aqueles que os cercam.



Especializações: Convincente, "Meu Deus, como eu sou malandro", Sedutor, Bom Argumentador

- Fraco: Uma pessoa de poucas (e frequentemente ineficazes) palavras.
- Médio: Você consegue enganar algumas pessoas, algumas vezes, como qualquer outra pessoa.
- Bom: Você nunca paga o preço integral.
- Excepcional: Você poderia ser um político ou o líder de um culto.
- Extraordinário: "E claro que eu vou dizer ao príncipe que fui eu quem tentou fincar a estaca!"

APARÊNCIA

"Bem, Harrick, vamos ver quem os Treaders retiraram de suas solas para discutir este assunto conosco." Jervis Graves pegou um grosso charuto cubano da gaveta de sua mesa e acendeu um fósforo, afastando-se instintivamente das finas chamas. "Traga-os!" Graves berrou ao seu criado, com as cinzas caindo da ponta do charuto.

O charuto atingiu a mesa ao mesmo tempo que a mandíbula de Graves atingiu o chão. Adentrou a sala a mais horrível mulher que Jervis já viu em toda a sua não-vida e ele já tinha visto algumas Nosferatus.

"Pelo sangue de Caim, criatura, este rosto poderia me colocar em torpor."

"Sim, senhor," a vampira respondeu calmamente. "Mas nós deveríamos discutir o assunto do —"

"Não, não mesmo," Graves a interrompeu. "Diga aos 'artistas' que se eles querem fazer negócios com Jervis Graves, precisam mandar alguém que ao menos tenha uma aparência humana."

O Atributo Aparência mede a beleza de um personagem. Mais do que o visual, contudo, a Aparência é a soma da graciosidade, beleza e do inexplicável *je ne sais quoi* — que tornam as pessoas desejáveis.

A Aparência é tanto "mais" como "menos" do que palavras — ela apela para os níveis mais profundos do psíquico, e portando, molda tanto as primeiras impressões como a natureza das memórias depois delas. Não importa quão "mente aberta" seja uma pessoa, não importa quão veementemente ele diga, "a personalidade é mais importante do que a aparência", as aparências continuam sendo levadas em consideração.

Esta Característica não é usada apenas para fazer com que amantes potenciais notem seus gestos através de um salão lotado. Em situações onde a primeira impressão é fundamental, ou que envolvam pessoas que consideram a Aparência algo muito importante, um personagem não pode ter mais dados em uma parada Social do que o seu nível em Aparência. Portanto, é criticamente importante que você tenha boa aparência ou conheça melhor as pessoas antes de tentar convencê-las a bombardear o refúgio do Justicar.

- Fraco: Feio como um macaco.
- Médio: Você não se destaca na multidão, nem para melhor e nem para pior.
- Bom: Estranhos se oferecem para lhe pagar uma bebida.
- Excepcional: Você é atraente o suficiente para ser um modelo e as pessoas freqüentemente lhe dizem isso.
- Extraordinário: Você causa tanto ciúmes insanos como reverências beatas.

MENTAIS

Os Atributos Mentais definem as capacidades cerebrais de um personagem, incluindo aspectos como a memória, inteligência, consciência do que o cerca e a habilidade de pensar, aprender e reagir.

PERCEPÇÃO

Lucas sentou-se no divã de couro, com a jaqueta desabotoada e as mãos sobre o colo, esperando que o seu estranho anfitrião entrasse no aposento. Além do almíscarado odor de couro, Lucas sentiu o cheiro de ...papoula (?) e ouviu o tinir de copos.

Um homem corcunda, com nariz em forma de bico — provavelmente o servo carniçal de Barzeski — entrou no aposento, com um copo comprido sobre a bandeja em sua mão. "Um aperitivo enquanto meu senhor se veste, doce convidado?" ofereceu o carniçal com sua voz irritante.

"Se você não se importar, eu prefiro minha vitae sem láudano," respondeu Lucas.

O carniçal ficou pálido.

A percepção mede a habilidade do personagem de observar seus arredores. Isso pode envolver um esforço consciente, como procurar em uma área, mas é mais frequentemente intuitivo, conforme os sentidos aguçados do personagem notam que algo está fora do normal. A Percepção é uma sensibilidade aos arredores do personagem e raramente está presente nos cínicos e exaustos (que já viram tudo isso antes).

A Percepção é usada para determinar se o personagem entende ou não uma dada situação ou se ele detecta um estímulo no ambiente. Ela pode advertir um personagem da presença de uma emboscada, ajudá-lo a identificar uma metáfora, distinguir uma pista em uma pilha de lixo ou descobrir qualquer outro detalhe escondido ou ignorado, sejam eles físicos ou não.

Especializações: Atento, Introspectivo, Cuidadoso, Penetrante, Perspicaz, Experiente

- Fraco: Talvez você seja absurdamente distraído, talvez meramente um cabeça-de-vento; de qualquer modo, até mesmo os detalhes mais óbvios o enganam.
- • Médio: Você desconhece os detalhes, mas está ciente do todo.
- • • Bom: Você distingue temperamentos, texturas e pequenas mudanças no ambiente.
- • • • Excepcional: Praticamente nada lhe passa despercebido.
- • • • • Extraordinário: Você observa instantaneamente coisas que são quase imperceptíveis aos sentidos humanos.

INTELIGÊNCIA

Aisling observava o frágil manuscrito e imaginava por que ele se negava a fazer sentido. Os símbolos estavam todos em ordem, as invocações estavam claramente definidas e os procedimentos estavam até mesmo ilustrados corretamente. Por que a maldita coisa não funcionava, então? Era como se o mago que rabiscou essa coisa tivesse deixado de fora algum elemento básico, mas vital.

Espere um pouco...

Aisling riu alto enquanto pegava o livro e o segurava na frente do espelho. Ali estavam os símbolos. Trabalhando com o reverso do alfabeto, ela transcreveu os versos corretos que estavam na página e realizou os passos na ordem contrária. Ela linha decifrado o código primitivo.

O Atributo Inteligência se refere à compreensão do personagem sobre os fatos e conhecimentos. Mais importante do que isso, contudo, ele governa a habilidade de um personagem de argumentar, resolver problemas e avaliar as situações. O termo Inteligência é quase um erro, pois o Atributo também abrange o senso crítico e a flexibilidade de pensamento.

A Inteligência não inclui a compreensão, a sabedoria ou o bom senso, pois estes compõem os traços da personalidade do personagem e não as suas Características. Até mesmo os personagens mais espertos podem ser tolos o bastante para abrirem a boca na hora

errada ou insensatos demais para perceberem que os capangas que querem as chaves do carro não estão com boas intenções.

Personagens com um baixo nível de Inteligência não são necessariamente estúpidos (contudo, eles podem ser), mas apenas não foram educados ou são pessoas de mentes simples. Da mesma forma, personagens com alta Inteligência não são todos como Einstein: eles podem ser melhores em memorizar rotas ou terem um juízo particularmente aguçado.

Especializações: Literato, Criativo, Analítico, Resolvedor de Problemas, Autoridade em Áreas Específicas

- Fraco: Não é a faca mais afiada da gaveta (QI 80).
- • Médio: Esperto o suficiente para perceber que é normal (QI 100).
- • • Bom: Mais esclarecido que as massas (QI 120).
- • • • Excepcional: Você não é apenas brilhante, você é absolutamente brilhante (QI 140).
- • • • • Extraordinário: Um verdadeiro gênio (QI 160).

RACIOCÍNIO

Fogo.'

Lucas saltou do divã enquanto as primeiras ondas de fumaça quente atravessavam o assoalho. Primeiro o veneno, e agora isso!

Olhando para a porta, Lucas imagina que ela devia ser reforçada do lado de fora. A janela dava para a enseada e usar essa saída significaria uma queda de algumas centenas de metros. Os tubos de ventilação eram muito pequenos para que Lucas se arrastasse através deles.

Ele olhou para cima. O forro. O Demônio certamente não poderia dividir em compartimentos o fino espaço entre os andares. Simplesmente rasteje até lá, abra seu caminho em direção ao corredor e fuja pela porta da frente.

Lucas virou o divã de lado, subiu sobre ele e martelou com seus punhos, abrindo caminho através do teto de gesso. Agora era só uma questão do que se encontra lá fora.

A Característica Raciocínio mede a habilidade de um personagem de pensar rapidamente e reagir com velocidade a certas situações. Ela também reflete a esperteza geral do personagem. Personagens com baixos níveis de Raciocínio são lentos e mentalmente letárgicos, ou talvez, crédulos e inocentes. Em contrapartida, personagens com altos níveis de Raciocínio quase sempre têm um plano e se adaptam a novos ambientes com rapidez notável. Personagens com altos níveis de Raciocínio também conseguem se manter calmos em situações de tensão.

Especializações: Ganhar a Dianteira, Orador Vigoroso, Mudar de Estratégia, Emboscadas

- Fraco: Puxe meu dedo.
- • Médio: Você sabe quando apostar e quando passar no pôquer.
- • • Bom: Você raramente é pego de surpresa ou fica sem palavras.
- • • • Excepcional: Você é uma daquelas pessoas que fazem os outros pensar, "ooh, eu deveria ter dito isso ..." no dia seguinte.
- • • • • Extraordinário: Você pensa e responde quase tão velozmente quanto é capaz de agir.

HABILIDADES

Como mencionado anteriormente, as Habilidades são as Características usadas para descrever o que você sabe e o que você aprendeu a fazer. Enquanto os Atributos representam o seu potencial bruto, as Habilidades representam a maneira que você encontrou para usar esse potencial. Você pode não precisar de nada mais ao que a força para arrombar uma porta — mas se você estiver tentando

do usar de força bruta para forçar uma parte do motor sem quebrar nada, talvez fosse melhor você saber algo sobre mecânica. Ao jogar os dados, você provavelmente terá que somar uma Habilidade com o Atributo apropriado, a fim de descrever adequadamente a combinação de potencial e saber o que é preciso para fazer com que as coisas funcionem.

Existem 30 Habilidades: 10 Talentos, 10 Perícias e 10 Conhecimentos. Cada Habilidade normalmente abrange uma ampla gama de aptidões. Para certas Habilidades (Expressão, Ofícios, Performance, Acadêmicos, Ciência) é melhor escolher uma especialização (pág. 117), mesmo se o nível do personagem nesta Habilidade não for 4 ou mais. Portanto, um personagem com a Perícia Ofícios é normalmente versado em trabalhos manuais como um todo, mas pode ser particularmente adepto da mecânica de automóveis.

TALENTOS

Os Talentos descrevem o que você sabe intuitivamente, o que você consegue fazer sem treinadores ou instruções. A única maneira de desenvolver um Talento é através da experiência direta — com a exceção de alguns casos (por exemplo, a leitura de um livro de Jeet Kune Do pode lhe dar um ponto em Briga), estas coisas não podem ser aprendidas por livros ou cursos pelo correio. Se você tentar uma ação baseada em um Talento que o seu personagem não tem, não existem penalidades na parada de dados básica do seu Atributo; estas Habilidades são tão intuitivas que virtualmente qualquer um tem algum grau de capacidade em cada uma delas.

PRONTIDÃO

Kincaid levantou um dedo e os vampiros que sussurravam no camarote escuro imediatamente ficaram em silêncio. "A Senhora Anne se aproxima," ele murmurou. Ele levou uma das mãos ao ouvido, e então acenou. "Ela está a mais ou menos dois quarteirões daqui e não existe movimento nas ruas." Ele exibiu um sorriso afiado. "Esse som é do Rolls-Royce dela, não há como se enganar. Agora fiquem quietos e preparem-se para dar as boas-vindas, seus idiotas."

Esta é sua aptidão básica de perceber as coisas que acontecem ao seu redor, mesmo quando você não está realmente procurando por elas. A Prontidão descreve a atenção que você presta no mundo exterior, esteja você ocupado ou não. Este Talento, normalmente é somado à Percepção e é mais efetivo quando usado para perceber estímulos físicos (ao invés de temperamentos e pistas).

- Amador: Você não é nenhum autômato estúpido.
- Praticante: Bisbilhoteiro ocasional.
- Competente: Você mantém um olhar atento à sua volta.
- Especialista: Seja por paranóia ou bom senso, você raramente é apanhado desprevenido.
- Mestre: Os seus sentidos são tão aguçados quanto os de um animal selvagem.

Possuído por: Caçadores, Guarda-Costas, Pessoal de Segurança, Jornalistas, Ladrões

Especializações: Ruídos, Bisbilhotar, Emboscadas, Armas Ocultas, Multidões, Floresta, Animais

ESPORTES

Ronnie correu e saltou, atingindo a cerca de arame e escalando-a. Ele ainda podia ouvir os uivos e risos do bando que o perseguia e esse som adicionava ainda mais adrenalina aos seus músculos doloridos. Ele já tinha feito isso milhares de vezes e não foi difícil pular a grade em tempo recorde. Enquanto corria ao longo do beco, Ronnie tentou limpar sua mente, certificando-se de que de modo algum aqueles bru-

tamontes conseguiriam escalar tão rápido como ele. Ele ganhara mais algum tempo; agora era tudo uma questão de como usá-lo.

Então ele ouviu o som retorcido do arame sendo rasgado ...

Este Talento representa suas habilidades atléticas básicas, assim como qualquer outro treinamento que você tenha tido em esporres ou outra atividade rigorosa. Esportes diz respeito a todas as formas de corridas, saltos, arremessos, natação, atividades esportivas e similares; contudo, ele não abrange ações de coordenação motora como levantar pesos e também não inclui feitos atléticos cobertos por outras Habilidades (tal como Armas Brancas).

- Amador: Você teve uma infância ativa.
- Praticante: Atleta do colégio.
- Competente: Atleta profissional.
- Especialista: Ponto alto em seu esporte.
- Mestre: Medalhista Olímpico.

Possuído por: Atletas, Entusiastas, Guardas-Florestais, Jôqueis, Garotos

Especializações: Natação, Escalar, Acrobacia, Dançar, Corrida de Resistência, Esportes Específicos

BRIGA

Lucita atingiu lindamente o pescoço do príncipe com seu punho — um — e então, afundou seus dedos precisamente em suas cavidades oculares — dois. Um e dois, mais rápido do que uma criança conseguiria respirar e mais forte do que qualquer mortal poderia golpear.

Ela sorriu tensamente conforme o outrora régio Canino se debatia em pânico; seus olhos arruinados e sua traquéia destruída. Sem visão, sem voz — e sem nenhuma chance de invocar sua majestade sobrenatural e hipnótica. Agora ela podia fazer o resto ao seu bel prazer.

O Talento Briga representa a habilidade do personagem em lutar com unhas e dentes. Este Talento representa sua perícia em combates corpo-a-corpo, seja devido ao treinamento em artes marciais ou a muita experiência — ambos podem fazer de você um adversário perigoso. Lutadores eficientes são coordenados, resistentes à dor, rápidos, fortes e durões; a determinação de fazer o que quer que seja necessário para ferir o seu oponente vence várias lutas.

- Amador: Eles mexiam com você quando criança.
- Praticante: Você já viu algumas brigas de bar.
- Competente: Você já lutou regular e habitualmente, geralmente terminando em melhor estado do que o seu oponente.
- Especialista: Você poderia ser um competidor sério em um circuito de boxe.
- Mestre: Você é capaz de matar três homens em quatro segundos.

Possuído por: Militares, Policiais, Valentões/Capangas

Especializações: Boxe, Luta Romana, Chutes, Caratê, Judo, Boxe Tailandês, Arremessos, Imobilizações e Submissão

ESQUIVA

Beckett soltou um palavrão quando a bala atingiu a parede sobre sua cabeça, jogando pequenos pedaços de concreto em seus cabelos. Ele se lançou para o lado, rolando para trás do latão de lixo no mesmo momento em que os projéteis atingiram o lugar em que ele estava de pé. Típico, ele pensou. Os servos de Sagurvey são tão sutis quanto o próprio. Ele flexionou seus dedos e grunhiu enquanto as garras negras se projetavam da ponta dos seus dedos. Vamos ver se eles são mais lentos?

E na verdade, eles eram.

A primeira regra da auto-preservação, este Talento cobre a sua habilidade de evitar golpes, projéteis de fogo ou até mesmo carros.



A Esquiva inclui encontrar cobertura, saltar e mergulhar ou qualquer outro método que tire você da trajetória do ataque.

- Amador: Você pode mergulhar e se proteger instintivamente.
- Praticante: Você teve aulas de defesa pessoal.
- Competente: Você pode evitar pedras arremessadas e talvez até mesmo facas.
- Especialista: Somente um lutador habilidoso poderia acertá-lo.
- Mestre: Você pode virtualmente desviar-se de balas em campo aberto.

Possuído por: Policiais, Criminosos, Lutadores, Boxeadores, Moradores de Vizinhos Violentos

Especializações: Encontrar Abrigo, Esquivar-se, Finta, Pular

EMPATIA

"Quer dizer," a jovem mulher gesticulou, "como você queria que eu tomasse conta daquele bebê? Como eu poderia?" Ela tocou levemente seus olhos com o guardanapo, e então olhou com culpa para o copo. "Meu Deus. Olhe para mim, me desmanchando bem aqui na lanchonete. Você deve achar que eu sou tão estúpida..."

"Não, não," seu companheiro disse gentilmente. "Por favor, não chore. Tome." Ele se levantou e ofereceu sua mão. "Por que nós não vamos a algum lugar mais reservado para que você possa se abrir?" Ela olhou para cima e sorriu e o sorriso que ele lhe devolveu não foi nada menos que deslumbrante.

Você entende as emoções dos outros e pode se identificar, fingir que se identifica ou brincar com essas emoções como achar melhor. Você tem muita facilidade para discernir motivos e pode ser capaz

de perceber quando uma pessoa está mentindo. Contudo, você pode estar tão conectado com os sentimentos de outras pessoas que suas próprias emoções podem ser afetadas.

- Amador: Você ocasionalmente empresta seu ombro para que alguém possa chorar.
- Praticante: Algumas vezes você pode literalmente sentir o sofrimento de outra pessoa.
- Competente: Você tem uma percepção aguçada das motivações das outras pessoas.
- Especialista: É praticamente impossível mentir para você.
- Mestre: A alma humana não consegue esconder seus mistérios de você.

Possuído por: Assistentes Sociais, Pais, Atores, Psicólogos, Detetives, Sedutores, Médiuns, Melhores Amigos

Especializações: Emoções, Personalidades, Motivações, Ganhar Confiança

EXPRESSÃO

"Pelo Sangue, Laveaux, recomponha-se. A pequena cantiga de Verónica mal merece a nossa consideração, muito menos uma caçada de sangue — apesar da letra poder realmente ser interpretada como... satírica. Mas um pouco... vulgar para o meu gosto," o príncipe fungou, "mas de forma alguma uma violação da Mascara."

"Oitavo lugar nas paradas?!? Milhões de mortais estão zombando de mim — em seus automóveis, em seus clubes noturnos, em seus malditos fonógrafos eletrônicos. Eu devo ser o motivo de risos em..."

"O Elísio, Laveaux. O Elísio. Dificilmente o lugar apropriado para essas histrionices. Lembre-se de onde você está! De qualquer modo," disse o príncipe suavemente, com um sorriso lânguido dobran-

cio seu semblante, "isso não pode ser verdade, não é mesmo? Aquela parte sobre você e o..."

Laveaux se afastou violentamente, rangendo seus dentes em fúria, enquanto os *harpías* riam às suas costas.

Esta é a habilidade de mostrar a sua opinião claramente, seja através de conversação, poesia ou até mesmo do correio eletrônico. Personagens com altos níveis de Expressão conseguem expressar suas opiniões ou crenças de uma maneira que não pode ser ignorada (mesmo se suas opiniões são desinformadas ou sem valor). Também podem ser afores talentosos, habilidosos em transmitir temperamentos ou simular emoções com cada gesto que fazem. Além disso, este Talento representa a habilidade para a poesia, redação criativa ou outras formas literárias de arte.

- Amador: Seu talento está além da poesia nos cadernos da escola.
- Praticante: Você poderia liderar um grupo de debates da faculdade.
- Competente: Você poderia ser um escritor de sucesso.
- Especialista: Seus trabalhos são dignos de um prêmio.
- Mestre: Visionários como você só são formados uma vez a cada geração.

Possuído por: Atores, Escritores, Poetas, Políticos, Jornalistas, Instrutores, Agitadores Populares

Especializações: Atuação, Poesia, Ficção, Improviso, Conversação

INTIMIDAÇÃO

Lucita inspirou sonoramente e algo pareceu se reunir ao seu redor. Algo... palpável. Seus olhos fixaram-se em um dos guarda-costas de preto, depois no outro, mas não demoraram mais do que um segundo em cada um. Ambos os homens ficaram pálidos; um tentou mover sua mão em direção ao coldre do ombro mas parou quase que instantaneamente ao ouvir o som da sua voz.

"Eu disse que a conversa era particular. Saiam... agora." A

Intimidação toma muitas formas, desde ameaças diretas e violência física até a mera força da personalidade. Você sabe o método certo para cada ocasião e pode ser bastante... convincente.

- Amador: Adolescente cruel e tirano.
- Praticante: Assaltante.
- Competente: Sargento instrutor.
- Especialista: O seu ar de autoridade acovarda transeuntes casuais.
- Mestre: Você pode assustar animais sanguinários.

Possuído por: Tiranos, Executivos, Oficiais do Exército, Capangas, Seguranças, Gângsters, Sabá

Especializações: Ameaças Ocultas, Hierarquia, Coerção Física, Chantagens

LIDERANÇA

Kincaid andou através do palco improvisado e agitou sua mão por sobre a cabeça. "Vocês vão andar de joelhos e oferecer seus pescoços ao açougueiro só porque ele se diz o Papai Sabe Tudo! Vocês vão derramar o fogo do seu coração entre os lábios decadentes dos anciões?" Gritos entusiásticos e poderosos dizem "Não!", balançando o palco, mas Kincaid continuou como se não pudesse ouvi-los. "Quem herdará este mundo, esta noite, o futuro? Aqueles que já viveram um ou dois milênios — ou aqueles que podem fazer algo com sua imortalidade? VOCÊS ESTÃO DISPOSTOS A LUTAR POR SUA LIBERDADE?"

A resposta foi um coro de gritos agitados. Kincaid gritou mais palavras ferozes para a multidão, mas seu coração estava tão frio

como o gelo, exceto pela chama crescente da satisfação pessoal — e da ansiedade.

Você é um exemplo para os outros e pode inspirá-los a fazer o que você quer. A Liderança tem menos relação com a manipulação do desejo das pessoas e mais a ver com a sua apresentação diante delas como o tipo de pessoa que elas desejam seguir. Este Talento costuma estar mais ligado ao Carisma do que à Manipulação.

- Amador: Capitão do time da Liga Infantil.
- Praticante: Presidente do corpo estudantil.
- Competente: Um diretor eficiente.
- Especialista: Candidato a Presidente.
- Mestre: Você poderia ser o senhor e mestre de uma nação.

Possuído por: Políticos, Príncipes, Gerentes, Executivos, Oficiais do Exército, Policial

Especializações: Oratória, Constrangimento, Amigável, Aberto, Nobre, Militar, Autoridade

MANHA

Em plena luz do dia, a tinta de spray teria um brilho de néon. Na escura luz das luminárias da periferia, ela era entorpecente e pesada. Apesar disso, o jovem com roupas de gangue as estava estudando intensamente. "E, eu conheço essa marca," ele disse afinal. Ele balançou a cabeça. "Uma marca maldita. Os Unhas Verdes. Vietnamitas. O tipo de gangue que você nunca ouve falar nos programas policiais, mas com a qual ninguém em seu perfeito estado mental vai querer se meter.

O velho com terno impecável que não combinava com o beco em que se encontrava, apenas concordou. "Sim, precisamente. E muito, muito apropriado aos nossos objetivos."

As ruas podem fornecer muitas informações ou dinheiro para aqueles que conhecem a sua linguagem. A Manha permite que você se misture discretamente ao cenário local, ouça os rumores, entenda as gírias ou até mesmo participe de negócios escusos.

- Amador: Você sabe quem vende drogas.
- Praticante: Você impõe respeito nas ruas.
- Competente: Você poderia liderar uma gangue.
- Especialista: Você tem pouco a temer até mesmo nas vizinhanças mais perigosas.
- Mestre: Se você ainda não ouviu, ainda não foi dito.

Possuído por: Criminosos, Sem-teto, Repórteres, Detetives de Entorpecentes, Sabá

Especializações: Receptadores, Drogas Ilegais, Armas Ilegais, Rumores, Canges, Bater Carteira, Gíria Local.

LÁBIA

"Quer dizer — eu não posso prometer nada e eu te respeito muito para te dar o de sempre. Quem pode dizer o que o futuro nos reserva?" David olhou para cima, encontrou-se com o olhar fixo de Linda do outro lado da mesa. "Mas é diferente quando eu estou com você. Para ser honesto — " A voz de David quase estalou de emoção, "Eu não sei se eu já estive apaixonado antes, de verdade, mas isso me faz sentir como se pudesse, bem"

Sem palavras, Linda deslizou pelo sofá, tomou as mãos de David em suas próprias e pressionou sua testa contra o ombro dele.

Ah, o rebanho é até mais imutável do que nós, apesar de seu vangloriado "progresso". David — Dar-Inku em outros tempos — se lembrou de outras frases similarmente sem sentido, faladas em grego, em aramaico e caldaico, nos banheiros de Roma e entre os pilares da arruinada Nineve. Um verdadeiro mestre da jihad, ele meditou, não precisa de truques para iludir uma vítima.



Você sabe como ocultar os seus próprios motivos e mostrar aquilo que você deseja. Além disso, você pode chegar à raiz dos motivos de outras pessoas e usá-los contra elas. Este Talento define o seu talento para intrigas, segredos e jogos duplos; o domínio da Lábia pode fazer de você o melhor dos sedutores ou um espião brilhante.

- Amador: Você ocasionalmente conta mentirinhas inofensivas.
- Praticante: Vampiro.
- Competente: Advogado criminalista.
- Especialista: Agente disfarçado.
- Mestre: Você é a última pessoa de quem alguém suspeitaria.

Possuído por: Políticos, Advogados, Vampiros, Adolescentes, Vigarista, Artistas Famosos

Especializações: Sedução, Mentiras Impecáveis, Simular Mortalidade

PERÍCIAS

Perícias são Habilidades aprendidas através da prática, aprendizado ou outras formas de instrução. Se você tenta realizar uma ação

que envolve uma Perícia na qual você não tem nenhum nível, a dificuldade é aumentada em um. Um trabalhador inepto não é tão eficiente quanto alguém que tenha baixos Atributos mas que tenha algum entendimento sobre como os procedimentos funcionam.

EMPATIA COM ANIMAIS

Os dois homens ao lado da limusine estavam entretidos em sua conversa e nem ao menos notaram os movimentos na escura alameda atrás deles. Eles não viram a horrorosa criatura em roupas camufladas e esfarrapadas, ajoelhada ao lado da grade do esgoto, assim como não ouviram o baixo e sussurrante chamado que vinha do fim da rua.

Mas quando os ratos surgiram às centenas, eles perceberam.

Você consegue entender os padrões do comportamento animal. Esta Perícia permite que você prediga como um animal irá reagir em uma dada situação, treine e domestique um animal ou até mesmo acalme e enerve os animais.

- Amador: Você pode fazer com que um cavalo domestica do o deixe acariciá-lo.
- Praticante: Você pode ensinar um bichinho a fazer gracinhas.
- Competente: Você pode treinar um animal como espião.
- Especialista: Treinador de circo.
- Mestre: Você pode domesticar animais selvagens sem a ajuda de poderes sobrenaturais.

Possuído por: Fazendeiros, Adestrador de Animais, Guarda de Zoológico, Guardas-Florestais, Donos de Animais Domésticos

Especializações: Cachorros, Treinamento de Ataque, Grandes Felinos, Cavalos, Animais de Fazenda, Falcoaria

OFÍCIOS

Jules gesticulava com orgulho descarado frente ao tapete pendurado na parede. "Olhe. Uma Tapeçaria Bayeux original, roubada dos Britânicos e substituída por uma falsificação comum. Oh, como os mortais entrariam em pânico se nós os deixássemos descobrir a verdade!"

"Tem certeza que só a sua era falsa," Carmelita disse quietamente, ocultando suas emoções, a não ser pelo começo de um sorriso. A face normalmente cinzenta de Jules se tornou pálida como a casca de um ovo, mas ela continuou. "Olhe novamente, Jules. Os fios estão amarrados em vários lugares com nós diferentes dos do século 13 e as tinturas foram quimicamente desbotadas." Então ela olhou a expressão ferida de Jules e riu. "Oh, pobre querido! Me desculpe. Finja que eu não disse nada."

Esta Perícia abrange sua habilidade em construir e consertar as coisas com suas mãos. Ofícios permite que você trabalhe em áreas como carpintaria, trabalho em couro, tecelagem ou até mesmo em serviços mecânicos como conserto de carros. Você também pode criar trabalhos de arte duradouros com esta Perícia, dependendo do sucesso alcançado. Você deve sempre escolher uma especialização na Perícia Ofícios, mesmo que você mantenha alguma habilidade em campos múltiplos.

- Amador: Carpintaria da escola.
- Praticante: Você está começando a desenvolver o seu próprio estilo.
- Competente: Você poderia ganhar a vida com seu trabalho.
- Especialista: O seu trabalho pode ser comentado em livros de nível universitário dentro do seu campo.
- Mestre: A sua arte é virtualmente sem igual.

Possuído por: Mecânicos, Artesãos, Artistas, Projetistas, Inventores, Rústicos

Especializações: Cerâmica, Costura, Conserto de Casas, Carpintaria, Avaliação, Carburadores

CONDUÇÃO

Karl pisou forte no breque, girando o volante. Os pneus do Thunderbird cantaram enquanto o carro dava um tradicional "cavalo de pau" — graças a Deus, eles não explodiram no processo. Os carros negros não tiveram a mesma sorte; enquanto Karl pisava fundo, ele podia ouvir as ameaças dos passageiros se transformarem em gritos, seguidos pelos rangidos e o impacto do metal se amassando.

Por enquanto, tudo ia bem...

Você sabe dirigir um carro e talvez outros veículos. Esta Perícia não inclui automaticamente a familiaridade com outros veículos mais complexos como tanques ou caminhões de vários eixos e a dificuldade pode variar dependendo da sua experiência com automóveis específicos. Afinal, pilotar uma perua não o prepara para controlar um Lotus a 200 km por hora.

- Amador: Você dirige somente com transmissão automática.
- Praticante: Você pode dirigir um carro com câmbio manual.
- Competente: Caminhoneiro profissional.
- Especialista: Audacioso piloto de corridas ou de tanques de guerra.
- Mestre: Você pode fazer um Fusca realizar manobras dignas de James Bond.

Possuído por: Chofer, Caminhoneiro, Pilotos de Corrida, a maioria dos residentes das nações Ocidentais do século 20.

Especializações: Off-Road, Veículos modificados, Curvas, Câmbios Manuais, Paradas Súbitas, Tráfego Pesado

ETIQUETA

Carmelita esperou até que os dois homens virassem a esquina, e então apertou o braço de seu companheiro. "Aqueles dois homens Heshe, eles eram ...?"

"Sim querida, Assamitas." Ele disse, com a face basáltica e sem expressão sob a luz da rua. "E eles concordaram em nos deixar em paz enquanto investigam a capela de Vlado." Ele tocou amavelmente com suas mãos. "Você viu, querida? O clã pouco importa — o deles ou o meu. Tudo pode depender da mera civilidade."

Você entende as bases do comportamento formal, tanto na sociedade mortal como na cultura dos Membros. Sua especialidade é a cultura com a qual você é mais familiarizado. Esta Perícia é usada em discussões, na sedução, dança, bons modos à mesa e todos os tipos de diplomacia.

- Amador: Você sabe quando manter a boca fechada.
- Praticante: Você já esteve em um ou dois eventos sociais importantes.
- Competente: Você saberia usar até mesmo os talheres e utensílios de prata mais obscuros.
- Especialista: Sua Majestade o consideraria charmoso.
- Mestre: Se as pessoas certas viessem para o jantar, você poderia acabar com guerras — ou iniciá-las.

Possuído por: Diplomatas, Viajantes, Alta Sociedade, Executivos

Especializações: Jantares Formais, Negócios, Cultura de Rua, Sociedade dos Membros*

ARMAS DE FOGO

Valentine assobiou um sinal baixo e desprezível. Sua mão oscilou por um breve momento — e instantaneamente uma arma apareceu em seus dedos, um revólver simples e pesado. Antes mesmo que o segurança particular pudesse respirar, o aposento se encheu com o som de quatro estampidos, um logo após o outro.

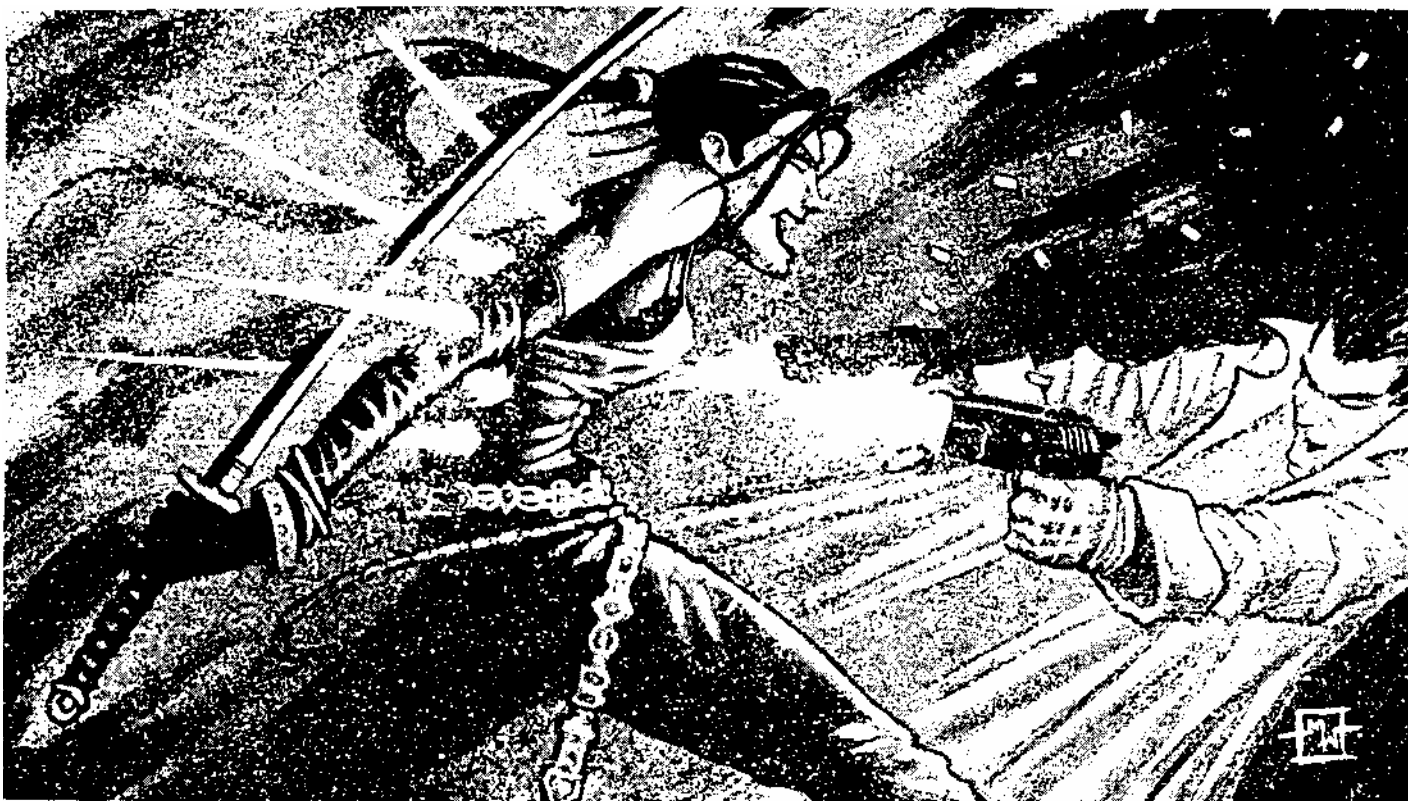
Valentine pisou graciosamente sobre a crescente poça escarlate, prosseguindo imediatamente em direção à porta de carvalho.

Matar uma pessoa com uma espada levanta suspeitas. Destroçar alguém até os ossos pode abalar as bases da Máscara. Os Cainitas se adaptaram e muitos têm devotado suas energias para aprender a matar com armas de fogo. Esta Perícia representa a familiaridade com vários tipos de armas de fogo, desde pistolas de mão até metralhadoras pesadas. Obviamente, esta Perícia não inclui a habilidade com artilharia pesada como morteiros e canhões de tanques. Contudo, pessoas habilidosas com armas de fogo podem limpar, consertar, reconhecer e, é claro, atirar corretamente com a maior parte das armas de fogo mais comuns. Esta Perícia também pode ser usada para destravar armas (Raciocínio + Armas de Fogo).

- Amador: Você tinha uma pistola de água quando criança.
- Praticante: Você costumava treinar uma hora por semana no clube de tiro.
- Competente: Você sobreviveu a um ou dois tiroteios
- Especialista: Você poderia ganhar a vida matando pessoas.
- Mestre: Você tem praticado desde a invenção do Winchester.

Possuído por: Sabá, Policiais, Pessoal do Exército, Sobreviventes, Caçadores

Especializações: Sacar Rápido, Armeiro, Pistolas, Atirador de Elite, Revólveres, Espingardas



ARMAS BRANCAS

Mesmo com a bala da .44 rasgando o seu ombro, Fátima girou como uma bailarina, levando a cimitarra diretamente ao pescoço do pistoleiro. A lâmina cuidadosamente afiada cortou seu caminho facilmente através da clavícula, da carne morta e das vértebras, e a cabeça se soltou quase que instantaneamente.

Sua expressão era de indiferença quando ela passou à encarar o parceiro do pistoleiro, que estava em pânico. "O que eles ensinam às crianças hoje em dia?" Seu inglês era tão perfeito quanto a graça com que ela mudou a posição da empunhadura. "Armas de fogo contra vampiros? Não, não. É preciso fazer as coisas da maneira certa." Seu punho se tensionou. "Assim."

Como diz a máxima dos Membros: "Armas de fogo não significam nada para um coração sem vida". Uma lâmina é normalmente muito mais válida, assim como a habilidade de usá-la corretamente. Armas Brancas inclui as habilidades no uso de armas de mão de todos os tipos, desde espadas e clavas até estranhos equipamentos de artes marciais como o sai ou o *nunchaku*. E é claro, uma estaca de madeira é sempre muito útil...

- Amador: Você sabe como se segura uma faca.
- Praticante: Você talvez tenha participado de uma briga de rua.
- Competente: Você poderia estar na equipe de esgrima da faculdade.
- Especialista: Você poderia manter a ordem dentro da corte de um príncipe.
- Mestre: Seus inimigos preferem enfrentar um esquadrão da SWAT do que a sua lâmina.

Possuído por: Assassinos, Membros de Gangue, Artistas Marciais, Policiais, Duelistas, Fãs Medievais

Especializações: Facas, Espadas, Bastões Improvisados, Estacas, Desarmar, Machados

PERFORMANCE

Não havia nada a não ser o silêncio ao redor da fogueira enquanto as últimas notas da melodia de Nikos vagavam pela floresta de pinheiros e pelo céu da noite. Logo após, havia alegria, assobios e risos. Nikos, com sua própria risada, olhou na direção do estranho. "E então, o que você achou?" Ele ofereceu o violino e o estrangeiro quietamente o aceitou. "Já vou lhe dizer," continuou Nikos, "ainda não nasceu um homem que possa tocar melhor do que eu. Vá em frente e tente, mas" Ele deixou suas palavras se perderem com os risos.

O estranho levantou o violino aos seus ombros, o prendeu graciosamente sob seu queixo pontiagudo, sorriu como um gato e começou a tocar. E neste momento, os risos de Nikos morreram em sua garganta, pois ele sabia que havia perdido a aposta — e muito mais do que isso.

A Perícia Performance governa sua habilidade em executar façanhas artísticas como cantar, dançar, atuar ou tocar um instrumento musical. Você muito provavelmente é especializado em um campo, apesar de virtuosos verdadeiros poderem ser talentosos em muitas formas de performance. Esta Perícia representa não só o conhecimento técnico de como fazer, mas também a habilidade de trabalhar uma audiência e arrebata-la com o seu espetáculo.

- Amador: Você pode cantar em um coral de igreja.
- Praticante: Você poderia ter o papel principal em uma produção universitária.
- Competente: Você é disputado pelas boates locais.
- Especialista: Você tem talento para ser uma sensação nacional.
- Mestre: Você é um virtuoso sem igual.

Possuído por: Músicos, Estudantes de Universidades, Atores, Bailarinas, Mímicos

Especializações: Dança, Canto, Rock and Roll, Atuação, Solos de Guitarra, Bêbado em Karaoke

SEGURANÇA

Os enfermeiros correram pela porta da frente, e então pararam desordenadamente. À frente deles, estava o indigente 244, distraído, olhando para o gramado, sua camisa de força jogada num canto. "O quê!" reclamou o mais novo deles. "Como ele conseguiu...?"

"Não ligue para isso," respondeu o superintendente do turno em um tom baixo e preocupado. "Só reze para que ele não tenha nada muito afiado com ele desta vez."

Esta Perícia indica sua familiaridade com ferramentas e técnicas de arrombar fechaduras, desativar alarmes de carro ou contra ladrões, fazer ligação direta em carros ou até mesmo arrombar cofres, assim como várias formas de arrombar e invadir. A Perícia Segurança não é só usada por ladrões, ela também pode servir para se criar um "sistema imbatível" ou para deduzir as localidades invadidas por um ladrão.

- Amador: Você pode arrombar uma fechadura simples.
- Praticantes: Você faz ligações diretas em carros.
- Competente: Você sabe como enganar os desarmar alarmes de casas.
- Especialistas: Você pode arrombar um cofre.
- Mestre: Você poderia desarmar — ou instalar — uma bomba no Pentágono.

Possuído por: Ladrões, Consultores de Segurança, Policiais

Especializações: Arrombamento de Cofres, Ligação Direta, Alarmes Elétricos, Blindagens

FURTIVIDADE

Repentinamente, Lucita congelou — e então se jogou para baixo e para direita. Houve um ruído surdo e repentino enquanto o livro que ela estava segurando foi dividido por uma lâmina que atravessou o ar. Ela se levantou depois de uma cambalhota, músculos tensos, e grunhiu — ou seria um rosnar? — uma só palavra: "Fátima."

A mulher à frente de Lucita sorriu, seus dentes notavelmente brancos diante de sua face escura. "Lucita. Parece que eu ainda me deixo ser traída pela sua atenção." Sua voz tão macia quanto a seda que ela vestia e suas mãos mudando a empunhadura de sua cimitarra. "Eu suponho que isso seja um desafio, então. Como sempre."

Esta Perícia é a habilidade de evitar que você seja detectado, esteja você escondido ou em movimento. A Furtividade normalmente é testada contra a Percepção de alguém. Esta Habilidade é, por razões óbvias, bastante útil para se aproximar de suas presas.

- Amador: Você pode se esconder em um quarto escuro.
- Praticante: Em uma rua, você pode se esconder entre as sombras das luminárias.
- Competente: Você não tem dificuldades para encontrar suas presas durante a noite.
- Especialista: Você pode se mover em silêncio sobre folhas secas.
- Mestre: Ancião Nosferatu.

Possuído por: Ladrões, Assassinos, Membros, Espiões, Repórteres, Autoridades

Especializações: Esconder-se, Mover-se em Silêncio, Sombras, Multidões

SOBREVIVÊNCIA

"Aqui, garoto," Emmett grunhiu, lançando um pacote mal cheiroso dentro do fosso. O esfarrapado Caitiff vacilou inicialmente, mas então, agradeceu e aceitou o rolo de mantas mal-cheiroso. "Você vai querer se esconder o máximo possível dentro do bueiro," continuou Emmett, "pois o sol estará a maior parte do dia deste lado. Fique encolhido, também, pois assim você vai poder cobrir uma parte maior do seu corpo."

O magro vampiro pestanejou para Emmett. "Mas não seria mais seguro nos esgotos? Quer dizer, não existe nenhuma —" Ele parou rapidamente ao ver a expressão no rosto horrível de Emmett. "Oh. Entendo."

"Não existe luz do sol lá embaixo," Emmett fez uma cara feia conforme se arrumava e virava de lado. "Não quer dizer que é seguro."

Apesar dos vampiros terem pouco medo de morrer por inanição ou desabrigo, as áreas selvagens ainda podem ser perigosas para os Cainitas. Esta Perícia permite que você encontre abrigo, navegue até a civilização, rastreie presas e possivelmente até evite lobisomens (apesar desta última ser extremamente difícil). Quando você usa a Furtividade em áreas selvagens, você não pode ter uma parada de dados maior do que o seu nível em Sobrevivência.

- Amador: Você pode sobreviver a uma caminhada de 8 km.
- Praticante: Você poderia viver sem nenhum conforto.
- Competente: Você sabe quais cogumelos são venenosos e quais são comestíveis.
- Especialista: Você poderia viver em uma área selvagem à sua escolha durante meses.
- Mestre: Você pode ser deixado pelado nos Andes e se virar sozinho.

Possuído por: Escoteiros, Soldados, Entusiastas da Vida ao Ar Livre, Sobreviventes, Caçadores, Guardas-Florestais

Especializações: Rastrear, Áreas Florestais, Selvas, Arma-dilhas, Caça

CONHECIMENTOS

Os Conhecimentos envolvem a aplicação da mente, e não do corpo; consequentemente, as Habilidades do Conhecimento costumam estar mais ligadas às Características Mentais. (Jogadas como Carisma + Acadêmicos ou até mesmo Vigor + Medicina são possíveis, mas tais situações são muito raras.) As descrições a seguir falam sobre os níveis de Conhecimento em termos acadêmicos, apesar da escola ser apenas uma das maneiras para se melhorar os Conhecimentos.

Se você não tiver nenhum nível em um dado conhecimento, você não pode nem ao menos tentar realizar jogadas que o envolvam, a não ser que o Narrador dê uma permissão explícita (como quando o bom senso está envolvido). Se você não sabe espanhol, você não pode tentar manter uma conversação em espanhol usando apenas o seu raciocínio.

ACADÊMICOS

"Pequeno tolo," Hesha disse com desgosto. "Você balbucia sobre sua perda Cartago, mesmo assim, o termo não quer dizer nada para você a não ser uma melodia praguejada em uma das suas estridentes e tão importantes arengas 'alternativas'. O que você sabe sobre Cartago — ou Roma? O seu senhor lhe falou sobre os sacrifícios Sabinos a Tanit e Moloch? Dos gritos nas ruas enquanto as crianças vomitavam seu sangue para o sustento dos Brujah? Das mulheres e crianças sendo arrastadas nuas para a rua e dadas como afago aos mercenários — que mesmo assim defendiam a 'Utopia' quando suas linhagens nobres eram saturadas demais com sangue para serem afetadas?"

"Vá embora, iconoclasta bebedor de soro. Fale comigo novamente em um século, quando a sua vitae estiver menos contaminada de heroína e ignorância." Hesha moveu um dedo, mandando-o embora.

O frenesi do anarquista foi súbito e como o ataque foi uma violação clara da Sexta Tradição, Hesha não sofreu nenhuma repreensão pelo assassinato subsequente. Naturalmente, depois disso, a ocupação de Morningside Homes foi uma ação simples.



Este Conhecimento abrangente mostra a erudição de um personagem na área das "ciências humanas": literatura, história, arte, filosofia e outras ciências "liberais". Um personagem com pontos em Acadêmicos geralmente é bem informado nestes campos, enquanto muitos pontos indicam que ele é um perito em uma ou mais áreas de estudo. Não apenas este Conhecimento pode ser impressionante em palestras e outras cerimônias do Elísio, mas ele também pode fornecer dicas valiosas sobre antigos — e futuros — movimentos da Jyhad.

- Estudante: Você está ciente de que 1066 é algo mais do que o código de área de Beverly Hills.
- Universitário: Você pode citar os clássicos, identificar os principais movimentos culturais e expor a diferença entre Ming e Moghul.
- Mestre: Você poderia publicar um artigo em um jornal erudito.
- Doutor: Professor emérito.
- Catedrático: Estudiosos de todo o mundo reconhecem você como sendo um dos principais peritos do seu tempo.

Possuído por: Professores, Literatos, Aficionados, Anciões

Especializações: Pós-Estrutura, Pinturas Impressionistas, Roma Imperial, Realismo Americano

COMPUTADOR

Emmett não conteve um riso fleumático. Levou algum tempo para instalar o seu sistema nos esgotos, sem falar nas linhas de força. Mas tudo estará prestes a valer a pena.

Não era difícil invadir o sistema da empresa S&L de Laveaux.. Seria simples re-escrever alguns números. Mas Emmett era um profissional e isso quer dizer que ele só se envolvia com "coisa grande". Quando a Receita Federal terminar de checar os números arditosamente ornamentados de Laveaux, o frágil hipócrita não vai ter dinheiro ou credenciais suficientes para comprar uma refeição na esquina. Para que serve a sua "influência superior" agora?

Este Conhecimento representa a habilidade de operar e programar computadores, assim como a compreensão necessária para se manter a par da tecnologia mais avançada.

- Estudante: Aperta e clica.
- Universitário: Você pode processar os dados com relativa facilidade.
- Mestre: Você pode desenvolver um software.
- Doutor: Você poderia viver de forma confortável como um consultor de informática.
- Catedrático: Você cria a tecnologia de ponta.

Possuído por: Hackers, Funcionários de Escritório, Programadores, Processadores de Dados, Estudantes

Especializações: Linguagens de Computador, Internet, Quebrar Códigos, Vírus, Recuperação de Dados

FINANÇAS

O vampiro baixou seu jornal com uma tosse deliberada. "Você estava com a impressão de que a não-vida facilmente nos traz poderes ilimitados? Você pensou que nossa influência e poder nos fossem dados magicamente no momento do Abraço.⁷ Eu não escolhi você pela sua naiveté, criança." Ele batia suas unhas longas e estranhamente cortadas sobre sua escrivaninha de mogno. "Eu comecei este século com nada mais do que algumas moedas. E virei a virada do milênio com bilhões em meu nome. E tudo o que eu tenho, eu obtive com a minha própria inteligência e determinação."

Ele tocou sua bochecha com um dos dedos e o seu olhar ardente se tornou pensativo. "Parece que você precisa de uma lição sobre como fazer o seu dinheiro pagar sua aposta. Eu vou usar as minhas habilidades para causar a ruína financeira de uma pessoa, e você vai me observar — e então demonstrar o que você aprendeu." Sua boca se entortou em um sorriso. "Qual era mesmo o nome do seu ex-marido?"

Você conhece as minúcias do comércio, desde avaliar o valor relativo de um objeto até se manter a par das tarifas de câmbio monetário. Este Conhecimento pode ser inestimável para intermediar a venda de objetos, lidar com números ou apostar no mercado de ações. Níveis altos de Finanças permitem que você eleve o seu padrão de vida a um nível muito confortável.

- Estudante: Você assistiu algumas aulas sobre negócios.
- Universitário: Você tem alguma experiência prática e consegue manter os seus registros bastante organizados.
- Mestre: Você seria um bom corretor de ações.
- Doutor: As Corporações seguem a sua liderança financeira.
- Catedrático: Você poderia fazer uma fortuna com uma nota de \$20.

Possuído por: Executivos, Classe Alta, Cambistas, Contadores, Revendedores, Traficantes de Drogas, Contrabandistas

Especializações: Mercado de Ações, Lavagem de Dinheiro, Avaliação, Moedas Estrangeiras, Contabilidade, Revenda, Corporações

INVESTIGAÇÃO

Liicita e Anatole andavam calmamente pelo escritório escuro, e então pararam, examinando silenciosamente o opulento ambiente. Antes mesmo de um minuto se passar Anatole falou: "Ali — o suporte de livro que procurávamos, a terceira prateleira na parede sul."

Lucita se apressou na direção da estante e levantou a grotesca estátua de Olmec. Ela virou a estátua ao contrário para inspecionar sua base, acenou, e então afundou seus dedos na pedra e puxou. A estátua se dividiu ao meio com um estalo e um minúsculo frasco caiu ao chão em uma pequena chuva de pedras empoeiradas e dobradiças quebradas.

Você aprendeu a perceber os detalhes normalmente ignorados pelas outras pessoas e poderia se tornar um detetive admirável. Este Conhecimento representa não apenas um bom olho para os detalhes, mas também uma habilidade de fazer pesquisas e seguir pistas.

- Estudante: Você já leu o suficiente de Agatha Christie.
- Universitário: Oficial da polícia.
- Mestre: Detetive particular.
- Doutor: Agente federal.
- Catedrático: Sherlock Holmes.

Possuído por: Detetives, Fãs de Mistério, Policiais, Bisbilhoteiro

Especializações: Criminologia, Pistas Ocultas, Revistar, Descoloração

DIREITO

"O que você esperava que eu fizesse?!?" A voz do vampiro acorrentado surgiu em um guincho desesperado, quase como um falsete no final. "Meu bando foi morto! Eles rasgavam Diego ao meio sem ao menos ofegar!" Seus olhos estalaram para um lado, para a ameaçadora tina de metal quase invisível através das sombras. "Eu tinha que avisar vocês."¹

"A lei é a lei," entonou a criatura de túnica à sua frente. "A covardia é imperdoável." As túnicas do Cainha mais velho se agitaram enquanto ele estendia sua palma em um ato de falsa bênção. A sentença e como tem que ser. Morte por ácido."

O vampiro acorrentado gritou ao ouvir isso e continuou gritando por algum tempo.

Com todos os advogados e criadores de leis que existem por aí, este Conhecimento pode se provar bastante útil. O Direito pode ser útil para arquivar processos, evitá-los ou sair da prisão. Além disso,

até mesmo os Membros mantêm uma cadeia para os seus e vários vampiros já salvaram suas não-vidas ao sabiamente explorarem uma brecha existente em uma das Tradições.

- Estudante: Você já viu muitos filmes de julgamento.
- Universitário: Você está se preparando, ou acabou de prestar exame para a ordem dos advogados.
- Mestre: Chave-de-cadeia.
- Doutor: Importantes personalidades públicas têm o seu telefone — como precaução.
- Catedrático: Você poderia encontrar brechas em um contrato com o Diabo.

Possuído por: Advogados, Policiais, Juizes, Detetives, Legisladores

Especializações: Legislação Criminal, Processos, Cortes, Contratos, Procedimentos Policiais

LINGUISTICA

Quando Anatole levantou seu rosto em direção à janela arrombada, sua voz se elevou em uma canção, ecoando pelos cantos da capela. "Pange, língua, gloriosi/Corporis mysterium/Sanguisque pretiosi"

Lucita sacudiu sua cabeça, habilmente passando um dedo através de seus escuros lábios cor de vinho, removendo uma errante gota de sangue. "O Sangue, vale mais que qualquer preço. Quão apropriado."

Anatole terminou sua estrofe, e então, lentamente se virou na direção dela. " Que Dom realmente maravilhoso! O pobre e o humilde podem/Sobre seu Senhor e mestre se alimentarem." Ele riu, limpando sua boca com as costas da mão. "A comunhão é algo sagrado. Me alegra muito que você sempre tenha entendido isso."

Você começa o jogo com uma língua nativa à sua escolha, mas se você desejar falar qualquer outra língua, seja ela moderna ou antiga, a Linguística é necessária. Esta Habilidade permite que você entenda novas línguas, mas em níveis altos, também oferece uma maior compreensão geral da estrutura linguística. A Linguística pode permitir que você reconheça sotaques e decifre enigmas.

- Estudante: Uma língua adicional.
- Universitário: Duas línguas adicionais.
- Mestre: Quatro línguas adicionais.
- Doutor: Oito línguas adicionais.
- Catedrático: Dezesseis línguas adicionais.

Possuído por: Diplomatas, Embaixadores, Viajantes, Vampiros Antigos, Criptólogos, Eruditos

Especializações: Linguagem Romântica, Kanji, Idiomas, Hieróglifos, Expressão Escrita, Códigos

MEDICINA

"Yaroslav! Seu idiota!" O distorcido e horroroso carniçal se acovardou enquanto seu mestre falava, encolhendo-se contra a parede de pedra com terror. Sacudindo sua cabeça com desprezo, Vykos se ajoelhou diante do homem sangrando e começou a moldar o fechamento de seus ferimentos. "Este aqui precisa ser mantido intacto por algum tempo," o vampiro continuou friamente. "Eu o punirei amanhã à noite."

Vykos agitou sua cabeça, ignorando o agora comovente choro do carniçal que permanecia em um canto. Finalmente, suas mãos pararam de se mover. "Aí está," ele sussurrou ao homem inconsciente. "Eu lhe concedi sua vida novamente. Venha, vejamos o que você está disposto a fazer com ela."

Você entende como o corpo humano e — e em menor magnitude o corpo vampírico — funciona. Esta habilidade compreende o

conhecimento de medicamentos, doenças, procedimentos de primeiros socorros e diagnose ou tratamento de enfermidades. A Medicina é de grande utilidade para os Membros que se interessam em como consertar, danificar ou transformar o corpo humano.

- Estudante: Você assistiu a cursos de primeiros socorros.
- Universitário: Residente ou paramédico.
- Mestre: Clínico geral.
- Doutor: Você pode realizar transplantes.
- Catedrático: Você é respeitado pela comunidade médica mundial como sendo um Esculápio dos dias modernos.

Possuído por: Estudantes de Medicina, Médicos, Salva-Vidas, Pais, Paramédicos, Tzimisce

Especializações: Transplantes de Órgãos, Cuidado de Emergência, Tratamento de Venenos, Patologia, Produtos Farmacêuticos

OCULTISMO

"Sobre o povo louco e selvagem, eu vos digo, não bebei de seu sangue!" " Beckett abriu seus olhos e endireitou-se em sua cadeira. "Esta é a primeira parte de uma passagem do Livro de Nod, e eu poderia citar vários Membros que expressariam mais ou menos o mesmo sentimento. As 'fadas', se é assim que você deseja chamá-las, são provavelmente muito reais e certamente muito perigosas." Ele franziu as sobrancelhas. "Eu espero que você saiba o que está fazendo, Anatole."

O Malkaviano apenas sorriu.

Você é instruído em áreas do ocultismo tais como misticismo, maldições, magia, folclore e, particularmente, a cultura vampírica. Ao contrário de muitos outros Conhecimentos, o Ocultismo não implica em um saber completo sobre os fatos reais e concretos; muito do que você sabe pode ser rumor, mito, especulação ou boato. Contudo, para se aprender os segredos deste campo, vale a pena gastar séculos separando as lendas dos fatos. Altos níveis de Ocultismo implicam em uma compreensão profunda sobre os vampiros, assim como uma boa base em outros aspectos do ocultismo; pelo menos você saberá distinguir o que é pateticamente falso.

- Estudante: Você explorou a seção de Esoterismo das grandes livrarias.
- Universitário: Parece haver alguma verdade perturbadora sobre alguns dos rumores que você ouviu.
- Mestre: Você já ouviu muitas coisas e já presenciou algumas delas.
- Doutor: Você reconhece fontes descaradamente falsas e tem palpites embasados sobre outras.
- Catedrático: Você conhece a maioria das verdades básicas sobre o mundo oculto.

Possuído por: Ocultistas, Supersticiosos, Reformistas, Tremere

Especializações: Cultura da Família, Rituais, Infernalistas, Bruxas

POLÍTICA

A pele de Hesha brilhou como o mogno sob a luz das velas, enquanto ele agitava sua cabeça e falava no fone. "Eu acho que você superestimou a força de Bianca nesta situação. O recente embarço pelo qual ela passou devido às ações de suas crianças chamou a atenção dos harpias sobre ela, que não arriscaria uma perda ainda maior de status. Além disso, seus soldados — os poucos que ela ainda tem — estão muito ocupados defendendo seu território. Não. Ela não fará nada."

Ele acenou e uma pequena luz veio aos seus olhos. "Claro. Você tem meu número, caso precise de mais alguma coisa."

Você está familiarizado com a política atual, inclusive com as pessoas que controlam o poder e como elas chegaram lá. Este Conhecimento pode ajudá-lo a lidar com, ou influenciar, os políticos ou até mesmo fornecer algum conhecimento sobre a estrutura de poder local dos Cainitas.

- Estudante: Ativista.
- Universitário: Estudante de ciências políticas.
- Mestre: Diretor de campanha ou locutor de rádio.
- Doutor: Senador.
- Catedrático: Você poderia escolher o próximo presidente dos Estados Unidos.

Possuído por: Ativistas, Políticos, Advogados, vampiros de todos os tipos

Especializações: Municipal, Estadual, Federal, Suborno, Dogma, Radical, Camarilla

CIÊNCIA

"Douglas, olhe aqui!" Os olhos da jovem carniçal brilharam enquanto ela se afastava do microscópio. O dano circulatório é considerável, mas existem traços de recuperação — há cicatrização e até mesmo as células estão se regenerando como seria de se esperar.

O Dr. Netchurch olhou através das lentes do microscópio por um minuto antes de responder. "Sim. Você está certa, o defunto definitivamente fez uma tentativa consciente de regenerar o dano da hemotoxina — mas sem sucesso." Seu sorriso era tenso e sem humor. "Parece que eu fui muito bem sucedido."

Você tem pelo menos um entendimento básico da maioria das ciências físicas, tais como química, biologia, física e geologia. Este Conhecimento pode ser aplicado de várias formas práticas.

- Estudante: Você possui a maioria dos conhecimentos básicos do colegial.
- Universitário: Você está familiarizado com as principais teorias.
- Mestre: Você poderia ensinar ciências no colegial.
- Doutor: Você é plenamente capaz de avançar os conhecimentos no seu campo.
- Catedrático: O seu Prêmio Nobel está esperando por você.

Possuído por: Cientistas, Estudantes, Pesquisadores, Professores, Engenheiros, Técnicos, Pilotos

Especializações: Química, Biologia, Geologia, Física, Astronomia

ANTECEDENTES

Estas Características descrevem vantagens de nascença (ou renascença), circunstâncias e oportunidade: posses materiais, conexões sociais e outros. Os Antecedentes são Características externas e não internas, e você deve sempre refletir sobre como as adquiriu, assim como o que elas representam. Quem são seus Contatos? Por que seus Aliados o apoiam? Como exatamente você ganhou dinheiro suficiente para justificar seus quatro pontos em Recursos? Se você detalhar bastante a concepção do seu personagem, a escolha dos Antecedentes apropriados deve ser natural.

Apesar de jogadas de dados que envolvam Antecedentes não serem comuns, o Narrador pode exigí-las a fim de determinar se um personagem obteve as informações, mercadorias ou favores que procurava. Você pode, por exemplo, ter que fazer um teste Raciocínio + Recursos para manter saudáveis os seus investimentos em ações, ou Manipulação + Contatos para persuadir o seu "associado" contrabandista a realizar um favor extra.

ALIADOS

"Maldição." O homem de meia-idade baixou seu garfo e limpou os lábios com o guardanapo. "Eu não tinha a menor ideia de que aquela garota, Nash, era ligada a você. E sua família quer manter isso em segredo?" Ele sufocou um arroto e, então, bebericou seu vinho. "Eu não sei se vou conseguir impedir a impressão dos boletins, mas..."

Sua visita, que mal havia tocado na comida, elevou uma das mãos para interrompê-lo. "Por favor, não existe necessidade de colocar em risco a sua posição. Eu não estou pedindo que você negue o desaparecimento dela, nem mesmo que ignore — simplesmente coloque as atualizações de sua investigação em uma área mero distinta do jornal." Seu meio-sorriso foi uma obra-prima de luta e dor. "Mantenha a questão menos pública — pelo bem da família."

Aliados são humanos que apoiam ou ajudam você — família, amigos ou até mesmo uma organização mortal que lhe deve alguma lealdade. Apesar dos aliados o ajudarem por vontade espontânea, sem necessidade de persuasão ou coerção, eles nem sempre estão disponíveis para ajudar; eles têm suas próprias preocupações e só podem cooperar, em nome da amizade, até um certo nível. Contudo, alguns deles possuem suas próprias Características de Antecedente e podem fornecer acesso indireto a outros contatos, influência e recursos.

Aliados normalmente são pessoas de influência e poder em suas cidades natais. Essa influência e poder pode ser praticamente de qualquer tipo, sujeito à aprovação do Narrador: você pode ter amigos no departamento de pesquisa ou até mesmo no gabinete do prefeito, dependendo de quantos pontos você gastar nessa Característica. Seus Aliados normalmente são confiáveis (apesar de provavelmente não saberem que você é um vampiro, ou mesmo que os vampiros existem). Contudo, nada é de graça; se você começar a pedir muitos favores ao seu amigo da Cosa Nostra ele provavelmente irá lhe pedir algum favor amigável no futuro. Esse é frequentemente um bom começo para uma aventura...

- Um aliado, de influência e poder moderado
- Dois aliados, ambos de poder moderado
- Três aliados, um dos quais é razoavelmente influente
- Quatro aliados, um dos quais é muito influente
- Cinco aliados, um dos quais é extremamente influente

CONTATOS

"Ei, amigo. Sem ofensas, tudo bem?" O negro de tranças afro abriu amplamente seus braços. "Você não pode me culpar por ficar curioso. Você está levando dois engradados de fuzis de assalto e está pagando tão generosamente pela munição Vagonbreath que eu tenho certeza que você não vai revendê-las para ninguém. Nenhum otário pagaria o bastante para que Você ainda tivesse algum lucro." Ele levou o dedo ao nariz com um ar especulativo. "Eu nunca ouvi falar que você fizesse esse tipo de sujeira, irmão. Qual é a sua afinal, você está apenas armazenando o material para o tempo das vacas magras?"

Enquanto guardava um dos fuzis automáticos no engradado, o sorriso de Kincaid era elétrico. "Na verdade não. Eu nunca compro nada que eu não pretenda usar."

Você conhece gente por toda a cidade. Quando você começa a fazer ligações para os membros de sua rede de contatos, a quantidade de informações que você é capaz de obter é assustadora. Seus Contatos são pessoas que você pode subornar, manipular ou coagir a lhe fornecer informações, mas além disso, você também possui alguns contatos mais importantes — amigos em quem pode confiar e que lhe fornecem informações precisas em assuntos que dizem respeito às

suas áreas de especialização. Você deve descrever em detalhes cada um de seus contatos principais antes do início do jogo.

Além dos seus contatos principais, você tem um número de pequenos contatos através da cidade; o seu contato principal pode estar no gabinete da promotoria, enquanto seus contatos menores podem ser policiais corruptos, escriturários do Detran, seguranças de boates ou até mesmo vendedores de cachorro-quente. Você não precisa detalhar estes "conhecidos casuais" antes do jogo: ao invés disso, para se comunicar com eles, você deve jogar contra o seu nível de Contatos (dificuldade 7). Você será bem sucedido em contatar uma pessoa para cada sucesso nos dados; obviamente, você ainda precisa convencê-los a lhe dizerem o que você quer ouvir.

- Um contato importante
- Dois contatos importantes
- Três contatos importantes
- Quatro contatos importantes
- Cinco contatos importantes

FAMA

"Cara, desculpa eu te interromper, mas eu tinha que vir até aqui e dizer... puxa, meu Deus! Que espetáculo!" O sorriso da adolescente dividiu seu rosto pela metade. "Quer dizer, eu dirigi do Alabama até aqui para te ver tocar e eu só queria te dizer que valeu a pena. De verdade, cara!"

Karl deu um gole falso em sua cerveja, era o melhor a se fazer para não explodir numa gargalhada. "Não me diga? É muito legal da sua parte." Ele olhou em volta e então, inclinou-se para frente com um ar de segredo. "Vou te dizer uma coisa. Eu e meus amigos vamos dar uma pequena festa no meu apartamento depois do show. Por que você não se informa com René — a ruiva de roupas íntimas ali ao lado — e passa por lá?"

Você desfruta de um reconhecimento amplo dentro da sociedade mortal, talvez como um artista, escritor ou atleta. As pessoas gostam de ser vistas com você. Isso lhe dá todos os tipos de privilégios ao interagir com a sociedade mortal, mas também pode atrair uma boa fatia de atenção indesejada, agora que você não está mais vivo. A maior das armas oferecidas pela fama é a sua habilidade inerente de influenciar a opinião pública — como a mídia moderna constantemente demonstra.

Este Antecedente é obviamente uma faca de dois gumes. Certamente, você pode se aproveitar dos privilégios do seu prestígio — obtendo as melhores mesas, sendo convidado a eventos que de outra forma você perderia, marcando compromissos com a elite — mas você também é frequentemente reconhecido quando preferiria não ser. Contudo, seus inimigos não podem simplesmente fazer com que você desapareça sem que um alvoroço desnecessário venha à tona; você também percebe que em áreas populosas, a caça se torna muito mais fácil (diminua a dificuldade das jogadas em um ponto para cada ponto de Fama). Além disso, o Narrador pode diminuir a dificuldade de jogadas Sociais contra fãs e pessoas facilmente impressionáveis.

- Você é conhecido por uma seleta tribo de uma cidade — como os boêmios locais ou o círculo social dos ricos.
- A maioria da população reconhece o seu rosto; você é uma celebridade local, como um apresentador de telejornais.
- Sua fama é reconhecida em todo o estado; talvez você seja um senador ou uma estrela de interesse local.
- Nacionalmente famoso; todos sabem algo sobre você.
- Você é um ícone da mídia, mundialmente famoso.



GERAÇÃO

Ruyter deu um passo para trás, arreganhando seus dentes de marfim numa careta. Sua sobrancelha estava enrugada, mas sem suor. "Maldito!" ele gritou. "Eu conheço sua linhagem, criatura! Você é a criança de Pierre L' Imbecile, aquele tolo de sangue fraco! Como você..." Ele se moveu abruptamente, inclinando-se para trás como se procurasse abrigo. Mas seu pescoço não se moveu e seu olhar permaneceu frio e fixo sobre o olhar do Malkaviano, que o atravessava como uma estaca.

"A comunhão nos coloca mais próximos do Pai Negro," disse Anatole em um tom leve. Seus olhos cintilaram com um brilho envolvente. "Através do Sangue dele obtemos a rigidez — e o discernimento. Tome, permita-me compartilhar desta glória com você."

Pura e simplesmente, este Antecedente representa sua geração • a pureza do seu sangue e sua proximidade do Primeiro Vampiro. Um nível alto em Geração pode representar um senhor poderoso ou um perigoso gosto pela diablerie. Se não gastar nenhum ponto nesta Característica, você começará o jogo como um vampiro da 13ª geração. Veja a página 139 para maiores informações sobre a Geração e o seu papel dentro do jogo.

- 12ª geração: 11 pontos de sangue, pode gastar 1 ponto de sangue por turno
- 11ª geração: 12 pontos de sangue, pode gastar 1 ponto de sangue por turno
- 10ª geração: 13 pontos de sangue, pode gastar 1 ponto de sangue por turno
- 9ª geração: 14 pontos de sangue, pode gastar 1 ponto de sangue por turno
- 8ª geração: 15 pontos de sangue, pode gastar 3 pontos de sangue por turno

REBANHO

A sussurrante cantiga tornou-se lentamente mais forte à medida que as velas queimavam e reduziam-se. Finalmente, como que respondendo a uma sugestão inaudível, o homem de túnica azul ajoelhado à frente da multidão se levantou e voltou-se aos outros suplicantes. "Ouça-nos ó Mãe-Sem-Misericórdia, ó Dama Negra do Canino Envenenado, ò Lua da Terra. Venha a nós e escolha seu consorte! NoSso desejo é o Vosso!"

Nesse momento, o chão de terra batida se abriu e se quebrou e uma mulher de pele escura literalmente se ergueu do solo, sendo recebida por gritos extáticos vindos da multidão.

Você criou um grupo de mortais dos quais se alimenta sem medo. Um Rebanho pode tomar várias formas, desde círculos de boêmios pervertidos até um culto que o vê como uma figura divina. Além de prover alimento, o rebanho pode ser útil em pequenas tarefas, apesar deles normalmente não serem muito controláveis, nem fortemente ligados a você ou altamente habilidosos (se você quer peões mais eficientes, escolha Aliados ou Lacaios). O seu nível de Rebanho é adicionado às suas jogadas de caça; veja o Capítulo Seis para maiores detalhes.

- 3 fontes
- 7 fontes
- 15 fontes
- 30 fontes
- 60 fontes

INFLUÊNCIA

"E também não penso que essa história vai acabar se eu sumir." O gordo e suado repórter fez o melhor que podia para parecer seguro de si, mas o medo brilhava em seus olhos. "Você não pode simplesmente matar as pessoas e esperar que o sistema de justiça americano fique parado olhando, cara."

Hcsa riu de suas palavras. "Eu acredito que você esteja superestimando a integridade de seus companheiros mortais, Sr. Laurent. Telefonemas já foram feitos." Ele balançou a cabeça, com uma expressão de tristeza ao invés de sua própria. "Eu temo que sua autópsia irá revelar um ataque cardíaco súbito e fatal — que trágico..." Sombras serpentinadas começaram a surgir dos cantos do quarto e uma voz baixa começou a ecoar pelo aposento. "Não há mais nada a fazer aqui. Vocês concordam?"

Você tem influência dentro da sociedade mortal, seja através da riqueza, prestígio, cargo político, chantagem ou manipulação sobrenatural. Membros com alta Influência podem manipular, e em raros casos até mesmo controlar, o processo político e social de uma sociedade humana. A Influência representa a soma do seu poder político dentro da sociedade, sobretudo entre a polícia e os burocratas.

Algumas jogadas podem exigir que você use sua Influência ao invés de uma Habilidade, especialmente em tentativas de manipulação de pequenos burocratas. Obviamente, é sempre mais fácil instituir mudanças em nível local do que em escala mundial (exemplo: demolir uma casa abandonada é relativamente fácil, ao passo que começar uma guerra é um pouco mais difícil).

- Moderadamente influente; um agente na política municipal
- Boas conexões; uma força na política estadual
- Posição de influência; um agente na política regional
- Amplo poder pessoal; uma força na política nacional
- Vastamente influente; um agente na política global

MENTOR

Ramon saltava através do bosque, caindo de quatro algumas vezes devido a pressa. "Tibur!" Sua voz se elevou, mas ainda não era um grito. "Tibur!" Suas unhas afundaram no solo, lançando pequenas chufas de poeira no ar noturno. "Por favor, senhor, eu preciso de sua ajuda! Tibur, você está aqui?"

Finalmente, ele foi respondido por uma voz que parecia vir da própria terra, uma voz como o grunhido de um urso e com a idade de uma pedra gasta. "Eu estou aqui, Ramon. O que você deseja? Fale logo, pois estou com fome e me preparando para caçar."

Esta Característica indica a existência de um ancião — ou possivelmente até mais do que um — que zela por você, oferecendo orientação ou ajuda em certas oportunidades. Um mentor pode ser poderoso, mas o seu poder não precisa ser direto. Dependendo do número de pontos gastos neste Antecedente, o seu mentor pode ser nada mais, nada menos do que um vampiro com uma cadeia de contatos notável ou uma criatura que viveu vários séculos e possui uma tremenda influência e poderes sobrenaturais. Ele pode aconselhá-lo, falar com o príncipe (ou arcebispo) em seu nome, guiar outros anciões para longe de você ou avisar quando você está entrando em situações que você não compreende.

Na maioria das vezes, o mentor é o senhor do vampiro, mas ele pode ser qualquer Cainita com um interesse passageiro no seu bem estar. Um alto nível em Mentor poderia até mesmo indicar um grupo de vampiros de ideias semelhantes, como os anciões Tremere em cidades onde o clã possui capelas.

Tenha em mente que esta Característica não é um cartão de "Saia da prisão"; o seu mentor não aparecerá como a cavalaria sempre que você estiver em perigo. Ele pode até mesmo pedir algo em troca do seu patronato (o que pode levar a uma série interessante de aventuras). Um mentor normalmente se mantém indiferente, oferecendo informações úteis ou conselhos, por mera camaradagem, mas irá abandoná-lo sem pensar duas vezes se você se mostrar um "aprendiz" indigno ou problemático.

- Seu mentor é um ancillae de pouca influência.
- Seu mentor é respeitado; um ancião, por exemplo.
- Seu mentor é altamente influente; como um dos membros da Primigênie
- Seu mentor tem grande poder sobre uma cidade; como um príncipe ou arcebispo, por exemplo.
- Seu mentor é extraordinariamente poderoso, talvez até mesmo um justicar ou Inconnu.

RECURSOS

Kincaid sorriu ao girar a chave, saboreando o tremor do motor do Porsche que funcionava perfeitamente. Para os outros, bastava pegar o que precisavam e depois descartar. Mas não para ele. Em seus vestígios de memórias da vida perdida, ele havia ansiado por todas as ciladas da riqueza, e para ele era imensamente divertido largar todas os seus deveres de "campeão do Sabá" para se enfiar nos altos círculos sociais, por tudo que eles proporcionavam. Está certo que ele não podia apreciar a boa comida e bebida, e o sabor de uma bela mulher havia mudado inteiramente — mas luxúria é luxúria, até mesmo para um morto-vivo.

Esta Característica descreve os seus recursos financeiros pessoais ou o seu acesso aos mesmos. Um alto nível em Recursos não reflete necessariamente o seu ativo líquido.

Este Antecedente descreve o seu padrão de "vida", suas posses e o seu poder de compra. Nenhum ponto em Recursos significa que você não tem um refúgio permanente ou posses, a não ser por algumas roupas e possivelmente uma arma e um bolso cheio de moedas.

Todos os meses, você recebe um valor básico baseado no seu nível em Recursos; não se esqueça de detalhar de onde vem esse dinheiro, seja um emprego, fundo de garantia ou dividendos. Afinal, sua fortuna pode muito bem acabar durante o curso de uma crônica, dependendo de como você o mantém. Você também pode vender os seus recursos menos líquidos quando estiver precisando de dinheiro, mas isso pode levar semanas ou até mesmo meses, dependendo do que você quer vender. Afinal, compradores de arte não dão em árvores.

- Economias parcas: um pequeno apartamento e talvez uma motocicleta. Se liquidar seus bens, você terá mais ou menos \$1.000 em dinheiro. Renda mensal de \$500.
- Classe média: um apartamento alugado num condomínio. Se liquidar seus bens, você terá pelo menos \$8.000 em dinheiro. Renda mensal de \$1.200.
- Grandes economias: dono de uma casa ou alguém com alguma segurança. Se liquidar seus bens, você terá pelo menos \$50.000 em dinheiro. Renda mensal de \$3.000.
- Bem de Vida: membro da classe alta. Você possui uma casa muito grande, ou talvez uma mansão dilapidada. Se liquidar seus bens, você terá pelo menos \$500.000 em dinheiro. Renda mensal de \$9.000.
- Podre de Rico: um multimilionário. A grandiosidade do seu refúgio só é limitada pela sua imaginação. Se liquidar seus bens, você terá pelo menos \$5.000.000 em dinheiro. Renda mensal de \$30.000.

LACAIOS

Vykos apertou as extremidades de seu manto flutuante com uma de suas mãos de dedos compridos, puxando-o para perto de si. Ele progrediu rapidamente através da porta do gabinete e a criatura desfigurada que estava no corredor correu prontamente ao seu lado enquanto ele caminhava. "Não," disse Vykos, ao monstro horrivelmente esculpido. "Não, não e não! Eu não quero nada de você. Onde está Anya? Traga-me Anya."

"Estou aqui, senhor." A voz era puro veludo e ainda assim, era ofuscada pela face e forma da mulher. Ela surgiu do obscuro arco de uma antecâmara, caindo perfeitamente sobre seu joelho e curvando sua angélica cabeça perante seu dominador. "O que, ou em quem, você quer que eu atue esta noite?"

Não sendo precisamente aliados ou contatos, seus lacaios são servos, assistentes ou outras pessoas que são companheiros leais e constantes. Muitos dos servos dos vampiros são carniçais (veja pág. 275) — seus poderes sobrenaturais e a lealdade imposta por laços de sangue fazem deles os melhores servos possíveis. Lacaios também podem ser pessoas que foram Dominadas repetidamente e não possuem mais força de vontade, ou seguidores tão enfeitiçados pela Presença de um vampiro que sua lealdade beira o fanatismo cego. Alguns vampiros, especialmente os que possuem a Disciplina Animalismo, usam "cães do inferno" (cachorros carniçais) ou outros animais carniçais como lacaios.

Você precisa manter algum controle sobre seus Lacaios, seja através de um salário, um pouco da sua vitae ou o uso de sua Disciplina. Os Lacaios nunca são "cegamente leais não importa o que aconteça" — se você os tratar muito mal sem exercer um controle rígido, eles podem muito bem se voltar contra você.

Os Lacaios podem ser úteis, mas jamais devem ser perfeitos. Um carniçal fisicamente forte pode ser rebelde, inconvenientemente obtuso ou desprovido de perícias práticas. Um criado leal pode ser fisicamente fraco ou não possuir nenhuma iniciativa pessoal ou criatividade. Este Antecedente não pode ser uma desculpa para a criação de um guarda-costas imbatível ou um assassino de estimação — ele é simplesmente um método para trazer personagens mais bem desenvolvidos à crônica, assim como para mostrar os "leais escudeiros" pelos quais os Membros são notórios. Não abuse.

- Um laçao
- Dois lacaios
- Três lacaios
- Quatro lacaios
- Cinco lacaios

STATUS

O silêncio saudou a recém-chegada quando ela entrou na câmara. O único movimento, fora o dela, era o de roupas flutuantes movidas pelas correntes de ventilação — roupas que contornavam, como mortaldas, as esguias formas que permaneciam imóveis na escuridão. Apenas seus olhos se moviam, e mesmo assim, só para seguir a recém-chegada, conforme ela avançava até se postar, mãos nos quadris, diante do mestre da mansão. Por fim, o príncipe foi quem falou.

"Lucita."

Ela curvou sua cabeça apenas um milímetro, o suficiente para fazer com que um cacho de cabelo caísse sobre seu rosto. Seu sorriso era o de um tubarão cercado sua presa. "Vejo que minha reputação me precede."

Você tem alguma reputação e posição (merecida ou não) dentro da comunidade dos Membros. Na sociedade da Camarilla, o status é

frequentemente derivado do status de um senhor e do respeito devido à linhagem; no Sabá, o status normalmente se origina em um bando. Os anciões são conhecidos por terem pouco respeito pelos novatos; este Antecedente pode de alguma forma mitigar este fato.

Um alto status dentro da Camarilla não é transferido para a sociedade do Sabá (e provavelmente irá fazer de você um alvo notório para a seita rival) e vice-versa. Da mesma forma, os anarquistas são considerados como tendo status zero, a não ser que de alguma forma algum deles armazene poder e atenção suficientes para se fazer ouvir. Você poderá ter a oportunidade de fazer jogadas usando seu Status em conjunto com alguma Característica Social; isso reflete os efeitos positivos do seu prestígio.

Observação: Personagens Caitiff não podem comprar o Antecedente Status durante a criação de personagem. Os Caitiff são os mais baixos dentre os baixos e qualquer respeito que eles alcancem tem que ser conquistado durante o curso da crônica.

- Conhecido: um neófito
- Respeitado: um ancilla
- Influyente: um ancião
- Poderoso: um membro da Primigênie (ou bispo)
- Luminar: um príncipe (ou arcebispo)

VIRTUDES

As Virtudes definem as perspectivas de não-vida de um personagem — elas moldam o seu código de ética e descrevem o compromisso com a moralidade escolhida. As Virtudes existem para proporcionar um sentido de existência ao personagem e não para forçar os jogadores a interpretar seus personagens de uma dada maneira. Contudo, os Membros são criaturas passionais e algumas vezes, ações e situações podem forçar um personagem a considerar exatamente como ele deve reagir a um dado estímulo. As Virtudes entram em jogo quando um personagem se depara com um frenesi iminente, faz alguma coisa eticamente questionável (de acordo com a moralidade do personagem) ou confronta algo que o assusta ou perturba.

As Virtudes de um personagem são determinadas por sua Trilha, os códigos particulares de ética que ele segue. A maioria dos Membros da Camarilla mantém seus valores mortais e segue a Trilha da Humanidade (referido simplesmente como Humanidade), mas outros vampiros frequentemente adotam filosofias radicalmente diferentes. Estas Virtudes e Trilhas alternativas são detalhadas no Apêndice, enquanto a Humanidade é tratada a seguir.

CONSCIÊNCIA

A Consciência é a Característica que permite aos personagens avaliarem suas condutas quanto ao que é "certo" e "errado". O julgamento moral de um personagem, realizado por sua Consciência, se origina em uma atitude e perspectiva. A Consciência é o que evita que um personagem sucumba à Besta, ao definir os impulsos da Besta como inaceitáveis.

A Consciência afeta a dificuldade de muitas jogadas onde se tenta evitar cometer uma transgressão. Além disso, ela determina se um personagem perde ou não Humanidade ao cometer atos que não estão de acordo com seu código moral (veja em "Degeneração", à pág. 221). Um personagem com um alto nível de Consciência sente remorso ao cometer transgressões, enquanto um personagem com baixo nível de Consciência pode ser um pouco mais cruel ou eticamente negligente.

Alguns vampiros substituem a Virtude Consciência pela Virtude Convicção; a não ser que o seu Narrador diga que isso é aceitável, assuma que a Virtude Consciência está sendo usada.

- Não se Importa
- Normal
- Ético
- íntegro
- Arrependido

AUTOCONTROLE

O Autocontrole define a disciplina de um personagem e o seu domínio sobre a Besta. Personagens com altos níveis de Autocontrole raramente sucumbem a impulsos emocionais e, desta forma, são capazes de conter seu lado negro mais prontamente do que personagens com baixos níveis de Autocontrole.

O Autocontrole é aplicado em jogo quando um personagem enfrenta a Besta na forma do frenesi (veja a pág. 228). Essa Virtude permite que o personagem resista ao frenesi. Observação: Um personagem nunca pode jogar mais dados em um teste de resistência ao frenesi do que o que ele possui em pontos de sangue — é difícil resistir à Besta quando se está com a mente nublada pela fome.

Assim como com a Consciência, o Autocontrole também pode ser substituído, neste caso pela Virtude Instinto (veja pág. 287). Novamente, a não ser que o Narrador especifique que o uso de outras Virtudes seja aceitável, assuma que o Autocontrole está sendo usado.

- Instável
- Normal
- Sóbrio
- Obstinado
- Autodomínio completo

CORAGEM

Todos os personagens têm a Virtude Coragem, independente da Trilha escolhida por ele. A Coragem é a qualidade que permite que um personagem se levante contra o medo e enfrente adversários assustadores. É a bravura, o ânimo e o estoicismo combinados. Um personagem com um alto nível de Coragem enfrenta seus medos com a cabeça erguida, enquanto um personagem com um nível baixo pode fugir aterrorizado.

Os Membros usam a Coragem quando enfrentam circunstâncias endemicamente temidas por eles: fogo, luz do sol, Fé Verdadeira. Consulte a seção sobre Röttschreck (veja pág. 229) para informações sobre as regras para se lidar com o medo dos personagens.

- Tímido
- Normal
- Audaz
- Determinado
- Heróico

HUMANIDADE

A Característica Humanidade é parte integrante do tema fundamental de Vampiro: A Máscara. E o código moral que permite aos Membros manterem sua sensibilidade mortal face à sua transformação em monstros parasitas. Em essência, é o que não permite que um vampiro se torne um animal irracional, escravizado por sua sede de vitae.

A Humanidade, ao contrário da maioria das outras Características, é medida numa escala de 1 a 10, pois é mais complexa do que a quantificação de 1 a 5 nos permite analisar. Além disso, o fato de um vampiro seguir a Trilha da Humanidade não significa que ele seja um santo amigável e agradável. Os vampiros são predadores por natureza e a Humanidade só os presenteia com a sensação de que eles não o são. Ela é uma farsa interior que protege os vampiros deles

mesmos, assim como a Máscara protege os vampiros dos mortais do mundo exterior.

Infelizmente, a própria natureza da existência vampírica é um anátema à Humanidade. Conforme os séculos vão passando, a Besta vai tomando conta e os Membros se tornam cada vez menos preocupados com o bem estar do "rebanho" mortal (afinal, todos eles vão morrer mesmo). Sendo assim, os personagens provavelmente perderão Humanidade durante o curso do jogo.

Os mortais normalmente também seguem a Trilha da Humanidade, apesar de o fazerem de forma inconsciente: eles não sabem que podem ser algo mais. Por isso, esse sistema mecânico de moralidade raramente é aplicado a eles. Certamente, alguns mortais — seqüestradores, assassinos e outros — têm baixos níveis de Humanidade, mas ao contrário dos Membros, eles não têm nenhuma Besta corroendo seu interior. É possível que vampiros com altos níveis de Humanidade sejam mais humanos do que muitos mortais!

X	Monstruoso
•	Horroroso
••	Bestial
•••	Frio
••••	Insensível
•••••	Distante
••••••	Reservado
•••••••	Normal
••••••••	Atencioso
•••••••••	Compassivo
••••••••••	Santo

EFEITOS DA HUMANIDADE

A pontuação de Humanidade de um Membro reflete o quanto restou de sua natureza mortal, apesar da maldição de Caim. Ela também influencia a capacidade de um personagem em negar o seu estado vampírico e em quão facilmente ele pode se passar por um mortal.

- Os Vampiros dormem profundamente durante o dia — de forma sobrenatural — e são relutantes em acordar mesmo em situações de perigo. Vampiros com maiores níveis de Humanidade se levantam mais cedo do que os vampiros com menores pontuações. Além disso, se um Membro for forçado a agir durante o dia, a maior parada de dados que pode ser usada em suas ações é igual à sua pontuação de Humanidade.

- A Humanidade também afeta as Virtudes de um personagem. Sempre que uma jogada de Virtude for necessária, um jogador não pode usar mais dados do que os seus pontos em Humanidade. Obviamente, à medida que um personagem afunda cada vez mais nos braços da condenação, questões como moralidade e auto-preservação significam cada vez menos. Conforme a Humanidade vai se esvaindo, o personagem se arrasta lentamente a caminho da noite em que ele perde todo o autocontrole.

- A duração do torpor de um vampiro (veja pág. 216) tem relação direta com a sua pontuação de Humanidade. Um vampiro com uma menor pontuação permanece mais tempo em torpor do que um vampiro com maior nível de Humanidade.

- A Humanidade determina quão humano o personagem aparenta ser e quão facilmente ele se passa por um mortal ao andar em meio à população. Vampiros com baixos níveis de Humanidade adquirem características sobrenaturais e perturbadoras como olhos afundados, grunhidos perenes e rostos bestiais.

- Se a pontuação de Humanidade de um personagem chegar a zero (que tipo de jogo você está jogando?), este personagem não será mais aceito como um personagem de jogador. Completamente controlado pela Besta, o personagem torna-se uma força irracional da natureza, caindo sob o controle do Narrador.



A pontuação de Humanidade flutua de acordo com a Hierarquia dos Pecados — se um vampiro, acidental ou propositalmente, comete um ato classificado abaixo do seu nível de Humanidade, ele precisa jogar contra a sua Consciência para ver se ele aceitou o ato (e portanto, perdeu Humanidade) ou se sentiu remorso e manteve o seu nível atual. A Humanidade só pode ser elevada com o uso de pontos de experiência. Veja a seção Degeneração (pág. 221) para maiores informações sobre a perda de Humanidade e a Hierarquia dos Pecados.

A ESPIRAL DESCENDENTE

Os vampiros são monstros, não há dúvida, e até mesmo os Membros com os mais altos níveis de Humanidade são lobos em pele de cordeiro. Todavia, à medida que a Humanidade se desgasta, os vampiros não apenas se tornam capazes de, mas também ativamente buscam, atos cada vez mais depravados. Faz parte da natureza dos vampiros, caçar, matar e eventualmente todo vampiro acaba segurando um cadáver de uma fonte que ele não pretendia assassinar.

E importante, portanto, saber como os vampiros mudam à medida que sua Humanidade vai se deteriorando. O comportamento dos vampiros, mesmo sob os auspícios da Humanidade, pode se tornar tão totalmente depravado e estranho que o seu simples pensamento pode causar desconforto sobre as outras pessoas. Afinal, baixos níveis de Humanidade indicam que existe muito pouco ligando o Membro às suas origens mortais.

Humanidade 10-8

Membros com níveis tão altos são, ironicamente, mais humanos do que os humanos. Muitas vezes, vampiros inexperientes aderem a códigos mais íntegros do que os que eles mantinham durante a vida, como uma reação ao fato de se tornarem predadores. Membros anciões zombam desta prática, sentindo um prazer hilariante quan-

do pensam nos jovens filhotes neófitos se acovardando em saídas de incêndio e se alimentando do asqueroso sangue de ratos, com o orgulho de estarem se rebelando contra suas naturezas homicidas. Ó, doce Humanidade!

Na verdade, os vampiros que *mantêm* altos níveis de Humanidade são raros, pois mais cedo ou mais tarde, todo vampiro tem que matar. Vampiros com altos níveis de Humanidade não são tolerados por seus iguais, que vêem com frustração suas visões ingênuas e hipócritas; a maioria dos Membros prefere sofrer as pedradas e flechadas da não-vida ao invés de surrarem a si mesmos. Altos níveis de Humanidade indicam uma aversão a matar e até um desgosto por tomar mais vitae do que o necessário. Apesar de não serem necessariamente pacíficos ou moralistas, esses Membros mantêm padrões severos e excruciantes e frequentemente têm concepções morais muito bem definidas quanto ao que é "certo e errado".

Humanidade 7

A maioria dos seres humanos possui uma pontuação de Humanidade de 7, logo, vampiros com esse nível de Humanidade normalmente podem se passar por mortais. Os vampiros com Humanidade 7 tipicamente adotam morais sociais "normais" — não é aceitável matar ou ferir outras pessoas, é errado roubar algo que pertence a outra pessoa, mas algumas vezes os limites de velocidade são muito baixos... Neste nível de moralidade, os vampiros ainda se preocupam com os direitos naturais das outras pessoas, apesar de algumas faixas de egoísmo brilharem por debaixo dos panos. Assim como acontece com qualquer outra pessoa no mundo...

Humanidade 6-5

As pessoas morrem, as coisas se quebram. Os vampiros abaixo da norma cultural humana têm pouca dificuldade em se acostumar com o fato de que eles precisam de sangue para sobreviver e fazem

o que tem que ser feito para consegui-lo. Apesar de não se desviarem de seu caminho para destruir uma propriedade ou acabar com a vida de uma vítima, eles aceitam o fato de que algumas vezes, esse é o destino que aguarda as pessoas. Não necessariamente repugnantes, os Membros neste estágio de Humanidade são com certeza ligeiramente desagradáveis de se ter por perto. Suas atitudes *laissez-faire* em relação ao direito dos outros ofende muitas das morais individuais e algumas pequenas anormalidades físicas ou deformações podem começar a aparecer nesse estágio.

Humanidade 4

Ei, algumas pessoas *merecem* morrer. O vampiro começou um inevitável declínio em direção à satisfação dos seus impulsos. Uma Humanidade de 4 indica que matar é aceitável para esse Membro, contanto que a vítima seja merecedora (o que, obviamente, é bastante subjetivo). Muitos vampiros anciões pairam ao redor deste nível de Humanidade, se ainda não tiverem adotado outro código moral. Destruição, roubo, dano — para os vampiros de Humanidade 4, estas são ferramentas e não tabus. Além disso, o próprio vampiro e seus objetivos começam a se tornar essenciais neste nível e o "diabo" pega quem quer que esteja em seu caminho. Mudanças físicas se tornam bastante evidentes neste estágio; apesar de não tão horríveis como os Nosferatu e Gangrel, os vampiros adquirem um aspecto pálido e doentio, como o de um cadáver.

Humanidade 3-2

A vida e a propriedade alheia são irrelevantes para os Membros que chegaram esta profundidade. O vampiro provaavelmente se entrega a prazeres distorcidos e caprichos aberrantes, o que pode incluir qualquer forma de atrocidade. Perversão, assassinatos cruéis, mutilação de vítimas e a maldade pura e simples são marcas de Membros com níveis muito baixos de Humanidade. Poucos vampiros mantêm níveis tão baixos, ou mais baixos, por muito tempo — mas não pense que nesse estágio eles já estão condenados. Alguns destes vampiros ainda podem ser confundidos com humanos, mas não aposte nisso.

Humanidade 1

Apenas vagamente conscientes, os Membros com Humanidade 1 oscilam nas extremidades do limbo. Muito pouco importa para vampiros que chegaram tão longe, nem mesmo seus próprios desejos, excetuando-se o sustento e o descanso. Não existe absolutamente nada que um vampiro com Humanidade 1 não faça, pois existem poucos fragmentos destroçados de ego que o separam da degeneração completa. Muitos dos que atingem esse estágio se encontram incapazes de falar corretamente e passam suas noites blasfemando algaravias em seus infames refúgios.

Humanidade 0

Preciso dormir. Preciso comer. Preciso matar. Os jogadores não podem jogar com personagens de Humanidade 0. Os vampiros deste estágio estão completamente perdidos, presas de suas Bestas.

FORÇA DE VONTADE

A Força de Vontade mede a força interior e a competência de um personagem para superar situações desfavoráveis. Ao contrário das outras Características, a Força de Vontade tem tanto um nível "permanente" como um nível "atual". O nível permanente é jogado ou testado, enquanto o nível atual é "gasto". Quando um jogador gasta um ponto da Força de Vontade de seu personagem, ele deve riscar um dos pontos atuais em sua ficha (os quadrados) e não os pontos permanentes (os círculos). O nível permanente se mantém constante — e se o personagem precisar por alguma razão jogar contra sua Força de

Vontade, ele deve se basear neste nível. Os pontos atuais são usados durante a história.

Os pontos atuais de Força de Vontade de um personagem normalmente variam bastante durante uma história ou crônica. Ela reduz em um ponto toda vez que o personagem se esforça para realizar ações extraordinárias, como manter o autocontrole ou obter um sucesso automático. Com o tempo, o personagem não terá mais pontos de Força de Vontade e não será capaz de realizar o esforço que ele podia antes. Um personagem sem pontuação atual de Força de Vontade está esgotado mental, física e espiritualmente e terá grande dificuldade em fazer qualquer coisa, pois não pode mais reunir suas forças em prol de uma ação ou causa. Os pontos de Força de Vontade podem ser recuperados durante o curso de uma história (veja abaixo); mesmo assim, é aconselhável que os

jogadores tenham cuidado e sejam econômicos ao usar seus pontos atuais de Força de Vontade.

Como a Humanidade, a Característica Força de Vontade é medida em uma escala de 1 a 10 e não de 1 a 5.

•	Covarde
••	Fraco
•••	Inseguro
••••	Hesitante
•••••	Certo
••••••	Confiante
•••••••	Determinado
••••••••	Controlado
•••••••••	Vontade de Ferro
••••••••••	Inabalável



OUTRAS TRILHAS

Nem todos os vampiros seguem a Trilha da Humanidade. Muitos Membros de fora da Camarilla, sobretudo os vampiros do Sabá, não vêem a necessidade de continuarem a se submeter a códigos de moral relacionados à Humanidade. Estes vampiros, contudo, precisam manter algum outro sistema ético, pois a completa imoralidade seria uma porta aberta para a Besta.

A moralidade "padrão" dos personagens de **Vampiro** é a Humanidade, pois o controle sobre a Besta é um dos temas principais do jogo. *E melhor que os jogadores iniciantes controlem personagens adeptos a essa Trilha.* Os jogadores podem, contudo, escolher Trilhas diferentes se desejarem (sujeito à permissão do Narrador). Afinal, simplesmente não faz sentido jogar com um maldoso torturador Tzimisce que não pode ferir as pessoas sem sofrer um incapacitante ataque de consciência.

Se o jogador escolher um vampiro de um clã que tenha perspectivas morais diferentes da Humanidade, ele deve escolher a Trilha que faz mais sentido para o seu personagem. Caso contrário, circule a Característica Humanidade em sua ficha de personagem e siga em frente com o processo de criação.

Para maiores informações sobre como seguir as Trilhas, veja o Apêndice.

- **Trilha do Sangue** — Seguida quase que exclusivamente pelos Assamitas, a Trilha do Sangue prega a vingança, a diablerie e o esforço para se chegar mais próximo ao Primeiro Vampiro.

- **Trilha dos Ossos** — Esta doutrina prega o estudo da morte e da sua relação com o estado vampírico. Os Giovanni são seus defensores mais ardentes.

- **Trilha da Metamorfose** — Esta Trilha exclusivamente Tzimisce opera segundo o princípio de que, assim como o vampirismo está além da humanidade, alguma coisa deve estar além do vampirismo.

- **Trilha da Noite** — A Trilha da Noite abre a alma do vampiro para a escuridão eterna. É predominantemente praticada pelos Lasombra.

- **Trilha do Paradoxo** — Sendo o código ético dos Ravnos, a Trilha do Paradoxo é centrada na mudança da realidade para a melhoria do ser.

- **Trilha de Typhon** — Corrupção e pecado pavimentam esta Trilha. Ela é apoiada pelos Seguidores de Set.

USANDO FORÇA DE VONTADE

A Força de Vontade é uma das Características mais ativas e importantes em **Vampiro: A Máscara**. Durante o jogo, devido às diversas formas de se empregar, recuperar e usar a Força de Vontade, ela flutua mais do que qualquer outra Característica (juntamente com os Pontos de Sangue). A Força de Vontade é uma Característica muito versátil, e por isso, assegure-se de entender como ela funciona.

- Um jogador pode usar um ponto de Força de Vontade para obter um sucesso automático em uma ação simples. Apenas um ponto de Força de Vontade pode ser usado desta forma em cada turno, mas o sucesso é garantido e não pode ser cancelado, nem mesmo por falhas críticas. Ao usar um ponto de Força de Vontade desta maneira, é possível ser bem sucedido em uma ação simplesmente através do uso da concentração. Em ações prolongadas, estes sucessos adicionais podem ser a diferença entre o sucesso e o fracasso.

Observação: Você precisa declarar que está usando a Força de Vontade *antes* de realizar a jogada da ação do personagem; você não pode cancelar retroativamente uma falha crítica ao usar um ponto de Força de Vontade no último minuto. O Narrador sempre pode declarar que não se podem usar pontos de Força de Vontade em determinadas ações.

- Algumas vezes, o Narrador irá determinar que um personagem automaticamente executou uma ação, baseado em seu instinto ou impulso — como afastar-se de um chama ou pular para longe de um rastro de luz do sol filtrado através da janela. O Narrador pode permitir que o jogador use um ponto de Força de Vontade para evitar esta ação. Observe que, de acordo com o entendimento do Narrador, o instinto poderá voltar; um jogador pode ter que usar múltiplos pontos de Força de Vontade durante alguns turnos para manter seus instintos sob controle. Algumas vezes, os impulsos podem ser controlados pela vontade do personagem; outra vez, contudo, o personagem não tem escolha a não ser segui-los (quando o personagem não tem mais pontos de Força de Vontade ou não deseja mais usá-los).

- Com a permissão do Narrador, um ponto de Força de Vontade pode ser usado para evitar que uma perturbação se manifeste. Eventualmente, se pontos suficientes de Força de Vontade forem usados (a ser determinado pelo Narrador), a perturbação pode ser superada e eliminada, à medida que a persistente negação à perturbação vai curando a aberração. Os Malkavianos não podem eliminar suas perturbações iniciais, apesar de poderem usar sua Força de Vontade para negá-las por um curto período de tempo.

- Através do uso de um ponto de Força de Vontade, as penalidades de ferimento podem ser ignoradas durante um turno. Isto permite que o personagem supere a dor e o sofrimento a fim de realizar um último ato de heroísmo (ou vilania). Contudo, personagens em torpor ou incapacitados não podem usar pontos de Força de Vontade desta forma.

RECUPERANDO FORÇA DE VONTADE

Pontos de Força de Vontade podem ser tanto usados como recuperados. As situações a seguir fazem com que o personagem recupere um ou mais pontos de Força de Vontade, contudo, o nível da reserva de Força de Vontade de um personagem nunca pode superar o seu nível permanente. A única maneira de se elevar o nível permanente de Força de Vontade é através do uso de pontos de experiência.

Geralmente, o nível da reserva de Força de Vontade de um personagem é restaurado quando ele alcança um objetivo ou tem a oportunidade de restaurar sua autoconfiança. Em última instância, maneiras específicas de se recuperar pontos de Força de Vontade são deixadas a cargo do Narrador. Por esta razão, aconselha-se que os Narradores sejam prudentes ao permitirem que seus personagens recuperem os pontos de Força de Vontade; esta é uma Característica versátil e poderosa e permitir que os personagens dependam muito dela pode retirar muitos dos desafios da história.

- Os pontos de Força de Vontade de um personagem são reabastecidos por completo no fim de cada história (de uma história e não de uma *sessão de jogo*). O Narrador pode fazer restrições quanto a isso, exigindo que o personagem alcance (ainda que parcialmente) um objetivo que fortaleça a sua auto-estima. Se por exemplo, a história terminar em um beco sem saída para os personagens, que não conseguiram destruir um ancião poderoso e corrupto, mas pelo menos obstruíram seus planos imediatos, permita que eles reabasteçam seus pontos de Força de Vontade.

- (Opção do Narrador) Todos os personagens recuperam um ponto de Força de Vontade no começo da noite, ao despertarem. Isso torna fácil a contabilidade e permite um fluxo constante de reabastecimento da reserva de Força de Vontade (sem falar que os personagens já estarão fazendo anotações nesta mesma parte da ficha ao marcarem seu consumo noturno de sangue). Quando os personagens acordam em um refúgio comunitário, por exemplo, todos eles recuperam um ponto de Força de Vontade imediatamente.

- (Opção do Narrador) Se um personagem atingir uma meta extraordinária ou cumprir um objetivo notável, o Narrador pode recompensá-lo com um a três pontos de Força de Vontade (conforme citado na descrição dos Arquétipos). Se, por exemplo, um personagem Rebelde se opuser radicalmente a um ancião poderoso e o ancião posteriormente se revelar como um espião do Sabá, este personagem deve ser recompensado com um ponto de Força de Vontade.

Aconselha-se que os Narradores criem o seu próprio sistema ou que modifiquem o sistema apresentado aqui para que ele se adapte melhor ao estilo de jogo de seu grupo. Certamente, a maneira usada pelo Narrador para permitir, ou não permitir, o reabastecimento da reserva de Força de Vontade pode determinar o temperamento global da crônica. Uma palavra de advertência: Reabasteça a reserva de Força de Vontade dos personagens com prudência, pois se o Narrador permitir que abusem dessa Característica, sua história pode ser arruinada.

PONTOS DE SANGUE

Os Pontos *de Sangue* de um personagem medem a quantidade de vitae que um vampiro possui em seu sistema. Os pontos de sangue são compostos por pontos individuais. Cada ponto individual de sangue corresponde a aproximadamente um décimo do sangue de um mortal adulto padrão.

O número máximo de pontos de sangue que um vampiro pode ingerir é indicado por sua geração, assim como a quantidade de pontos de sangue que ele pode usar em um único turno. Um vampiro sem pontos de sangue em seu sistema está vorazmente faminto e sofrendo a agonia do frenesi.

Os vampiros perdem um ponto de sangue todas as noites, tenham eles se levantado ou não, pois a mágica sobrenatural que anima seus corpos consome a vitae que eles tomaram de suas presas. Os pontos de sangue também podem ser usados em uma variedade de maneiras, mas só podem ser recuperados através do consumo de — isso mesmo — sangue.

Esta Característica também afeta os testes de Autocontrole (ou Instinto), que são aplicadas em jogo quando o frenesi se torna iminente. Um jogador nunca pode usar mais dados em um teste de "Autocontrole ou Instinto do que o seu nível de pontos de sangue. Se, por exemplo, um personagem só tem dois pontos de sangue restantes, seu jogador só poderá jogar dois dados em um teste de Autocontrole, mesmo que sua pontuação de Autocontrole seja 4. Vampiros famintos simplesmente não conseguem lutar eficientemente contra a Besta ...

USANDO PONTOS DE SANGUE

Como mencionado anteriormente, a cada noite, quando acordam, todos os vampiros perdem um ponto de sangue, tenham eles saído por aí ou não. Os personagens também podem usar pontos de sangue em uma variedade de outras maneiras. Um vampiro só pode usar uma certa quantidade de pontos de sangue por turno; este número depende da geração do vampiro. Consulte a Tabela de Geração (na próxima página) para determinar este número.

- Um vampiro pode usar um ponto de sangue para regenerar um nível de vitalidade (dano de contusão ou letal). O personagem tem que estar descansando e relativamente inativo para que esta forma de cura seja bem sucedida, mesmo a recuperação sendo rápida: A cada turno, 1 ponto de sangue pode ser usado para curar 1 nível de vitalidade de um personagem, sendo que os vampiros de geração mais baixa (os mais poderosos) podem, em um único turno, curar tantos níveis de vitalidade quanto a quantidade de pontos de sangue que ele são capazes de gastar. Consulte a Tabela de Geração para maiores detalhes.

Perceba que o uso de pontos de sangue é a única maneira pela qual os vampiros conseguem curar seus ferimentos. Da mesma forma que a imortalidade previne que os vampiros envelheçam e morram naturalmente, ela também inibe o processo de recuperação natural de um corpo vivo.

- Um jogador pode usar um ponto de sangue para aumentar um de seus Atributos Físicos (Força, Destreza, Vigor) em um ponto, pela duração de um cena. O jogador precisa anunciar sua intenção no começo do turno. Em um único turno, um personagem pode usar tantos pontos de sangue desta forma quanto a quantidade máxima de pontos de sangue que ele pode usar por turno (baseando-se na geração), mas só pode aumentar estes Atributos livremente até um nível *acima* do máximo permitido por sua geração (exemplo: um vampiro da 10ª geração só pode aumentar livremente seus Atributos até um máximo de 6). Com esforço, contudo, um personagem pode até mesmo ultrapassar este limite, sendo que depois que ele parar de usar seu sangue, cada ponto acima do máximo irá durar por apenas três turnos. Isto permite que os vampiros realizem façanhas físicas verdadeiramente inacreditáveis, tais como arremessar carros, mover-se com rapidez sobrenatural e resistir a golpes que derrubariam árvores.

Exemplo: Jerome, um Brujah de 11ª geração, tem uma Força de 5. Sabendo que está prestes a entrar em uma luta, ele gasta pontos de sangue para aumentar sua Força. Ele usa um ponto de sangue para aumentar sua Força até 6 (esta Força melhorada irá durar até o final da cena). Com o desejo de se tornar ainda mais forte, Jerome continua a gastar seus pontos de sangue, um a cada turno, até elevar sua Força a 9. Uma vez que tenha estabilizado o nível, Jerome poderá manter sua super-força durante três turnos, ao fim dos quais ela novamente cairá para 6 (permanecendo em 6 durante toda a cena).

Observação: Nenhum personagem pode elevar seus Atributos Físicos acima de 10.

- Os vampiros podem doar seus pontos de sangue a outros Membros, permitindo desta forma, que o destinatário use o sangue como se fosse seu próprio. Esta é normalmente uma perspectiva horrível, pois o "doador" precisa abrir suas veias e entregar fisicamente o seu sangue ao Membro necessitado. Obviamente, se um vampiro chegar ao ponto de *precisar* de sangue, ele provavelmente estará sem sangue dentro de si e corre o risco de entrar em frenesi, tomando uma grande quantidade de sangue do doador. Doações de sangue devem ser efetuadas com cuidado.

Se um vampiro (ou mortal) partilhar do sangue de um Membro por três vezes, ele estará ligado a esse vampiro através das místicas propriedades da vitae Cainita. Isso é conhecido como um "laço de sangue", veja pág. 218.

- Um vampiro pode doar parte de sua vitae para mortais ou animais, permitindo ao mortal em questão injetá-lo ou ingeri-lo. Enquanto o mortal possuir a vitae vampírica em seu sistema, ele é considerado um carnívor (veja pág. 275).

- Apesar da maioria dos vampiros (com a exceção dos Nosferatu) terem a mesma aparência de quando ainda eram vivos, eles

exibem certas características cadavéricas; como, por exemplo, suas peles são sobrenaturalmente frias e pálidas e eles não respiram. Ao usar um número variável de pontos de sangue, um vampiro pode tentar se parecer mais com um mortal durante uma cena; enrubescer a pele, respirar e até mesmo se relacionar sexualmente (a última, apesar de útil em certos tipos de alimentação, não permite que o vampiro insemine uma mortal ou engravide; afinal, um cadáver é sempre um cadáver). A realização destas ações exige um gasto de pontos de sangue igual a 8 menos a Humanidade; portanto, Membros com pontuações de Humanidade de 8 podem realizar estas façanhas automaticamente, enquanto vampiros com baixos níveis de Humanidade acham o processo extremamente árduo.

Apenas os vampiros com Humanidade podem usar o sangue desta forma; os vampiros que seguem outras Trilhas renegaram inteiramente seus lados humanos.

• Pontos de sangue podem ser usados para ativar certas Disciplinas vampíricas. Consulte o Capítulo Quatro para ver quais poderes requerem o uso de pontos de sangue.

OBTENDO PONTOS DE SANGUE

Os vampiros preenchem seus pontos de sangue ao toma-los de outros. Estes "outros" não precisam ser necessariamente humanos, mas vampiros que são muito enjoados para se alimentarem do rebanho são ridicularizados com frequência por seus semelhantes — afinal, os Membros são basicamente predadores, não importa quão sobrenaturais.

O consumo de sangue é um negócio arriscado. À medida que os vampiros devoram a vitae de suas vítimas, sempre existe uma chance de que eles se alimentem demais. Vampiros anti-higiênicos podem até mesmo espalhar doenças ao exporem suas fontes às bactérias e vírus do sangue de outras pessoas, que permaneceram em seus caninos. Um vampiro só pode tomar 20% do sangue de uma fonte e deixá-la relativamente a salvo. O consumo de metade do sangue de uma fonte requer a sua hospitalização. Obviamente, o consumo de todo o sangue da fonte irá matá-la.

Um vampiro pode tomar até três pontos de sangue de uma fonte em um turno. Quanto mais curto o turno, mais vigorosamente o Membro roubará a vitae. Normalmente é impossível consumir mais do que três pontos de sangue de uma fonte em três segundos (o

mais curto período de um turno), apesar de alguns Nosferatu com bocas horripilantemente dilatadas serem capazes de consumir uma maior quantidade ao devorar áreas mais amplas de sangramento. A maioria dos vampiros bebe o sangue de suas vítimas mais lentamente, para saborear o delicioso fluido e obter o maior prazer possível com a experiência.

Uma vez que o Membro rompe a pele de sua vítima com seus caninos, a fonte não resistirá mais ao vampiro (se é que ela tentou resistir inicialmente...). O êxtase causado pela mordida do vampiro é chamado de Beijo e gera um estranho prazer sutilmente doloroso tanto aos vampiros como aos humanos. Mortais excepcionalmente decididos (Força de Vontade de 9 ou mais) podem resistir por algum tempo, mas até mesmo estes mortais acabam sucumbindo ao prazer. Alguns Membros e mortais até mesmo desenvolvem o gosto pelo Beijo e buscam ativamente por aqueles que queiram beber do seu sangue.

Observação: Apesar dos Membros acharem o Beijo prazeroso, eles conseguem resistir a ele mais prontamente do que os mortais. Qualquer Membro, não importando a Força de Vontade, pode fazer um teste de Autocontrole (dificuldade 8) a fim de não sucumbir ao Beijo. Isso capacita as vítimas vampíricas de diablerie (página 224) a terem uma chance de revidar os ataques.

TABELA DE PONTOS DE SANGUE	
Fonte	Pontos de Sangue
Vampiro	10 — ???
Lobisomem	25
Humano médio	10
Criança	5
Vaca	5
Cachorro	2
Gato	1
Bolsa de sangue	1
Rato	1/2
Morcego/Pássaro	1/4

TABELA DE GERAÇÃO			
Geração	Valor Máx.	Característica	Pontos de Sangue/Turno
Terceira	10		777
Quarta	9		50
Quinta	8		40
Sexta	7		30
Sétima	6		20
Oitava	5		15
Nona	5		14
Décima	5		13
Décima Primeira	5		12
Décima Segunda	5		11
Décima Terceira +	5		10



Personagens feridos normalmente têm menos pontos de sangue do que personagens saudáveis. Assuma que um humano padrão tenha 1 ponto de sangue a menos em seu sistema para cada nível de dano sofrido. Os mortais recuperam um ponto de sangue por dia (a não ser, é claro, que recebam uma quantidade de sangue de alguma outra fonte). Os vampiros não perdem sangue desta maneira, contudo, eles frequentemente usam pontos de sangue para sanar danos sofridos.

O sangue de criaturas não humanas — gado, animais selvagens e similares — não é tão nutritivo quanto o sangue da raça humana. Apesar de alguns animais possuírem fisicamente mais sangue do que um mortal, os vampiros obtêm menos alimentação destas fontes. Consequentemente, os animais têm menos pontos de sangue, mesmo que possuam um maior volume de sangue.

O sangue envelhecido também não é tão nutritivo quanto o sangue fresco. Na verdade, muitos vampiros se recusam a beber sangue velho, seja ele proveniente de cadáveres, bancos de sangue ou da reserva privativa de um vampiro. Contudo, o sangue de outros vampiros, particularmente o dos anciões, é bastante potente. Ao beber do sangue de um vampiro ancião, cada ponto de sangue pode ser tão concentrado que na verdade seja equivalente a dois — ou mais! — pontos normais de sangue. Portanto, é possível obter uma vasta quantidade de pontos de sangue ao partilhar de um ancião; contudo, uma vitae tão preciosa raramente está disponível aos neófitos ou mesmo aos ancillae. Essencialmente, os anciões não possuem mais pontos de sangue porque seus corpos são maiores do que o dos vampiros mais jovens, mas sim porque o sangue que eles ingerem é mais concentrado em suas antigas veias. Diz-se que o sangue dos lobisomens é igualmente potente.

VITALIDADE

A Característica Vitalidade mede as condições físicas de um personagem, desde saúde perfeita até a morte. Quando os personagens são feridos ou atingidos de alguma outra forma, eles perdem pontos de Vitalidade, e então os recuperam à medida que se curam. A Característica Vitalidade de um personagem é composta por sete "níveis de vitalidade" e cada um destes níveis aplica uma diferente penalidade à parada de dados de qualquer ação realizada pelo personagem em **questão**. Um personagem que está Machucado subtrai um dado de todas as suas paradas de dados de ação, enquanto um personagem Aleijado subtrai cinco dados de todas as paradas de dados de ação. Se as penalidades de Vitalidade diminuírem a parada de dados de uma ação até zero, o personagem não pode realizar esta ação. Contudo, um ponto de Força de Vontade por ser usado para ignorar as penalidades de Vitalidade por um turno.

Um personagem que se encontre no nível de vitalidade Incapacitado está totalmente imobilizado e não pode realizar nenhuma ação a não ser curar a si mesmo com seus pontos de sangue (se o personagem for um vampiro ou camião) ou ingerir sangue, se lhe for oferecido. Um mortal que atinja este estado está a um passo da morte; se ele sofrer mais algum dano, ele morre. Se um Membro sofrer um dano *agravado* (veja pág. 218) depois de estar Incapacitado, ele encontra a Morte Final. Um vampiro que esteja Incapacitado e sem pontos de sangue em seu corpo imediatamente mergulha no torpor.

Observação: As penalidades de Vitalidade sobre as paradas de dados só se aplicam às ações. Elas não se aplicam às paradas de dados puramente reflexivas, tais como absorção de dano, a maioria dos testes de Virtude ou jogadas de Força de Vontade para evitar ações indesejáveis. Se um personagem estiver Machucado e sofrer mais danos não-agravados, ele continua sendo *capaz* de absorver o dano com seu Vigor completo (+Fortitude, se ele a tiver). As penalida-

NÍVEIS DE VITALIDADE

Nível de Vitalidade	Penalidade na Parada de Dados	Penalidade de Movimento
Escoriado		O personagem só está um pouco escoriado e não sofre nenhuma penalidade devido ao dano.
Machucado	-1	O personagem está superficialmente ferido e não sofre nenhum impedimento no movimento.
Ferido	-1	O personagem sofreu pequenos ferimentos e seu movimento fica ligeiramente inibido (metade da velocidade máxima de corrida).
Ferido gravemente	-2	O personagem sofre dano significativo e não pode correr (contudo, ainda é capaz de andar). Neste nível, o personagem não pode se mover e depois atacar; ele sempre perde dados ao se mover e atacar no mesmo turno.
Espancado	.2	O personagem está muito ferido e só consegue mancar (três metros/turno).
Aleijado		O personagem está catastróficamente ferido e só consegue rastejar (um metro/turno).
Incapacitado	-5	O personagem não pode se mover e provavelmente está inconsciente. Vampiros incapacitados e sem pontos de sangue entram em torpor.

des de Vitalidade são aplicadas sobre jogadas de danos de ataques baseados na Força, mas não em armas mecânicas como armas de fogo. Em última instância, esta regra deve ser julgada pelo Narrador, fazendo uso do bom senso.

EXPERIÊNCIA

Durante o curso de uma crônica, os personagens — assim como as pessoas em suas vidas — aprendem com erros e crescem. Mudança é inevitável, até mesmo para os eternos mortos-vivos. Através dos anos e séculos, os vampiros afiam suas Disciplinas, aprendem (e esquecem) as particularidades de culturas e línguas e aperfeiçoam suas perícias na jyhada.

Uma boa parte do que o personagem aprende está além do alcance de ser refletido por um sistema de jogo. Na maioria dos casos, os aspectos mais mundanos de se tornar mais velho — e esperançosamente mais sábio — são refletidos no aumento da confiança e perspicácia de um jogador. Aprender a trancar um carro ao deixá-lo em lugar público é apenas bom senso e não uma perícia que pode ser comprada. Transformações emocionais são representadas e não compradas.

Algumas vezes, contudo, os personagens desenvolvem suas perícias mágicas ou mundanas. Um sistema de recompensas, chamado de pontos de experiência, é usado para refletir estas mudanças mais drásticas. Os pontos de experiência refletem as Características que um personagem aperfeiçoa com o passar do tempo.

No fim de cada história, o Narrador pode recompensar os personagens com pontos de experiência. Aí então, o jogador anota o número de pontos de experiência que o seu personagem recebeu. Entre uma história e outra, os jogadores podem usar os pontos de experiência de seus personagens para comprar ou melhorar suas Características.

Os pontos de experiência podem ser usados para aumentar os Atributos, adquirir novas Habilidades ou aperfeiçoar as que o personagem já possui, aumentar o nível de uma Disciplina do personagem ou comprar outras novas ou mesmo melhorar suas Virtudes. Antecedentes não podem ser comprados com pontos de experiência, mas podem ser adquiridos através da representação do personagem se, por exemplo, o personagem conquistar uma nova amizade, entrar em uma onda de sorte inesperada ou ignorar as regras e cometer diablerie. O custo para cada uma destas mudanças varia enormemente, conforme mostrado na Tabela a seguir.

O Narrador é quem julga quantos pontos de experiência cada jogador irá receber, assim como quais Características podem ser aperfeiçoadas. O Narrador deve supervisionar a maneira pela qual os pontos de experiência são usados. Os jogadores podem querer colocar seus pontos em áreas que não refletem fielmente o que o personagem aprendeu durante a história ou crônica; nestes casos o Narrador pode decidir vetar a ação dos jogadores. Se por exemplo, um personagem não usou sua Disciplina Dominação durante toda a história, ele não poderia tê-la aperfeiçoado, e portanto, o Narrador não deve deixar que o jogador aumente a pontuação desta Disciplina. O mesmo se aplica ao melhoramento das Virtudes: um personagem que acabou de matar três pessoas e diablerizar o seu senhor, não tem nenhuma base lógica para aumentar sua pontuação de Humanidade. (Observe que o personagem não precisa obter sucesso em suas jogadas em uma dada Característica para poder aperfeiçoá-la; nós frequentemente aprendemos mais com nossas falhas do que com nossos sucessos e os mortos-vivos não são diferentes.)

Como Narrador, tente ser justo quanto ao gasto dos pontos de experiência e nunca leve as coisas até o ponto onde o jogador não se sente mais no controle de seu personagem. Pergunte aos jogadores o que eles acham que seus personagens aprenderam antes de recompensá-los com pontos de experiência e use isso como uma base pela qual você distribuirá os pontos. Se as mudanças no personagem forem muito aleatórias, o objetivo se perde. Interligue as mudanças durante o curso da história; faça com que elas reflitam o que aconteceu. Este é o significado da interpretação.

O aumento das Virtudes de um personagem não tem nenhum impacto sobre sua Humanidade ou Força de Vontade. Uma vez que o processo de criação for completado, esse assunto está terminado. Um personagem que, durante a história, consegue agir apesar do seu medo do fogo está apto a aumentar sua Coragem, mas se ele o fizer, isso não aumentará automaticamente sua Força de Vontade.

Nenhuma Característica pode aumentar mais do que um ponto durante o curso de uma história. Grandes mudanças de Característica levam tempo e o jogo deve refletir esta limitação.

NOVAS CARACTERÍSTICAS

Aumento de Características já existentes pode ocorrer bastante rapidamente, contanto que o personagem pratique a Característica em questão. Aprender Características novas, contudo, é um pouco mais difícil. Nem mesmo um vampiro pode escolher uma nova língua ou aprender a lutar se ele não sabe nem o básico (sem talar sobre

aprender novas Disciplinas!). Portanto, o aprendizado de uma Habilidade ou Disciplina totalmente nova pelo seu personagem requer alguém que o ensine ou exige bastante estudo, além do uso dos pontos de experiência. O estudo pode ser simples (um curso noturno para aprender Computador 1) ou estupidamente difícil (meses ou até anos de rituais para preparar a mente, fórmulas e manipulação de sangue para obter um ponto em Taumaturgia), mas ele sempre precisa ser terminado. Ter o Antecedente Mentor pode ser útil, mas mesmo um mentor só pode ensinar o que ele sabe.

Narradores: Não permitam que os jogadores ignorem esta exigência! Principalmente em artes mais esotéricas como as Disciplinas, a busca pelo conhecimento — e o custo do mesmo — pode levar um grupo a histórias incríveis.

CONFERINDO PONTOS DE EXPERIÊNCIA

Narradores: Conferir pontos de experiência pode ser uma faca de dois gumes. Você pode prejudicar sua crônica se oferecer muito e pode causar exatamente o mesmo problema se distribuir muito poucos. Se recompensar alguns jogadores com mais pontos do que os outros, pode parecer que você está escolhendo favoritos e com isso, desequilibrar o jogo. Contudo, os personagens que fazem mais coisas, que assumem mais riscos e aprendem com seus erros ao invés de simplesmente esperarem no acostamento, merecem os pontos de experiência para refletir a mudanças pelas quais estão passando. As regras a seguir devem ajudá-lo a evitar muitos destes problemas, mas você deve se sentir livre para fazer experiências e adaptar os dados às suas necessidades.

No FIM DE CADA CAPÍTULO

No final de cada sessão de jogo, ou capítulo, você deve conferir de um a cinco pontos de experiência a cada personagem. Um ponto deve ser dado automaticamente, simplesmente pelo personagem ter presenciado os eventos da história. Apesar de nós mesmos, nós temos uma tendência a aprender com as tolices dos outros assim como com nossas próprias.

Um Ponto — Automático: Cada jogador recebe um ponto no fim de cada história.

Um Ponto — Curva de Aprendizado: Pergunte ao jogador o que seu personagem aprendeu durante o curso dos eventos. Se você concordar com a resposta, dê um ponto de experiência ao jogador.

Um Ponto — Interpretação: Se o personagem realizou bem o papel do seu personagem, não apenas divertidamente, mas apropriadamente. O jogador realmente agiu como o personagem agiria diante das circunstâncias? Uma interpretação realmente inspirada pode valer até dois pontos de experiência.

Um Ponto — Heroísmo: Em raras ocasiões, até mesmo os vampiros podem agir como verdadeiros heróis, arriscando tudo para permitir que seus amigos, ou até mesmo estranhos, escapem da morte certa. Se um personagem agir heroicamente e conseguir sobreviver, ele deve ser recompensado. Alguns jogadores podem querer se beneficiar desta situação. Não permita. A estupidez e o comportamento suicida não devem ser confundidos com heroísmo.





USANDO A EXPERIÊNCIA

Característica	Custo
Nova Habilidade	3
Nova Trilha	
(Taumaturgia ou Necromancia)	7
Nova Disciplina	10
Atributo	nível atual X 4
Habilidade	nível atual X 2
Disciplina do Clã	nível atual X 5*
Outras Disciplinas	nível atual X 7*
Trilha Secundária	
(Taumaturgia ou Necromancia)	nível atual X 4
Virtude	nível atual X 2
Humanidade	nível atual X 2
Força de Vontade	nível atual

* Os Caitiff não possuem Disciplinas baseadas em clã, da mesma forma que não têm um clã. Para eles, o custo de aperfeiçoamento de uma Disciplina é igual ao seu nível atual X 6. Isto é tanto uma maldição quanto uma dádiva por eles serem os Sem Clã.

** O aumento de uma Virtude através de pontos de experiência não aumenta as Características que se baseiam na mesma (Humanidade, Força de Vontade).

NO FIM DE CADA HISTÓRIA

Você pode decidir atribuir pontos de experiência adicionais no fim de cada história, se os jogadores fizeram sua parte e os personagens enfrentarem obstáculos substanciais. Apenas poucos pontos devem ser atribuídos desta maneira, pois eles são na verdade "pontos de bônus" dados por um trabalho bem feito.

Um Ponto — Sucesso: Os personagens realizaram todos ou parte dos objetivos estabelecidos por eles. Até mesmo pequenas vitórias podem ser recompensadas se elas levaram o jogo adiante.

Um Ponto — Perigo: Os personagens sobreviveram a obstáculos severos e perigos graves.

Um Ponto — Sabedoria: O jogador — e portanto o personagem — teve uma ideia brilhante ou criou uma estratégia espontânea que permitiu a sobrevivência do grupo em uma situação onde ele provavelmente falharia.

Mais pontos podem ser conferidos se você decidir que eles merecem ou se você quiser que os personagens se desenvolvam mais rapidamente do que eles conseguiriam normalmente.



O garoto me acertou dois tiros, e depois molhou as calças quando viu que eu ainda estava de pé. Ele tinha uma arma bem legal, uma daquelas TEC-9 que viraram moda entre os traficantes de rua. Infelizmente, ela não tem muito poder de fogo. As balas espetam um pouco quando acertam, mas não são o suficiente para parar alguém como eu. Bem,

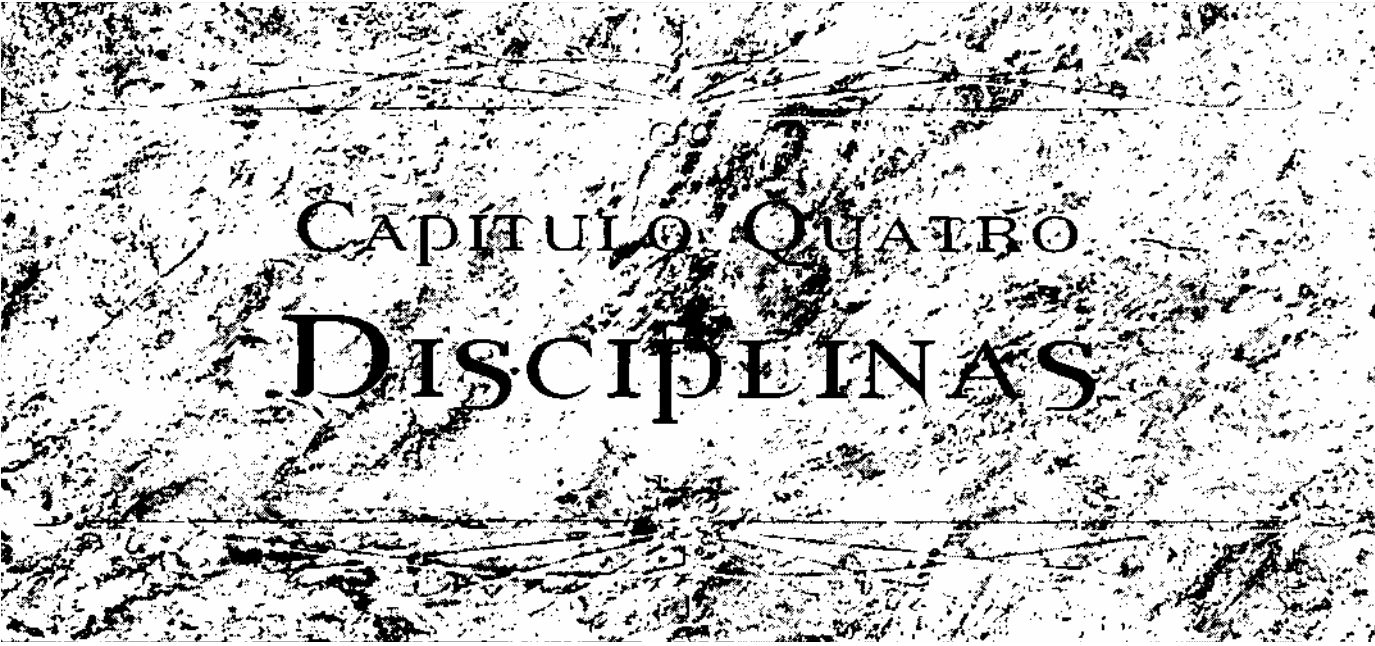
eu continuei avançando quando as balas saíram pelas minhas costas, porque se você atira em mim, você morre: é muito simples.

Ele era um garotinho magrelo com cara de porto-riquenho. Estava usando uma camiseta branca e jeans, com uma grande mancha molhada nas pernas, e ficou brincando com a arma nas mãos sem nem ao menos tentar escondê-la. Ele ficou xingando, exibindo a arma e quando eu fui tirar satisfações, ele riu e me enfiou dois tiros na cara.

Eu fico feliz de dizer que sua atitude mudou imediatamente, ou pelo menos nos 10 ou 15 segundos seguintes. Eu subi no carro que lhe dava cobertura, um Chevy Impala enferrujado, enquanto ele se virava para correr. Depois disso, foi fácil. Uma pancada derrubou a arma da sua mão, e outra enterrou meu punho inteiro em suas tripas. Ele ficou com aquela cara de "Oh" que eu vejo sempre que alguém leva um tiro na barriga. E então ele caiu, e um barulho molhado se ouviu quando tirei minha mão de dentro dele. Ela estava coberta de partes iguais de sangue e do "sei-lá-o-quê" que o desgraçado tinha almoçado. Isso me convenceu a não me alimentar dele antes que ele morresse. Bem, depois eu sacudi a sujeira da minha mão e me abaixei até perto da cara dele. Ele tremia em convulsões por causa do choque, mas eu não estava nem aí.

"Escuta aqui, pobrecito," eu disse. "Você está morto. O ferimento na barriga vai te matar, mesmo que você não sangre até a morte. Mas eu vou fazer um trato com você. Eu já fui um bom Católico, e por isso vou te dar alguns segundos para se confessar. Depois vou enfiar meu dedo no seu olho e esquerdo e tirar você dessa situação. Compreende?"

Ele balançou a cabeça e começou a rezar. Quanto a mim? Eu comeci a contar.



CAPÍTULO QUATRO

DISCIPLINAS

Todos os vampiros possuem Disciplinas, poderes sobrenaturais concedidos pelo Abraço. Esses poderes distinguem os mortos-vivos dos mortais, dando a eles vastos poderes físicos e espirituais. Com as Disciplinas, um vampiro pode exibir a força de 10 homens, dobrar a vontade de outro ser, ou transformar-se em animal. Os Anciões, que não apenas aprenderam várias Disciplinas mas também tornaram-se mestres nelas, são seres que devem ser verdadeiramente temidos.

Nenhum vampiro sabe exatamente de onde se originam as Disciplinas. Alguns Membros dizem que as Disciplinas são dádivas de Caim, ou de Lilith, a Mãe Sombria; outros acreditam que elas são simplesmente habilidades sobrenaturais inatas, intrínsecas à natureza dos vampiros. De todo modo, é através do domínio das Disciplinas que os vampiros agem na Jyhad e sobrevivem para contar.

Como as demais características, as Disciplinas são medidas numa escala de 1 a 5. Uma contagem de 1 indica que a Disciplina em questão foi meramente despertada, enquanto uma contagem de 5 indica o domínio de seus poderes mais elevados. Conforme o personagem amplia seu nível numa Disciplina, ele recebe os poderes listados ao lado do número apropriado de pontos, e é claro, mantém os poderes das contagens mais baixas também. Diz-se que alguns Anciões possuem Disciplinas acima de 5, mas tais seres seriam seguramente potentes no Sangue.

Os jogadores começam o jogo com 3 pontos para gastar nas Disciplinas do clã de seu personagem, que estão relacionadas nas descrições de cada clã, no Capítulo Dois. Os Caitiff podem gastar seus 3 pontos em qualquer Disciplina que desejem, de acordo com a aprovação do Narrador. Os personagens também podem obter Disciplinas diferentes daquelas ensinadas geralmente por seu clã, desde que gastem Pontos de Bônus ou Pontos de Experiência e tenham acesso a um tutor vampírico.

Nota: A não ser que faça parte da descrição, as Disciplinas não consomem Pontos de Sangue ou de Força de Vontade para serem ativadas.

ANIMALISMO

A Besta mora dentro de todas as criaturas, dos ratos infestados de pulgas até os poderosos Anciões vampíricos. A Disciplina do Animalismo permite que o vampiro desenvolva uma conexão mais próxima e intensa com sua natureza primal. Ele não apenas se comunica empaticamente com as feras, mas também projeta sua força de vontade sobre elas, comandando os animais para atenderem aos seus desejos. Além disso, à medida que o vampiro cresce em poder, ele é capaz de usar o Animalismo para controlar a Besta dentro dos mortais e até mesmo em outros seres sobrenaturais.

Um vampiro que não possua essa Disciplina ou a Perícia Empatia Com Animais é repugnante aos animais. As feras ficam claramente agitadas na presença desses Membros, geralmente fugindo ou atacando o vampiro. Em contrapartida, Membros com Animalismo se apresentam com um aspecto calmante aos animais — na verdade, os animais geralmente são atraídos por eles.

Os Gangrel são reconhecidamente os mestres do Animalismo, apesar dos clãs Nosferatu, Ravnos e Tzimisce também demonstrarem algum talento nessa Disciplina.

As características de Manipulação e Carisma são primordiais para os poderes do Animalismo. Quanto mais poderosa for a personalidade do vampiro, mais fácil será para ele influenciar as criaturas inferiores.

• SUSSURROS SELVAGENS

Este poder é a base da qual todos os outros poderes do Animalismo se originam. O vampiro cria uma conexão empática com a fera, permitindo assim que ele se comunique ou que dê ordens simples. O Membro deve olhar nos olhos do animal, transmitindo seus desejos através da pura força de vontade. Apesar de não ser necessário "falar" em chiados, silvos ou latidos, alguns vampiros consideram que isso ajuda a fortalecer a conexão com o animal. O contato visual deve ser mantido durante todo o tempo; se for quebrado, o Membro deve olhar nos olhos do animal novamente para restabelecer o contato.

Pelo fato de Sussurros Selvagens exigir o contato visual, animais que não enxergam não podem ser afetados. Além disso, quanto mais primitiva for a criatura, mais difícil será estabelecer a conexão com a Besta do animal. Os mamíferos, aves de rapina e grandes répteis são relativamente fáceis de se comunicar. Os insetos, invertebrados e a maioria dos peixes (com a possível exceção dos peixes grandes como o tubarão) são primitivos demais, ou sua Besta é fraca demais, para que a conexão seja possível.

O uso de Sussurros Selvagens não garante que o animal estará disposto a lidar com o vampiro, e também não assegura que o animal vá atender os pedidos feitos por ele. Ainda assim, pelo menos ele torna a criatura mais disposta a ajudar o vampiro. O modo pelo qual o vampiro comunica seus desejos para o animal depende do tipo de criatura. Um Membro poderia provavelmente intimidar os animais pequenos a atenderem seus comandos, mas é melhor que ele suavize suas ordens, transformando-as em pedidos quando lidar com grandes predadores.

Se o vampiro tiver sucesso ao usar esse poder, o animal obedece aos seus comandos da melhor maneira que suas habilidades e o seu intelecto o permitirem. Somente as criaturas mais inteligentes são capazes de entender instruções realmente complexas (ordens que lidem com situações condicionais ou que exijam lógica abstrata). Entretanto, os comandos que puderem ser compreendidos pelo animal são implantados profundamente, e podem afetá-lo durante um certo tempo.

Sistema: Nenhum teste é necessário para se falar com o animal, mas primeiro o personagem tem que estabelecer contato visual. Para dar suas ordens, é necessário um teste de Manipulação + Empatia com Animais. A dificuldade depende da criatura: mamíferos predadores (lobos, felinos, morcegos vampiros ou insetívoros) têm dificuldade 6, outros mamíferos e aves de rapina (ratos, corujas) têm dificuldade 7, outros pássaros e répteis (pombos, cobras) têm dificuldade 8. Essa dificuldade é reduzida em 1 ponto se o personagem "falar" com o animal em sua "linguagem natural" e pode ser ajustada mais ainda pelas circunstâncias e a habilidade de interpretação do jogador (é recomendável que toda a comunicação entre os personagens e os animais sejam interpretadas).

O número de sucessos obtidos pelo jogador determinam o quão poderoso será o efeito dos comandos do personagem sobre o animal. Um sucesso é suficiente para que um gato siga alguém e conduza o personagem ao mesmo local, três sucessos são o bastante para que um corvo espione alguém por algumas semanas, e cinco sucessos garantem que um urso guarde com muita ferocidade a entrada do refúgio rural de um personagem por alguns meses.

A Natureza do personagem tem um papel importante na maneira pela qual ele inicia essas conversas. O personagem pode tentar intimidar, incitar, bajular, argumentar logicamente ou usar chantagem emocional. O jogador deve compreender que ele não interpreta apenas o seu personagem nessas ocasiões, mas também a sua Besta Interior.

•• O CHAMADO

A conexão do vampiro com a Besta se torna forte o bastante para que ele seja capaz de convocar um tipo específico de animal, seja uivando como um lobo, crocitando como um corvo, etc. Este chamado convoca misticamente as criaturas de uma espécie determinada. Como cada tipo de animal exige um chamado diferente, o Chamado só funciona com uma única espécie de cada vez.

Todos os animais daquele tipo que estiverem ao alcance do som serão convocados, mas devem escolher individualmente se respondem ou não. Embora o vampiro não tenha controle sobre os animais que respondem, os animais que o fizerem estarão inclinados favora-

OS ANIMAIS E O NARRADOR

É um desafio para o Narrador apresentar os animais como algo mais do que simples instrumentos do roteiro usados apenas quando um personagem decide se comunicar com um deles. Muitos Narradores fazem os animais se comunicarem em monossílabos e permitem que os personagens os controlem facilmente.

Os animais são, de fato, criaturas primitivas. Eles vivem apenas no presente e são governados por instintos básicos, raramente compreendendo as razões complexas que motivam os vampiros. Mas isso não significa que eles são estúpidos. Os animais têm de ser astutos para sobreviverem nas florestas selvagens, assim como nas selvas urbanas. Os vampiros mais jovens geralmente se surpreendem com o grau de percepção dos animais (já que os animais não se utilizam de artifícios mentais, eles conseguem facilmente passar por cima de mentiras e embustes).

Tendo isso em mente, o narrador pode tornar os animais tão dinâmicos e interessantes quanto qualquer outro personagem do Narrador que o grupo encontrar.

As estatísticas para alguns tipos de animais podem ser encontrados no Apêndice.

velmente em relação ao vampiro, e pelo menos estarão dispostos a ouvir o pedido do Membro.

Sistema: O jogador testa Carisma + Sobrevivência (dificuldade 6) para determinar a resposta ao chamado do personagem; consulte a tabela a seguir. Somente os animais capazes de ouvir o Chamado poderão respondê-lo. Se o Narrador decidir que não existe nenhum animal daquele tipo ao alcance do som, o chamado não obterá resposta.

O Chamado pode ser tão específico quanto o jogador desejar. Um personagem pode convocar todos os morcegos de uma área, somente os morcegos machos das redondezas ou apenas o morcego albino com a orelha cortada que ele viu na noite anterior.

1 sucesso	Um único animal responde.
2 sucessos	Um quarto dos animais ao alcance, do som respondem.
3 sucessos	Metade dos animais respondem.
4 sucessos	A maior parte dos animais respondem.
5 sucessos	Todos os animais respondem.

••• ACALMAR A BESTA

Como os predadores supremos da natureza, os Membros estão profundamente ligados à natureza bestial que ronda o interior de cada coração. Um vampiro que desenvolve este poder pode impor sua vontade sobre qualquer alvo mortal (humano ou animal), subjugando a Besta Interior em cada um deles. Isto anula todas as emoções ativas e poderosas (como esperança, fúria, inspiração) dentro do alvo. O Membro deve tocar o alvo ou olhar dentro de seus olhos para canalizar sua vontade de modo efetivo.

Os mortais que não possuem o fogo de suas Bestas Interiores são muito dóceis, reagindo às situações mais estressantes com indiferença. Até mesmo o mais corajoso ou enlouquecido mortal se torna apático e letárgico, embora um indivíduo especialmente sensível pode desenvolver um distúrbio mental ou fobia enquanto estiver sob a influência deste poder.

Vários clãs se utilizam deste poder de formas distintas, apesar do efeito ser idêntico. Os Tzimisce o chamam de Curvar a Besta, pois eles forçam o espírito mais fraco dos mortais a se curvar de medo diante da Besta Interior do Membro. Os Nosteratu se referem a ele como a Canção da Serenidade, pois eles acalmam a Besta da vítima



até um estado de total complacência, o que permite que eles se alimentem livremente. Os Gangrel conhecem esse poder como Acalmar a Besta, e forçam o espírito do mortal a entrar num estado de temor ou apatia, de acordo com a natureza individual do vampiro.

Sistema: O jogador testa Manipulação + Intimidação se quiser forçar a Besta através do medo ou Manipulação + Empatia se quiser levá-la à complacência. A dificuldade será 7 para ambos os casos. Esta é uma Ação Prolongada, que exige tantos sucessos quanto o alvo possui de Força de Vontade. Uma falha indica que o jogador deve começar tudo de novo, enquanto uma falha crítica indica que o vampiro jamais poderá afetar a Besta deste alvo novamente.

Quando a Besta de um mortal for intimidada ou acalmada, ele não poderá mais usar ou recuperar Força de Vontade. Ele deve cessar qualquer luta, seja mental ou física. Ele não se defenderá se for atacado, mas o Narrador pode permitir um teste de Força de Vontade se a vida do mortal for ameaçada. Para se recuperar deste poder, o mortal deve testar sua Força de Vontade (dificuldade 6) uma vez por dia até que ele acumule sucessos suficientes para igualar a Força de Vontade do vampiro. Os Membros não podem ser afetados por este poder.

• • • • DOMINAR O ESPÍRITO

Ao cruzar seu olhar com o do animal, o vampiro pode possuir o corpo do animal. Alguns vampiros mais velhos acreditam que já que os animais não têm alma, apenas espírito, o vampiro pode mover sua própria alma para dentro do corpo do animal. A maioria dos vampiros mais jovens acreditam que seja tudo uma questão de transferência da consciência para dentro da mente do animal. Em todo caso, é senso comum que o espírito (ou a mente) mais frágil do animal é posto de lado pela consciência do Membro. O corpo do vampiro cai num estado inerte semelhante ao torpor enquanto sua mente assume o controle das ações do animal, permanecendo assim até que a consciência do Membro retorne ao seu corpo verdadeiro.

Os Tzimisce raramente se utilizam deste poder, considerando degradante entrar no corpo de uma criatura inferior. Quando concordam em usar este poder, eles possuem apenas animais predadores. De maneira oposta, os Gangrel apreciam muito a ligação com o mundo natural que experimentam dessa maneira primal. Eles se deliciam em experimentar as diferentes naturezas animais.

Sistema: O jogador testa Manipulação + Empatia com Animais (dificuldade 8) enquanto o personagem olha fixamente nos olhos do animal (somente animais que tenham olhos podem ser possuídos). O número de sucessos obtidos determina o quanto o personagem suprime o espírito do animal. Menos do que 3 sucessos significam que o personagem deve gastar pontos de Força de Vontade para realizar qualquer ação que viole diretamente os instintos do animal em questão. Com menos do que 5 sucessos, o personagem passa a se comportar como o animal, sua alma se torna manchada pelos desejos e impulsos do corpo e do espírito do animal. Múltiplos sucessos permitem que o personagem utilize algumas Disciplinas mentais enquanto estiver possuindo o corpo do animal, como determinado pela tabela a seguir.

1 sucesso	Não pode usar Disciplinas
2 sucessos	Pode usar Auspícios
3 sucessos	Também pode usar Presença
4 sucessos	Também pode usar Demência e Dominação
5 sucessos	Também pode usar Quimerismo, Necromancia e Taumaturgia

Este poder cria uma ligação entre a consciência do personagem e o espírito do animal, a tal ponto que o personagem pode continuar a se sentir e pensar como o animal mesmo após romper a conexão. Este efeito continua até que o personagem gaste um total de sete pontos de Força de Vontade para resistir e finalmente sobrepujar a

natureza do animal. Isso deve ser interpretado, mas a interpretação deve ser suavizada à medida que os pontos de Força de Vontade forem gastos.

Caso ocorra algum incidente especialmente emocionante durante a possessão, o jogador deve testar Raciocínio + Empatia (dificuldade 8) para que o personagem consiga manter sua consciência. Uma falha indica que a mente do personagem retorna imediatamente ao seu corpo, mas ainda se comporta em termos puramente animais. Uma falha crítica leva o personagem a um frenesi, mandando-o de volta para o seu corpo.

Enquanto durar a possessão, o personagem pode se mover a qualquer distância que seja fisicamente possível para o animal. No entanto, o personagem não mantém nenhuma conexão com seu corpo vampírico durante esse tempo. O vampiro também pode se aventurar à luz do dia, ainda que seja apenas no corpo do animal. Entretanto, o corpo do personagem deve estar "acordado" para que isso seja possível, o que exige um sucesso num teste para se manter acordado (veja o Capítulo Seis). Se o personagem deixar o corpo do animal (por escolha, porque seu corpo adormeceu, ou após sofrer um ferimento considerável), a consciência do vampiro retorna ao seu corpo físico instantaneamente.

Apesar do vampiro não manter nenhuma ligação consciente com seu corpo enquanto durar a possessão, ele forma uma espécie de laço empático. Qualquer coisa que o corpo do animal experimentar, o vampiro também sente, seja dor ou prazer. Na verdade, qualquer dano sofrido pelo corpo do animal também atinge o corpo do personagem, apesar do vampiro poder absorvê-lo normalmente. Se o animal morrer antes que a alma do vampiro possa retomar a seu corpo, o personagem entrará em torpor. Imagina-se que essa seja a resposta empática ao enorme trauma da morte, apesar de alguns Membros acreditarem que a alma do vampiro se perde durante esse tempo e deve encontrar seu caminho de volta ao corpo.

••••• EXPULSANDO A BESTA

Nesse nível de Animalismo, o Membro possui um profundo entendimento da Besta Interior. Toda vez que seu espírito de predador ameaça sobrepujar a alma do vampiro e levá-lo ao frenesi, ele deve ao invés disso liberar seus instintos selvagens sobre uma outra criatura. O receptáculo da Besta do vampiro é instantaneamente tomado pelo frenesi. Este frenesi não é natural, pois a vítima está canalizando a fúria do vampiro e não a sua. Por causa disso, o comportamento do vampiro, suas expressões e até mesmo maneirismos de linguagem se tornam evidentes nas ações descontroladas da vítima.

Os Gangrel e os Tzimisce adoram liberar suas Bestas nos outros. Os Gangrel fazem isso para levar seus camiãoais a elevados estágios de ferocidade durante os combates. Os Tzimisce se preocupam muito menos com quem vai receber suas Bestas e muito mais com o fato de que não devem perder a compostura.

Sistema: O vampiro deve estar em frenesi ou perto dele para poder usar este poder. O jogador deve anunciar sua vítima escolhida (já que tem que ser alguém dentro do campo de visão. Expulsando a Besta não pode ser usado quando o vampiro estiver sozinho), e depois testar Manipulação + Autocontrole (dificuldade 8). Consulte a tabela a seguir para saber os resultados:

1 sucesso	O personagem transfere a Besta, mas a libera numa vítima aleatória.
2 sucessos	O personagem fica atordoado com o esforço e não pode agir na próxima rodada, mas consegue transferir sua Besta como desejava.
3 sucessos	O personagem transfere sua Besta como desejava.

Se a tentativa falhar, a intensidade do frenesi aumenta ainda mais. Quando o personagem relaxa na expectativa de liberar seus instintos selvagens, a Besta aproveita a oportunidade para cravar

suas garras mais profundamente. Nesses casos, o frenesi dura duas vezes mais que o normal e é duas vezes mais difícil se livrar dele; a sua gravidade também aumenta exponencialmente. Uma falha crítica nesse teste é ainda mais catastrófica; o, frenesi agravado se torna tão extremo que nem mesmo o gasto de pontos de Força de Vontade diminui sua duração ou efeitos. O personagem se torna uma vítima indefesa da terrível fúria da Besta.

Se o personagem se afastar da vítima antes que o frenesi acabe, o vampiro perderá sua Besta, talvez para sempre. Apesar de não ser mais vulnerável ao frenesi, o personagem não é capaz de recuperar pontos de Força de Vontade e se torna cada vez mais letárgico. Para recuperar a Besta, ele deve encontrar a pessoa que a carrega (que também não deve estar muito satisfeita com a situação) e recapturar a Besta. A maneira mais eficiente de fazer isso é assumir atitudes que façam com que a Besta deseje retornar ao seu corpo, apesar disso não ser uma garantia de que ela deseje voltar. Como alternativa, o personagem pode simplesmente matar o hospedeiro (o que faria a Besta retornar ao seu corpo instantaneamente), mas um ato assim custaria pelo menos um ponto de Humanidade.

Auspícios

Esta Disciplina confere incríveis habilidades sensoriais ao vampiro. Auspícios aumenta de imediato todos os sentidos naturais dos vampiros de forma significativa, mas isso é apenas o começo. A medida que se toma mais poderoso, o vampiro consegue perceber as auras psíquicas que fluem ao seu redor e até mesmo projetar a seus pensamentos para dentro da mente de alguém. Além disso, Auspícios pode desvendar os disfarces criados pela Ofuscação (veja "Vendo o Invisível" na página 152 para mais detalhes).

Esta vantagem sensorial garante ao vampiro uma nítida superioridade em relação aos mortais e até mesmo muitos seres sobrenaturais. Pelo fato de permitir, entre outras coisas, que o vampiro identifique um refúgio à distância, perceba o humor do Príncipe ou extraia os segredos de um carniçal, Auspícios é uma ferramenta poderosa.

Mesmo assim, um vampiro deve ser cauteloso pois sua sensibilidade acentuada pode levá-lo a ficar distraído diante de um belo objeto, atordoado por um barulho intenso ou desorientado por odores repugnantes. Acontecimentos repentinos ou dinâmicos podem desorientar um personagem usando Auspícios a não ser que ele teste sua Força de Vontade (dificuldade 4) para bloqueá-los. Quanto mais potente a fonte da distração, mais alta será a dificuldade. Com uma falha, a distração domina os sentidos do personagem, tornando-o indiferente ao que acontece ao seu redor durante uma ou duas rodadas.

Os Malkavianos e os Toreador são mais suscetíveis a essas distrações. Membros dos clãs Tremere e Tzimisce parecem ser capazes de controlar seus impulsos sensoriais, mas eles não estão imunes a uma distração ocasional.

Possuir uma Percepção alta ajuda muito na hora de se utilizar os poderes de Auspícios. Quanto mais sucessos nos testes, maior o grau de informações sensoriais percebidas pelo personagem.

• SENTIDOS AGUÇADOS

Este poder amplia todos os sentidos do vampiro, dobrando a clareza e o alcance da visão, olfato e audição. Apesar de seus sentidos de tato e paladar não se estenderem além do normal, eles também se tomam mais afiados; o vampiro poderia sentir os traços de álcool no sangue de uma vítima, ou perceber uma falha nas tábuas, que escondem um espaço vazio no chão. O vampiro pode ampliar seus sentidos quando quiser, sustentando este foco ampliado pela duração que desejar. Ao critério do Narrador, isso pode facilitar a caça.

Ocasionalmente, este talento pode conceder revelações extra-sensoriais ou pré cognitivas. Essas visões breves e incontroláveis podem trazer curiosas premonições, lampejos de empatia ou estranhas sensações de precognição. O vampiro não tem controle sobre essas percepções, mas com a prática ele pode aprender a interpretá-las com um considerável grau de exatidão.

No entanto, os sentidos ampliados têm seu preço. As luzes brilhantes, os ruídos intensos e odores fortes podem ser prejudiciais quando o vampiro estiver usando este poder. Além da possibilidade da distração mencionada anteriormente, um estímulo realmente súbito (como o brilho de um farol ou o ribombar de um trovão) podem cegar ou ensurdecer o Membro por uma hora ou mais.

Sistema: Normalmente, este poder não requer o uso dos dados, e ao contrário disso, deve ser definido de acordo com as descrições do Narrador e a imaginação do jogador. Mas em algumas circunstâncias, a utilização deste poder exige o uso de dados: por exemplo, um teste normal de Percepção (o Narrador pode subtrair o nível de Auspícios do personagem da dificuldade) para perceber alguém usando Ofuscação, ou para perceber uma ameaça (o Narrador testa em segredo, usando o nível básico de Auspícios do personagem contra a dificuldade que ele julgar mais apropriada para a situação). Em última instância, para que um personagem pressinta que há uma pistola apontada para a sua nuca pode ser que um 5 seja suficiente, enquanto a repentina descoberta de que um rival está planejando assassiná-lo pode exigir uma dificuldade de 9.

Este poder não permite que o personagem enxergue em áreas de completa escuridão, como é possível com Olhos da Besta, mas ele reduz os modificadores de dificuldade por agir na escuridão de + 2 para + 1, e o personagem pode realizar ataques à distância em escuridão completa, desde que seja capaz de ouvir, farejar ou detectar de outra forma o seu alvo.

• • PERCEPÇÃO DA AURA

Usando este poder, o vampiro pode perceber as "auras" psíquicas que se irradiam dos mortais e dos seres sobrenaturais. Esses halos se constituem de séries intermitentes de padrões coloridos, que exigem muita prática para serem identificados com clareza. Até mesmo o indivíduo mais primitivo possui muitas nuances em sua aura; as emoções mais fortes predominam, enquanto impressões momentâneas ou segredos profundos lampejam com rajadas ou volteios.

As cores se alteram de acordo com o estado emocional do sujeito, mesclando-se em novas tonalidades num constante padrão bruxuleante. Quanto mais fortes as emoções envolvidas, mais intensas serão as nuances. Um vampiro experiente pode descobrir muita coisa sobre uma pessoa simplesmente lendo as nuances de cores e brilhos no fluir da aura.

Além de perceberem estados emocionais, os vampiros usam Percepção da Aura para detectar outros seres sobrenaturais. As cores nas auras dos Membros, apesar de intensas, são muito desbotadas; as auras dos magos geralmente estalam e brilham devido ao poder ali contido; os metamorfos possuem auras espantosamente brilhantes, quase frenéticas; os fantasmas possuem auras frágeis, que tremulam timidamente como uma chama se extinguindo; e as auras das criaturas feéricas brilham com irradiações de arco-íris.

Sistema: O jogador testa Percepção + Empáfia (dificuldade 8); cada sucesso indica o quanto da aura do alvo foi vista e entendida pelo personagem (veja a tabela a seguir). Uma falha crítica indica uma interpretação falsa ou errônea. O Narrador deve fazer este teste, para que o jogador fique "no escuro", sem saber o quão bem (ou mal) foi a percepção do personagem.

1 sucesso	Distingue apenas a tonalidade (pálida ou brilhante)
2 sucessos	Distingue a cor principal
3 sucessos	Reconhece os padrões de cores
4 sucessos	Detecta mudanças sutis
5 sucessos	Identifica misturas de cores e padrões

A tabela de cores da aura mostra alguns exemplos de cores comuns e dos estados emocionais a que se referem.

O personagem pode visualizar a aura de um alvo apenas uma vez para cada grau de clareza. Qualquer tentativa posterior que resulte numa falha deve ser considerada como uma falha crítica. É muito natural que o personagem imagine ter visto aquilo que deseja quando está julgando as intenções de uma outra pessoa. Depois de pelo menos um mês, o personagem pode tentar novamente sem nenhuma penalidade.

Apesar de ser muito difícil, é possível sentir-se a aura de um ser que é de outra forma invisível à visão normal. Veja a seção "Vendo o Invisível", para mais detalhes.

• • • O TOQUE DO ESPÍRITO

Quando uma pessoa manipula um objeto por algum tempo, ela deixa uma impressão física sobre o item. Um vampiro com este nível de Auspícios pode "ler" estas sensações, descobrindo quem manipulou o objeto, a última vez que ele foi manipulado e como ele foi usado recentemente.

CORES DA AURA

Condição	Cores da aura
Amedrontado	Laranja
Agressivo	Púrpura
Zangado	Vermelho
Amargurado	Marrom
Calmo	Azul claro
Piedoso	Rosa
Conservador	Lavanda
Deprimido	Cinza
Desejoso ou Lascivo	Vermelho vivo
Descrente	Verde claro
Invejoso	Verde escuro
Excitado	Violeta
Generoso	Magenta
Feliz	Escarlate
Maligno	Negro
Idealista	Amarelo
Inocente	Branco
Apaixonado	Azul
Obcecado	Verde
Triste	Prateado
Espiritual	Dourado
Desconfiado	Azul escuro
Diablerista	Veios negros na aura
Sonhador	Cores Faiscantes
Em Frenesi	Cores em ondulação rápida
Psicótico	Cores hipnóticas e rodopiantes
Vampiro	Cores pálidas
Uso de Magia	Miriades de faíscas
Metamorfo	Aura brilhante, vibrante
Fantasma	Aura fraca, intermitente
Fada	Lampejos de arco-íris na aura



Estas visões raramente são claras e detalhadas, ocorrendo mais como "retrospectos psíquicos". Mesmo assim, o vampiro pode aprender muito com estes vislumbres. Apesar da maioria das visões se relacionar à última pessoa a manipular o item, alguém que tenha possuído o objeto por muito tempo deixa uma impressão mais forte do que alguém que o tenha tocado momentaneamente.

Para que um vampiro obtenha estas migalhas de informação dos resíduos espirituais do objeto, ele precisa segurá-lo e entrar em um leve transe. Ao usar O Toque do Espírito o vampiro fica só parcialmente consciente do que acontece ao seu redor, mas ruídos muito intensos ou sensações físicas chocantes quebram o transe instantaneamente.

Sistema: O jogador testa a Percepção + Empada. A dificuldade é determinada pela idade das impressões e da força espiritual e mental da pessoa ou evento que o envolveu. Sentir as impressões de uma pistola usada em um assassinato que ocorreu há horas atrás pode exigir um 5, enquanto descobrir quem é o dono de um molho de chaves encontrado há dias pode ser um 9.

Quanto mais as emoções de um indivíduo estiverem conectadas ao objeto, maiores serão as impressões deixadas sobre ele; e maiores são as informações que o Membro pode obter dele. Além disso, eventos que envolvam grandes emoções (dar presentes, uma tortura, uma antiga história de família) também deixam impressões mais fortes do que contatos curtos e casuais. Assuma que cada sucesso revele uma parte de informação. Enquanto 1 sucesso irá dizer ao jogador que "a última pessoa a segurar o objeto era um homem", 3 irão revelar que ele era um assustado homem mesquinho de meia-idade. Quatro sucessos revelam o nome do homem e 5 ou mais sucessos revelam a sua conexão com o relógio bem como algumas das coisas que ele fez com o objeto, enquanto em sua posse.

.... TELEPATIA

O vampiro projeta uma porção da sua consciência sobre a mente de um mortal próximo, criando um vínculo mental através do qual ele pode se comunicar "sem palavras" ou até mesmo ler os pensamentos mais profundos do alvo. O Membro "ouve" em sua própria mente os pensamentos colhidos de um alvo como se eles estivessem sendo ditos a ele.

Esta é uma das habilidades vampíricas mais potentes, sendo que, com tempo, um Membro pode saber qualquer coisa sobre o seu alvo sem que ele nem ao menos perceba. Particularmente os Tremere e Tzimisce consideram esse poder bastante útil para recolher informações de outros, ou para guiar seus seguidores mortais com precisão silenciosa.

Sistema: O jogador testa Inteligência + Lábia (dificuldade igual à Força de Vontade do alvo). Projetar imagens na mente do alvo requer um sucesso. O alvo reconhece que os pensamentos vêm de algum lugar que não sua própria consciência, apesar de não poder distinguir sua verdadeira origem.

Para ler mentes, um sucesso precisa ser obtido para cada informação colhida ou camada da mente perfurada. Segredos profundos ou memórias enterradas são mais difíceis de se obter do que emoções superficiais ou comentários não ditos, exigindo cinco ou mais sucessos para obter acesso.

A telepatia normalmente não funciona sobre a mente mortaviva. Um personagem, pode usar um ponto de Força de Vontade para realizar uma tentativa, fazendo a jogada normalmente depois disso. Da mesma forma, é igualmente difícil ler os pensamentos de outras criaturas sobrenaturais.

O> Narradores são encorajados a descrever os pensamentos como correntes fluentes de impressões e imagens, não como uma sequência de prosa. Ao invés de fazer afirmações monótonas como "Ele está planejando matar o namorado de sua ex-namorada", diga "Você vê uma fugaz série de imagens: um casal apaixonado se beijando na frente de uma casa, e então, uma figura solitária andando pela noite; de repente você vê suas mãos, e suas pálidas articulações, apertadas contra o volante do carro, enquanto uma figura atravessa a rua adiante; seu coração bate em pânico conforme você vê o motor acelerar rapidamente; e acima de tudo, uma fúria ardente acompanhada por uma agonia emocional e o apavorante sentimento de perda."

Tais descrições não apenas enriquecem a história mas também fanem com que o jogador tire suas próprias conclusões sobre o que leu.

..... PROJEÇÃO PSÍQUICA

Os Membros com essa maravilhosa habilidade projetam seus sentidos para fora dos limites físicos, saindo de seus corpos como entidades de puro pensamento. A forma astral dos vampiros é imune ao dano físico e fadiga e pode "voar" com uma velocidade ofuscante para qualquer lugar na terra — ou mesmo no subsolo — contanto que se mantenha sob a órbita da lua.

A forma material dos Membros permanece em um estado de torpor enquanto o Eeu eu astral está ativo e o vampiro não fica ciente de nada do que acontece com o seu corpo até que ele volte. Um cordão de prata efêmero conecta o eu psíquico do vampiro com seu corpo. Se este cordão for danificado, a consciência permanece encalhada no plano astral, o reino dos fantasmas, espíritos e sombras. A tentativa de voltar ao corpo físico do vampiro é uma provação longa e assustadora, especialmente porque não existem garantias de que ele completará sua jornada com sucesso. Este perigo real ta: com que poucos Membros deixem seus corpos por muito tempo, mas os que se atrevem podem aprender muito.

Sistema: A jornada no plano astral exige que o jogador use um ponto de Força de Vontade e faça um teste de Percepção + Oculatismo. A dificuldade varia dependendo da distância e complexidade da viagem planejada; 7 é médio, enquanto 10 indica jornadas para territórios nada familiares (uma primeira jornada da América do Norte até o Oriente Distante; cortar o caminho através da terra). Quanto maior o número de sucessos obtidos, mais concentrada era a presença astral do personagem e ele alcançará o destino desejado com mais facilidade.

Uma talha significa que o personagem não conseguiu separar a consciência do seu corpo, enquanto falhas críticas podem ter consequências sórdidas — lançando sua forma astral para um destino aleatório na Terra ou no reino dos espíritos ou rumando na direção ue>ada tão rapidamente que o cordão de prata se rompe.

Mudar a direção ou continuar para outro destino requer o uso de mais um ponto de Força de Vontade e um novo teste. Uma falha indica que o vampiro perdeu sua direção e precisa retornar pela trilha do cordão de prata. Um falha crítica neste ponto indica o rompimento do cordão, lançando a forma psíquica do personagem no misterioso plano astral.

Uma forma astral pode viajar em grandes velocidades (o Nrrra-^lor pode usar 1600 km/h como um padrão) mas não leva roupas ou ^v^ietos materiais de nenhum tipo. Diz-se que existem alguns artefatos no mundo espiritual c o personagem pode tentar usar estas ferramentas se encontrá-las. Contudo, o personagem não pode levar tais relíquias para o mundo físico ao retornar para o seu corpo.

VENDO o INVISIVEL

Auspícios permite que os Membros percebam muitas coisas que vão além do alcance dos mortais. Entre as muitas formas de usá-lo, Auspícios pode detectar a presença de seres sobrenaturais que estão além da visão normal (um vampiro usando Ofuscação, um mago ocultado pela invisibilidade, uma aparição) ou perceber as ilusões criadas pela Disciplina Quimerismo.

- Ofuscação: Quando um vampiro tenta usar sua percepção aguçada para perceber Membros ocultos pela Ofuscação, ele detecta a presença do alvo se seu nível de Auspícios for maior do que a Ofuscação do alvo. Caso contrário, se a Ofuscação do alvo for maior, ele se mantém escondido. Se os dois níveis forem iguais, ambos os jogadores devem fazer testes resistidos de Percepção + Lábia (personagem com Auspícios) contra Manipulação + Lábia (personagem com Ofuscação). A dificuldade de ambas as jogadas é 7 e vence o personagem com um maior número de sucessos.

- Quimerismo: Da mesma forma, vampiros com Auspícios podem tentar penetrar ilusões criadas pelo Quimerismo. O personagem com Auspícios tem que realmente tentar perfurar a ilusão (exemplo, o jogador precisa dizer ao Narrador que o seu personagem está tentando detectar a ilusão). Os personagens com Auspícios e Quimerismo comparam seus níveis, assim como no caso da Ofuscação, acima. No mais, este processo é idêntico ao de penetrar a Ofuscação.

- Outros Poderes: Pelo fato de que os poderes de seres como magos e aparições funcionam diferentemente das Disciplinas vampíricas, uma simples comparação dos índices relativos não é suficiente. Para manter as coisas simples, ambos os personagens devem fazer jogadas resistidas. O vampiro testa Percepção + Lábia, enquanto o alvo testa Manipulação + Lábia. Novamente, a dificuldade de ambas as jogadas é 7 e vence quem obtiver mais sucessos.

A interação com o mundo físico é impossível enquanto se usa a Projeção Psíquica. O personagem pode, contudo, usar um ponto de Força de Vontade para manifestar uma forma fantasmagórica. Esta aparição dura por um turno antes de se desfazer; apesar de não poder afetar nada que seja físico durante este tempo, o personagem pode falar. Mesmo sem possuir substância física, um personagem astral pode usar Auspícios normalmente. De acordo com o Narrador, tais personagens podem se utilizar de quaisquer poderes de Animalismo, Demência, Dominação, Necromância, Tenebrosidade, Presença e/ou Taumaturgia que possuírem, mas isso normalmente requer mais de três sucessos no teste inicial de Projeção Psíquica.

Se duas formas astrais se encontrarem, elas interagem como se fossem sólidas. Elas podem falar, tocar e até mesmo lutar como se estivessem no mundo material. Como não possuem corpos físicos, personagens astrais procurando interagir "fisicamente" substituem os Atributos Físicos pelos Mentais e Sociais (o Raciocínio substitui a Destreza, a Manipulação suplanta a Força e a Inteligência substitui o Vigor). Devido à ausência de uma forma física, a única verdadeira maneira de ferir uma entidade psíquica é romper o seu cordão de prata. Ao lutar desta maneira, considere que os pontos de Força de Vontade são níveis de Vitalidade; quando um combatente perde todos os seus pontos de Força de Vontade, seu cordão se rompe.

Apesar de um personagem projetado astralmente permanecer no reflexo do mundo mortal (que leva o nome de Penumbra em

outros jogos do Mundo das Trevas), ele pode se aventurar mais profundamente no reino dos espíritos, especialmente se ele se perder. Outros seres, como fantasmas, lobisomens e até mesmo raros magos, também viajam através do plano astral e podem interagir normalmente com a presença psíquica dos vampiros. Os Narradores são encorajados a fazer com que as viagens ao mundo astral sejam tão bizarras, misteriosas e parecidas com um sonho quanto possível. O mundo do além é um lugar vívido e fantástico, onde a verdadeira natureza das coisas é mais dura e notavelmente diferente de suas aparências terrestres.

Observação: Para Narradores familiarizados com outros jogos do Mundo das Trevas, o "plano astral" para o qual os vampiros viajam é um reflexo da Umbra em geral e não de um nível específico.

RAPIDEZ

O Abraço presenteia alguns vampiros com reflexos e velocidade notáveis. Eles podem usar a Rapidez para se moverem com diligência notável em momentos de tensão. Os mortais e até mesmo outros Membros que não possuem a Disciplina, se movem em câmera lenta se comparados à surpreendente cintilação em que estes vampiros se tornam.

A Rapidez é comum entre os Clãs Assamitas, Brujah e Toreador. Os Assamitas usam a habilidade para derrubar seus inimigos antes mesmo que a vítima esteja ciente do ataque. Os Brujah desfrutam da vantagem que esta habilidade lhes proporciona contra um número superior de oponentes. Os Toreador muitas vezes usam esta Disciplina para garantir uma graça sobrenatural à suas performances ao vivo ou realizarem esculturas e pinturas com velocidade extraordinária - contudo, eles podem ser tão terríveis como os Assamitas ou Brujah quando enfurecidos.

Sistema: O personagem gasta um único ponto de sangue. No próximo turno, ele ganha um número de ações completas igual ao seu nível em Rapidez. Esta ação adicional tem que ser física (exemplo, o vampiro não pode usar uma Disciplina mental como Dominação várias vezes em um mesmo turno). Portanto, ao usar um ponto de sangue, um vampiro com Rapidez 4 pode realizar um número total de cinco ações físicas em um único turno (a ação regular do vampiro continua ocorrendo conforme sua jogada de iniciativa).

Normalmente, um personagem sem Rapidez pode aplicar penalidades à sua parada de dados se ele deseja tomar múltiplas ações em um único turno. Um personagem com Rapidez realiza suas ações extras (incluindo o movimento completo) sem penalidades, ganhando uma parada de dados completa para cada ação individual. As ações extras adquiridas com a Rapidez não podem por sua vez ser divididas em ações múltiplas.

QUIMERISMO

Os Ravnos são os herdeiros da Disciplina da ilusão e nenhum deles sabe dizer exatamente o porque. Os anciões do clã, quando abordados corretamente, falam obscuramente sobre carniçais e rakshasas, e a excentricidade metamorfa do fundador Antediluviano são assuntos de muitas das histórias negras de acampamento possuídas pelo clã. Mas qualquer que seja a fonte, os nômades Ravnos têm uma arma potente na forma da Disciplina Quimerismo.

O Quimerismo é uma arte de conjuração; o vampiro pode usar as suas reservas internas para dar vida a fantasmas. Estas falsas imagens podem confundir tanto os sentidos humanos quanto sensores e equipamentos. Se o poder do Cainita é forte o suficiente, as ilusões criadas pelo Quimerismo podem até confundir os sentidos aguçados de um vampiro. Os Ravnos são conhecidos por usarem este poder para seduzir, enganar ou escravizar mortais, comprando efetivamente a alma de suas vítimas em troca de um pote de ouro que não está lá.



As ilusões criadas pelo Quimerismo podem ser detectadas por Auspícios (ver "Vendo o Invisível", página 152). Elas também podem ser vistas como o que realmente são por pessoas que "provem" a falsidade da ilusão (exemplo, uma pessoa que ande em direção de uma parede ilusória, demonstrando sua descrença nela, e coloca sua mão através dela, efetivamente quebra a ilusão).

• **IGNIS FATUUS**

O vampiro pode conjurar uma miragem pequena e estática que confunde um dos sentidos. Ele pode, por exemplo, evocar um fedor sulfuroso, a imagem de uma cortina ou a sensação de seda natural. Note que apesar de uma ilusão tangível poder ser sentida, ela não tem substância real; uma parede invisível e tangível não irá confinar ninguém e arames farpados invisíveis não causam nenhum dano real.

Sistema: O jogador precisa usar um ponto de Força de Vontade para criar esta ilusão. Ela dura até que o Ravnos deixe sua proximidade (como sair do mesmo quarto) ou até que uma pessoa de alguma forma veja através dela. O Cainita também pode acabar com a ilusão a qualquer momento; isso não requer nenhum esforço, apenas um mais mero capricho.

• • **FATA MORGANA**

Agora o Cainita pode criar ilusões que apelam para todos os sentidos, apesar de serem estáticas. O vampiro pode, por exemplo, criar uma miragem sobre um porão úmido fazendo com que ele se pareça com um suntuoso vestiário, contudo, ele não pode criar velas chamejantes ou mananciais fluentes. Novamente, a ilusão não possui presença sólida, mas é fácil o bastante fazer com que um colchão sujo sobre dois cavaletes se pareça com uma cama de baldaquino.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Força de Vontade e um ponto de sangue para criar a ilusão. Estas ilusões permanecem até serem dispersas, da mesma forma que as ilusões feitas pelo Ignis Fatuus.

• • • **APARIÇÃO**

Não é realmente um poder independente. A Aparição permite que um vampiro dê movimento a uma ilusão criada com Ignis Fatuus ou Fata Morgana. Portanto, um Ravnos pode criar a ilusão de um ser vivo, água corrente, roupas ondeantes ou o bramido do fogo.

Sistema: O criador gasta um ponto de sangue para fazer com que a ilusão se mova de uma maneira específica. Ele só poderá mudar o movimento da imagem se não tiver feito nada a não ser se concentrado na miragem desde sua criação.

• • • • **PERMANÊNCIA**

Este poder, também usado juntamente com o Ignis Fatuus ou Fata Morgana, permite que a miragem persista mesmo se o vampiro não pode vê-la. Desta maneira, os Ravnos frequentemente disfarçam seus refúgios temporários em falsos ornamentos de luxo ou os protegem de transgressores com cães de guarda ilusórios.

Sistema: O vampiro só precisa usar um ponto de sangue para que a ilusão se torne permanente até que seja dispersa.

• • • • • **CRUEL REALIDADE**

Ao invés de criar simples ilusões, o vampiro passa a projetar alucinações diretamente na mente de suas vítimas. O alvo das ilusões acredita plenamente que as imagens são reais; um fogo alucinatório pode queimá-lo, laços imaginários podem estrangulá-lo e paredes ilusórias podem bloqueá-lo. Este poder afeta apenas uma pessoa de cada vez; e apesar de outras pessoas poderem tentar convencer a vítima de que o seu terror não é real, ela não irá acreditar.



Sistema: Cruel Realidade custa dois pontos de Força de Vontade para ser ativada e dura até o fim da cena (apesar dos seus efeitos poderem durar mais; veja abaixo). Se um vampiro está tentando ferir sua vítima, o jogador deve testar Manipulação + Lábria (dificuldade igual a Percepção + Autocontrole da vítima). Cada sucesso inflige um nível de Vitalidade de dano à vítima; se o jogador deseja infligir menos dano, ele deve anunciar a quantidade máxima de dano antes de jogar os dados. Este poder não pode realmente matar uma vítima (apesar de um alvo com complicações cardíacas poder morrer de medo); uma vítima que "morra" com o ataque ilusório perde a consciência ou entra em torpor. Todos os ferimentos desaparecem uma vez que a vítima se convença de que não foi verdadeiramente prejudicada pela Cruel Realidade. Obviamente, esta cura poder levar muito tempo, ou até mesmo exigir uma terapia. O poder horrível do Quimerismo não deve ser considerado uma brincadeira.

DEMÊNCIA

O legado fantástico do Clã Malkaviano. A Demência permite que um vampiro canalize sua loucura, focalize-a e lance-a sobre aqueles ao seu redor. Apesar deste poder ser primariamente praticado pelos Malkavianos do Sabá, nos últimos anos ele vem se espalhando entre os membros do clã. Alguns Membros especulam que esta "infecção" pode ser um movimento da Jyhad; alguns vampiros, sobretudo os com inclinações paranóicas, murmuram que os Malkavianos serão os precursores das Noites Finais.

Um praticante da Demência não precisa ser louco — pelo menos no começo — embora aparentemente, a loucura traga alguns esclarecimentos sobre os dogmas chave da Disciplina. Poucos vampiros pedem que os Malkavianos lhes ensinem sua Disciplina, apesar dos Lunáticos estarem quase sempre ansiosos para "iluminar" os outros. Na verdade, alguns dizem que não se pode aprender os segredos da Demência sem ser levado à loucura.

Misteriosamente, a Demência não parece infligir a insanidade per se. Mas sim, ela parece catalisar a loucura, derrubando portas em lugares ocultos da mente e liberando o que quer que encontre lá. Os Malkavianos dizem que isso acontece porque a loucura é o próximo passo na evolução da mente — um progresso necessário para os que observam as verdades do universo. Como tal, dizem eles, ela é inerente a todas as mentes e evidente somente nos pensamentos dos mais desenvolvidos espécimes de humanos e vampiros. Outros Membros rezam para que os Malkavianos estejam errados, mas acham difícil ignorar estes pensamentos, principalmente porque a Demência funciona bem tanto em vampiros como em mortais....

• PAIXÃO

O vampiro pode remexer as emoções de sua vítima, seja exaltando-os a um febril extremo ou cegando-os até que o alvo esteja completamente dessensibilizado. O Cainita não pode escolher que emoção será afetada, ele só pode ampliar ou entorpecer emoções já presentes no alvo. Desta forma, o vampiro pode transformar uma apazível irritação em uma ira espumosa ou entorpecer um amor verdadeiro até que ele não seja nada mais que um interesse casual.

Sistema: O jogador testa Carisma + Empatia (dificuldade igual à Humanidade da vítima). O número de sucessos determina a duração da condição alterada dos sentimentos. O efeito deste poder pode adicionar ou subtrair até dois pontos à dificuldade de testes de frenesi, Virtude, testes para resistir aos poderes da Presença, etc.

1 sucesso	Um turno
2 sucessos	Uma hora
3 sucessos	Uma noite
4 sucessos	Uma semana
5 sucessos	Um mês
6+ sucessos	Três meses

• • ASSOMORAR A ALMA

O vampiro pode revolver os padrões sensoriais do cérebro da vítima, inundando os sentidos dela com visões, sons, odores ou sentimentos que não estão realmente lá. Estas imagens, quaisquer que sejam os sentidos que elas afetam, são apenas "vislumbres" passageiros, escassamente notados pela vítima. Um vampiro usando a Demência não pode controlar o que a vítima irá sentir, mas pode escolher qual será o sentido afetado.

Os efeitos da "assombramento" ocorrem principalmente quando a vítima está só e na maioria das vezes durante a noite. Eles podem tomar a forma dos medos reprimidos da vítima, memórias culposas ou qualquer coisa que o Narrador pense ser dramaticamente apropriado. Contudo, os efeitos nunca são agradáveis ou discretos. O Narrador deve liberar sua imaginação ao descrever estas impressões sensoriais; a vítima pode muito bem pensar que está enlouquecendo, ou que o mundo está.

Sistema: O jogador usa um ponto de sangue e testa Manipulação + Lábria (dificuldade igual a Percepção + Autocontrole da vítima). O número de sucessos determina a duração da "aflição" sensorial. Precisamente quais serão as consequências depende do Narrador, apesar de aparições particularmente misteriosas e horripilantes certamente poderem reduzir a parada de dados por um turno ou dois depois da manifestação.

1 sucesso	Uma noite
2 sucessos	Duas noites
3 sucessos	Uma semana
4 sucessos	Um mês
5 sucessos	Três meses
6+ sucessos	Um ano

• • • OLHOS DO CAOS

Este peculiar poder permite que o vampiro tire vantagem da fragmentada sabedoria escondida na insanidade. Isso pode desvendar os "padrões" da alma de uma pessoa, a circunvolução cerebral da natureza interior de um vampiro ou até mesmo eventos aleatórios na própria natureza. Membros com este poder podem distinguir as mais profundas e ocultas psicoses ou revelar uma percepção da verdadeira natureza de uma pessoa. Malkavianos com este poder frequentemente têm (ou dizem ter) conhecimento das jogadas e retaliações da grande Jyhad.

Sistema: Entre outras coisas, este poder permite que um vampiro determine a verdadeira Natureza de uma pessoa. O vampiro se concentra por um turno, e então, o jogador testa Percepção + Ocultismo. A dificuldade depende da complexidade dos padrões. Discernir a Natureza de um estranho teria dificuldade 9, um conhecido casual seria 8 e um velho amigo seria 6. Um vampiro também pode ler uma mensagem contida em uma carta codificada (dificuldade 7), ou até mesmo revelar os feitos de uma mão invisível em eventos tais como a disposição de folhas caindo (dificuldade 6). Quase qualquer coisa pode conter revelações ocultas, não importa quão trivial ou sem sentido. Os padrões estão presentes em todas as coisas, mas frequentemente são tão complicados que poderiam manter um vampiro encantado por horas enquanto ele tenta entender suas "mensagens".

.... A VOZ DA LOUCURA

Simplesmente dirigindo-se a uma vítima em voz alta, um Malkaviano pode levar uma pessoa a ataques de fúria sem sentido, forçando-a a abandonar a razão e pensamentos maiores. As vítimas ficam infestadas por alucinações dos demônios de seu subconsciente e tentam fugir ou destruir suas vergonha? ocultas. O uso deste poder quase sempre causa tragédias, apesar de Malkavianos ofendidos frequentemente dizerem que só estão ajudando as pessoas a agirem "conforme suas próprias naturezas". Infelizmente para o vampiro em questão, ele corre um risco muito real de ser uma presa do próprio poder de suas palavras.

Sistema: O jogador usa um ponto de sangue e testa Manipulação + Empada (dificuldade 7). Um alvo é atingido para cada sucesso, apesar de que todas as vítimas potenciais têm que estar ouvindo a voz do vampiro.

As vítimas afetadas caem imediatamente em frenesi ou sofrem um medo cego como o Rôtschreck. Membros e outras criaturas capazes de entrar em frenesi, tais como os Lupinos, podem fazer um teste de frenesi ou Rôtschreck (o Narrador escolhe como eles serão afetados) com uma dificuldade aumentada em + 2 para resistir ao poder. Os mortais são automaticamente afetados e não se lembrarão do que fizeram quando furiosos. O frenesi ou medo dura por uma cena, apesar dos vampiros e lupinos poderem fazer testes para se livrar dos efeitos.

O vampiro que está usando A Voz da Loucura também tem que testar contra o frenesi ou Rôtschreck ao invocar este poder, mas sua dificuldade para resistir é um nível abaixo do normal.

..... INSANIDADE TOTAL

O vampiro desperta a loucura existente nos mais profundos recantos da mente de seu alvo, concentrando-a em uma dominadora onda de insanidade. Este poder já levou várias vítimas, tanto vampiros como mortais, a finais trágicos.

Sistema: O Malkaviano tem que obter a atenção completa de seu alvo por pelo menos um turno completo para ativar este poder. O jogador gasta um ponto de sangue e testa Manipulação + Intimidação (dificuldade igual à Força de Vontade da vítima). Se obtiver sucesso, a vítima fica sob os efeitos de cinco perturbações à escolha do Narrador (ver página 222). O número de sucessos determina a duração do efeito.

1 sucesso	Um turno
2 sucessos	Uma noite
3 sucessos	Uma semana
4 sucessos	Uma mês
5+ sucessos	Um ano

DOMINAÇÃO

Esta Disciplina concerne à manipulação dos próprios pensamentos e ações de outros através da força de vontade do próprio vampiro. O uso da Dominação requer que o Membro olhe nos olhos de sua vítima; sendo assim, só pode ser usado contra uma vítima de cada vez. A extensão deste controle depende do poder que está sendo aplicado.

Apesar de realmente poderoso, a execução dos poderes da Dominação pode exigir muito. Os comandos precisam ser emitidos verbalmente; afinal, os contatos mente-a-mente fazem parte do campo de ação de Auspícios. Ainda assim, algumas ordens simples podem ser realizadas com sinais — por exemplo, um dedo apontado



e uma forte expressão para indicar "Vá!" Se o alvo não entender o vampiro (se a vítima não falar a mesma língua, a ordem não fizer sentido ou se ela não puder ouvir suas palavras), ela não irá atender ao comando, não importa quão poderosa seja a vontade sobrenatural do Membro.

Não é nenhuma surpresa que os Membros que usam a Dominação fossem indivíduos voluntariosos dominadores durante sua vida mortal. Na verdade é bastante possível que isso tenha atraído seus senhores vampiros. Afinal, os clãs Giovanni, Lasombra, Tremere e Ventrué, que se especializaram nesta Disciplina, consideram a vontade forte como um benefício. Devido à tendência ao controle, personagens com altos níveis em Dominação podem não ser capazes de usar seus pontos de experiência para aumentar Habilidades como a Empatia.

• O COMANDO

O vampiro fixa seus olhos nos de sua vítima e fala um comando de uma palavra que precisa ser obedecido imediatamente. A ordem precisa ser clara e direta — corra, tussa, caia, boceje, pule, ria, espirre, pare, arrote, siga. Se o comando for de alguma forma confuso ou ambíguo, o alvo pode responder lentamente ou realizar mal o trabalho. Não se pode ordenar que o alvo faça algo diretamente prejudicial a si mesmo, e portanto, um comando como "morra" não será eficaz.

O comando pode ser incluído em uma sentença, disfarçando desta forma o uso do poder. Este esforço para manter a sutileza ainda requer o contato visual no momento certo e uma ênfase sobre a palavra chave. Um espectador alerta — ou mesmo uma vítima — pode perceber a ênfase; mesmo assim, a não ser que esteja familiarizado com poderes sobrenaturais, o indivíduo provavelmente irá entender a expressão vocal e a ação subsequente como simples coincidências.

Sistema: O jogador testa Manipulação + Intimidação (dificuldade igual à Força de Vontade da vítima). Um maior número de sucessos faz com que a vítima aja com maior vigor ou por mais tempo (continua correndo por vários turnos, começara rir desenfreadamente, espirrar sem controle).

• HIPNOTIZAR

Com este poder, um vampiro pode implantar verbalmente um falso pensamento ou sugestão hipnótica na mente inconsciente do alvo. Tanto o Membro como o alvo precisam estar livres de distração, pois a habilidade Hipnotizar requer grande concentração e palavras corretas para ser efetiva. O vampiro pode ativar o pensamento imposto imediatamente ou estabelecer um estímulo que irá dispará-lo depois. A vítima precisa ser capaz de entender o vampiro, apesar do contato visual só ser necessário durante a implantação da sugestão.

Hipnotizar funciona tanto com ordens simples e diretas (entregar um objeto) como com ordens complexas e bem elaboradas (tomar notas sobre os hábitos de alguém e reportá-los no tempo apropriado). Um alvo só pode ter uma sugestão implantada de cada vez.

Sistema: O jogador testa Manipulação + Liderança (dificuldade igual à Força de Vontade permanente do alvo). O número de sucessos determina quão bem a sugestão será fixada no subconsciente da vítima. Se o vampiro obtiver um ou dois sucessos, o alvo não pode ser forçado a fazer qualquer coisa que lhe pareça estranha (ele pode se retirar de um local, mas dificilmente agirá como uma galinha). Com três ou quatro sucessos, a sugestão será efetiva .a não

ser que segui-la coloque o alvo em risco. Com cinco ou mais sucessos, o vampiro pode implantar praticamente qualquer ordem.

Não importa quão forte seja a vontade do Membro, sua ordem não pode fazer com que a vítima se prejudique diretamente ou despreze sua Natureza interior. Portanto, apesar de um vampiro com cinco sucessos poder obrigar um fracote de 45 kg a atacar um brutamente de 150 kg, ele não pode fazer com que um mortal atire em sua própria cabeça.

Se um vampiro tentar Hipnotizar um alvo antes que ele cumpra uma ordem previamente implantada, compare os sucessos obtidos com os sucessos da primeira indução. Qualquer que tenha sido o implante que obteve um maior número de sucessos, esta será a ordem que permanecerá alojada no subconsciente do alvo; a outra sugestão será varrida de lá. Se o número de sucessos for igual, a nova ordem suplanta a antiga.

• • • ORDENAR ESQUECIMENTOS

Depois de capturar o olhar do alvo, o vampiro pesquisa a memória de sua vítima, roubando-a ou recriando-a conforme seus caprichos. Ordenar Esquecimentos não permite nenhum tipo de contato telepático; o Membro opera como um hipnotizador, fazendo perguntas diretas e sugando as respostas do alvo. A capacidade de alterar a memória depende dos desejos do vampiro. Ele pode alterar levemente as memórias da vítima — bastante efetivo para eliminar a lembrança de um encontro ou de ter servido como alimento para o vampiro — ou desfazer totalmente as memórias de seu passado.

O nível de detalhes usado tem relação direta com a força com que as novas memórias se firmaram, pois o subconsciente irá tentar resistir às alterações impostas pelo vampiro. Uma falsa memória simplista ou incompleta ("Você foi ao cinema na noite passada.") se desfaz muito mais rapidamente do que uma que preste mais atenção aos detalhes ("Você foi na sessão das nove de um filme de Leonardo Di Caprio. Você pensou em comprar uma pipoca, mas a fila estava muito comprida e você foi direto à sala do cinema. O casal ao seu lado não parava de sussurrar durante o filme até que alguém deu uma dura neles. Quando o filme acabou você estava cansado e foi para a casa, assistiu um pouco de televisão e foi para a cama.").

Mesmo nas mais simples aplicações, Ordenar Esquecimentos requer extrema habilidade e astúcia. E relativamente fácil arrombar a mente de uma vítima e arrancar as lembranças da noite passada sem nem mesmo saber o que a vítima fez naquela noite. Contudo, fazer tal coisa deixa um vão na mente da vítima, um buraco que pode ocasionar alguns problemas ao longo do caminho. Um Membro pode descrever novas memórias, mas estas recordações raramente têm o mesmo nível de realismo que os pensamentos verdadeiros possuíam.

Por esta razão, este poder nem sempre é efetivo. A vítima pode se lembrar de ser mordida, mas acredita ter sido o ataque de um animal. Memórias importantes podem voltar em pedaços de sonhos ou serem disparadas por um cheiro familiar ou frase já dita. Mesmo assim, meses ou anos podem se passar até que o alvo recupere memórias suficientes para fazer com que os fragmentos façam sentido.

Um vampiro também pode sentir memórias que já foram alteradas pelo uso deste poder e até mesmo restaurá-las assim como um hipnotizador acorda pensamentos psicologicamente reprimidos. Contudo, os Membros não podem usar Ordenar Esquecimentos para restaurar suas próprias memórias se elas forem roubadas de alguma forma.

Sistema: O jogador declara que tipo de alterações ele deseja realizar, e então, testa Raciocínio + Lábia (dificuldade igual à pontuação de Força de Vontade do alvo). Qualquer número de sucessos pacífica a vítima pelo tempo que o vampiro levar para realizar as alterações verbais, contanto que ele não aja de forma agressiva contra a vítima. A tabela a seguir indica o grau em que a memória da vítima pode ser modificada, dependendo do número de sucessos obtidos. Se os sucessos obtidos não permitirem que o jogador realize as mudanças desejadas, o narrador diminui o impacto resultante sobre a mente da vítima.

1 sucesso	Pode remover uma única memória; dura um dia.
2 sucessos	Pode remover — mas não alterar — permanente as memórias.
3 sucessos	Pode mudar levemente a memória.
4 sucessos	Pode alterar ou remover cenas completas da memória do alvo.
5 sucessos	Pode reconstruir períodos inteiros da vida do alvo.

Para restaurar memórias removidas ou perceber memórias falsas em um alvo, o nível de Dominação do personagem precisa ser maior ou igual ao do vampiro que realizou as alterações. Nestes casos, o jogador precisa testar Raciocínio + Empada (dificuldade igual à Força de Vontade permanente do vampiro original) e obter mais sucessos que o seu antecessor.

••••• CONDICIONAMENTO

Ao persistir na manipulação de um alvo, o vampiro pode tornar sua vítima muito mais flexível à vontade do Membro. Com o tempo, a vítima se torna incrivelmente vulnerável à influência do vampiro, enquanto simultaneamente aumenta sua resistência contra os esforços corruptores de outros imortais. Ganhar o controle completo sobre a mente de um alvo não é uma tarefa fácil, podendo levar semanas ou meses para ser realizada.

Os Membros frequentemente enchem a cabeça de seus lacaios com sussurros sutis e desejos velados, garantindo desta forma a lealdade dos mortais. Ainda assim, os vampiros pagam um preço alto pelas almas seduzidas por eles. Servos Dominados desta forma perdem grande parte de sua paixão e individualidade. Eles seguem as ordens do vampiro literalmente, raramente tomando iniciativa ou mostrando alguma imaginação. No fim, tais lacaios se tornam autómatos ou zumbis.

Sistema: O jogador testa Carisma + Liderança (dificuldade igual à Força de Vontade permanente do alvo). O Condicionamento é uma ação prolongada; o Narrador secretamente determina o número de sucessos necessários. Normalmente este número é igual a 5 a 10 vezes a pontuação de Autocontrole da vítima. Alvos com Naturezas mais enfáticas podem exigir um menor número de sucessos, enquanto aqueles com Naturezas mais voluntariosas exigem um total maior. A única maneira de discernir se uma pessoa foi condicionada com sucesso é através da representação.

Um alvo pode se tornar mais dócil mesmo antes de estar totalmente condicionado. Uma vez que o vampiro acumule metade do número de sucessos, o Narrador pode usar uma dificuldade menor para os usos subsequentes da Dominação sobre o mesmo alvo. Depois de condicionado, o alvo está tão profundamente sob a influência do vampiro que o Membro não precisa manter o contato olho-a-olho ou mesmo estar presente para manter o controle absoluto. O alvo faz exatamente o que lhe é dito, contanto que seu mestre possa se comunicar verbalmente com ele. Nenhum teste de comando é necessário a não ser que o alvo esteja totalmente isolado do vampiro (em um aposento diferente, pelo telefone). Mesmo se a jogada de comando falhar, o alvo provavelmente ainda irá realizar parte das ordens que lhe foram dadas.

RESISTINDO À DOMINAÇÃO

A maioria das vítimas não é capaz de se erguer contra os poderes da Dominação. Mesmo assim, existem situações em que esta Disciplina é incapaz de afetar o alvo.

- **Mortais:** Poucos mortais têm chances de resistir à Dominação, sua força de vontade não é nada se comparada ao magnetismo sobrenatural dos vampiros. Mesmo assim, existem indivíduos extremamente raros que, devido a uma poderosa fé religiosa, talentos psíquicos únicos ou simplesmente uma mente decidida, conseguem combater os efeitos desta Disciplina. Além desses poucos, um seletivo número de organizações, como a Inquisição, conhece alguns rituais para tornar um mortal imune à Dominação. Apenas um vampiro tolo ignora o risco potencial representado por esses seres humanos.

- **Vampiros:** É impossível Dominar um Membro de Sangue mais forte — um vampiro precisa ser da mesma geração, ou de uma geração maior do que o seu alvo para que os poderes sejam efetivos.

- **Natureza:** A Natureza de um personagem pode ter um impacto distinto sobre quanto facilmente a Dominação o influencia. Um vampiro pode controlar alvos com Naturezas inerentemente frágeis (Filantropo, Criança, Conformista) mais facilmente, enquanto aqueles cujas Naturezas denotam um alto grau de força interior (Valentão, Diretor, Rebelde) podem ser mais desafiadores. O Narrador pode reduzir a dificuldade ou o número de sucessos por um ou dois quando o jogador testar contra aqueles de Naturezas "fracas" ou aumentá-la similarmente contra Naturezas "fortes". Por outro lado, Naturezas "fortes" podem ser mais facilmente influenciadas a tomar atitudes agressivas — por exemplo, persuadir um Rebelde a denunciar um príncipe é provavelmente mais fácil do que forçar um Conformista a fazer a mesma coisa. No final das contas, o Narrador deve fazer estes ajustes.

- **Falhas Críticas:** Se um teste de Dominação resultar em uma falha crítica, o alvo se torna imune às futuras tentativas do mesmo vampiro pelo resto da história.

Depois do alvo estar totalmente condicionado, ele se torna muito mais difícil de ser Dominado por outros Membros. Tais condições aumentam a dificuldade dos testes em dois (até um máximo de 10).

É possível, apesar de difícil, abalar um condicionamento. O alvo precisa estar inteiramente separado do vampiro a quem ele serve. Este período de isolamento varia dependendo do indivíduo, mas o Narrador deve estipular uma base de seis meses menos um número de semanas igual à pontuação de Força de Vontade do alvo (portanto, uma pessoa com Força de Vontade 5 precisa se manter longe do vampiro por pouco menos de 5 meses). O alvo recupera sua personalidade lentamente durante este tempo, apesar de ainda sofrer leves recaídas de desânimo. Se o vampiro encontrar seu alvo antes que o tempo se passe, um simples teste de Carisma + Liderança (dificuldade igual à pontuação de Força de Vontade do alvo) da parte do vampiro reafirma a dominação.

Se o alvo completar o período de tempo sem a intervenção da parte do seu mestre, o personagem recupera sua antiga individualidade. Mesmo assim, o vampiro pode restabelecer o condicionamento com mais facilidade do que da primeira vez, sendo que o personagem está para sempre predisposto a cair sob o controle mental do Membro. Novas tentativas requerem metade do número total de sucessos do que as necessárias na última vez.



P O L Y

..... POSSESSÃO

Neste nível de Dominação a força psíquica do Membro é tal, que ele pode suplantar por completo a mente do alvo mortal. A fala não é necessária, mas o vampiro ainda precisa capturar o olhar de seu alvo. Durante a luta psíquica, o olhar dos competidores fica preso um ao outro.

Uma vez que o Membro suplanta a mente de seu alvo, o vampiro move sua própria consciência para dentro do corpo da vítima e o controla tão facilmente quanto controla o seu próprio. O alvo entra em um estado de delírio enquanto estiver sob possessão. Ele só está ciente dos eventos de uma forma distorcida, como num sonho. Ao mesmo tempo, a mente do vampiro concentra-se inteiramente no controle do seu alvo mortal. Seu corpo imortal permanece em um estado de torpor, sem defesas contra quaisquer ações que o envolvam.

Os vampiros não podem possuir uns aos outros desta maneira, pois até mesmo a mente do mais fraco dos vampiros é forte o suficiente para resistir a uma forma de dominação tão direta. Apenas através de laços de sangue um vampiro pode ter este grau de controle sobre um outro Membro.

Sistema: O vampiro precisa arrancar totalmente a Força de Vontade de sua vítima antes de possuí-la. O jogador usa um ponto de Força de Vontade, e então, testa Carisma + Intimidação, enquanto o alvo testa sua Força de Vontade em uma ação resistida

(dificuldade de 7 para ambos). Para cada sucesso obtido pelo vampiro além do número total de sucessos da vítima, o alvo perde um ponto temporário de Força de Vontade. Cada sucesso que o alvo obtiver sobre o total do vampiro, adiciona um dado à sua jogada no próximo turno. Frequentemente é só uma questão de tempo antes que a vítima caia sobre o controle do vampiro. Apenas se o agressor obtiver uma falha crítica, o alvo escapará de seu destino, sendo que isso o torna permanentemente imune a quaisquer tentativas futuras de Dominação feitas pelo mesmo vampiro.

Uma vez que o alvo perca todos os seus pontos de Força de Vontade, sua mente está aberta para o vampiro. O vampiro testa Manipulação + Intimidação (dificuldade 7) para determinar quão totalmente ele assume o controle da carcaça mortal. Similar ao poder do Animalismo, Dominar o Espírito, sucessos múltiplos permitem que o personagem se utilize de algumas Disciplinas, como mostrado no quadro abaixo.

1 sucesso	Não pode usar Disciplinas
2 sucessos	Pode usar Auspícios
3 sucessos	Também pode usar Dominação e Presença
4 sucessos	Também pode usar Quimerismo e Demência
5 sucessos	Também pode usar Necromancia e Taumaturgia

O personagem pode viajar para tão longe do seu corpo quanto lhe é fisicamente permitido enquanto em posse do mortal. O vampiro também pode se aventurar durante o dia, embora somente na

forma mortal. Contudo, o corpo do próprio vampiro precisa estar acordado para que ele faça isso, o que requer um teste para se manter acordado (veja página 204)- Se um vampiro deixar a carcaça mortal (por escolha, se seu corpo dormir, por expulsão sobrenatural, ou depois de sofrer danos significantes), sua consciência retorna ao seu corpo físico em um instante.

Uma vez livre da possessão, o mortal recupera o controle mental de si mesmo. Isto pode acontecer em um instante ou a vítima pode cair em estado letárgico durante dias, enquanto a sua psique enfrenta a violação.

O vampiro experimenta tudo o que o corpo mortal sentiu durante a possessão, desde prazeres até dores. Na verdade, qualquer dano que a vítima sofra também é aplicado ao corpo do personagem (o Membro pode absorver o dano normalmente). Se o mortal morrer antes que a alma do vampiro possa fugir do corpo, o corpo do personagem entra em torpor. Presumivelmente esta é uma reação empática ao trauma da morte, apesar de alguns Membros acreditarem que a alma do vampiro fica perdida durante este tempo e precisa encontrar seu caminho de volta ao seu corpo.

O Membro pode permanecer no corpo mortal se seu corpo entorpecido for destruído, mas uma criatura tão patética normalmente não sobrevive por muito tempo. A cada nascer do sol, o vampiro precisa fazer um teste de Coragem (dificuldade 8) ou ser expulso do corpo. Se forçado a sair do corpo mortal, o vampiro cai no plano astral, perdendo para sempre sua alma no mundo espiritual. Um vampiro preso em um corpo mortal, também não pode ser "re-Abraçado"; se tal criatura for Abraçada, ela simplesmente atinge sua Morte Final.

FORTITUDE

Todos os vampiros possuem uma constituição sobrenatural que torna a maioria dos danos normais insignificantes. A Fortitude confere uma flexibilidade e vigor muito além até mesmo da resistência vampírica normal. Membros com este poder ignoram os mais poderosos golpes e praticamente não sentem uma chuva de balas. Esta Disciplina também ajuda na proteção contra fontes de dano temidas até mesmo pelos vampiros, como a luz do dia, o fogo e quedas.

Os Gangrel, Ravnos e Ventrue possuem esta poderosa habilidade. Os Gangrel desfrutam dos benefícios desta Disciplina por si só, mas os Ravnos e especialmente os Ventrue desfrutam dos efeitos psicológicos do poder. Não é incomum que um Ventrue receba um golpe "fatal", dando ao seu oponente tempo suficiente para registrar o sorriso do vampiro antes que o Ventrue acabe com a vítima surpresa.

Sistema: O nível do personagem em Fortitude é adicionado ao seu Vigor com o propósito de absorver o dano normal (contusão ou letal). Um personagem com esta Disciplina também pode usar seus pontos em Fortitude para absorver dano agravado (os Membros normalmente não absorvem danos de mordidas de vampiros, garras de lobisomens, efeitos mágicos, fogo, luz do sol ou traumas físicos maciços). Portanto, um vampiro com Fortitude 3 tem três dados para absorver ferimentos agravados.

Vea o Capítulo Seis, para maiores detalhes sobre absorção e danos.



NECROMANCIA

A Necromancia é ao mesmo tempo uma Disciplina e uma escola de magia, totalmente dedicada ao domínio sobre as almas dos mortos. Ela possui algumas semelhanças com a Taumaturgia, pois ao invés de significar uma progressão linear de poderes, a Necromancia consiste de várias "linhas" e os "rituais" que as acompanham. Vampiros necromantes bem-treinados e experientes podem convocar os mortos, banir ou aprisionar as almas e até mesmo forçar a incorporação de fantasmas em corpos vivos ou mortos. Não é preciso dizer que o estudo da necromancia não é muito difundido entre os Membros, e seus praticantes, especialmente os Membros do clã Giovanni, são desprezados ou ignorados sempre que possível.

Através dos séculos, as várias escolas de Necromancia vampírica se diversificaram, criando três caminhos distintos na magia necromântica disponível aos Cainitas. Todos os necromantes aprendem primeiramente a chamada linha do Sepulcro, mais tarde estendendo seus estudos à linha dos Ossos ou à linha das Cinzas, de acordo com a disponibilidade de tempo e oportunidade. A linha do Sepulcro será sempre considerada como a linha "primária" do personagem; ela aumenta automaticamente quando o personagem aumentar seu valor básico de Necromancia. A linha dos Ossos e a linha das Cinzas devem ser compradas separadamente, usando os custos de experiência para linhas secundárias.

Assim como a Taumaturgia, a Necromancia também deu origem a vários rituais. Apesar de não serem tão imediatamente efetivos quanto os poderes da Necromancia, esses rituais podem causar efeitos impressionantes a longo prazo. Sem nenhuma surpresa, os elementos usados em rituais necromânticos são coisas como cadáveres há muito enterrados, mãos de enforcados, e assim por diante. Logo, obter os materiais adequados pode ser bastante difícil. A escassez de componentes limita a frequência dos rituais necromânticos, dando aos outros Membros um grande alívio.

Sistema: Um Cainita necromante deve aprender pelo menos três níveis da linha do Sepulcro antes de aprender o primeiro nível seja na linha dos Ossos ou na linha das Cinzas. Depois ele deve se tornar um mestre na linha do Sepulcro (Nível Cinco) antes de adquirir o conhecimento em uma terceira linha.

Assim como na Taumaturgia, o avanço na linha primária (nesse caso, a linha do Sepulcro) custa a quantidade normal de experiência, enquanto que o estudo de linhas secundárias de Necromancia incorrem em custos adicionais de experiência (veja a página 143). Pelo fato do estudo da necromancia não ser tão rígido quanto o da Taumaturgia, os testes necessários para se usar os poderes da Necromancia podem variar de linha para linha e mesmo dentro de uma mesma linha em particular.

As Estatísticas para as Aparições podem ser encontradas no Capítulo Nove.

A LINHA DO SEPULCRO

• VISÃO CADAVERICA

Este poder permite ao necromante olhar nos olhos de um cadáver e, ver refletida a última coisa que o morto presenciou. A visão aparece apenas nos olhos do cadáver e ninguém poderá vê-la, exceto o necromante que estiver usando a Visão Cadavérica.

Sistema: Este poder exige um teste de Percepção + Ocultismo (dificuldade 8 para criaturas originalmente vivas e 10 para as originalmente não-vivas, como os vampiros) enquanto o vampiro olha nos olhos do alvo. O número de sucessos no teste determina a clareza da visão; uma falha crítica mostra ao necromante uma visão de sua própria Morte Final, que pode induzir o Rôtschreck.

Este poder não pode ser usado no corpo de vampiros que tenham alcançado a Golconda, ou naqueles em que a decomposição se encontra acentuada.

1 sucesso	Um sentimento básico sobre a morte do alvo
2 sucessos	Uma imagem clara da morte do alvo e dos segundos anteriores
3 sucessos	Uma imagem, clara, incluindo sons, dos minutos anteriores à morte
4 sucessos	Uma imagem clara, incluindo sons, da meia-hora que antecedeu a morte do alvo
5 sucessos	Percepção sensorial completa da hora que antecedeu a morte do alvo

•• INVOCAR O ESPÍRITO

O poder de Invocar o Espírito permite que um necromante convoque um fantasma de volta do Mundo Inferior, mas apenas para conversar com ele. Para realizar este feito, o Giovanni deve atender às seguintes condições:

- O necromante deve saber o nome da aparição em questão, apesar de uma imagem da aparição obtida via Psicometria também ser suficiente.

- Um objeto com o qual a aparição teve contato durante a vida deve estar por perto. Se o objeto for algo de grande importância para o fantasma, as chances de sucesso da Invocação aumentam dramaticamente (-2 na dificuldade). Nota: Esse bônus se aplica a todos os poderes da linha do Sepulcro.

Alguns tipos de fantasmas não podem ser convocados com este poder. Os vampiros que atingiram a Golconda antes da Morte Final, ou que foram diablerizados, estão além do alcance dessa Invocação. Da mesma forma, muitos fantasmas dos mortos não podem ser convocados, pois foram destruídos, estão impossibilitados de retornar ao plano dos mortais ou se perderam na tormenta eterna do Mundo Inferior.

Sistema: Para usar Invocar o Espírito, o vampiro deve fazer um teste de Percepção + Ocultismo (dificuldade 7, ou a Força de Vontade do fantasma, se o Narrador souber o valor). O número de sucessos no teste indica o quão acessível está o fantasma e por quanto tempo ele permanecerá nas proximidades do invocador. Os fantasmas convocados podem ser vistos e ouvidos pelo vampiro que os convocou, e permanecem assim até que o tempo da invocação se esgote. Os fantasmas que desejam ser invocados podem aparecer voluntariamente.

Para cada pergunta que o vampiro faz ao espírito convocado, o Narrador deve rolar um dado para cada sucesso obtido no teste da convocação. É necessário pelo menos um sucesso nesse segundo teste (dificuldade 6) para manter o fantasma por perto tempo suficiente para responder à pergunta.

Se um vampiro obtiver uma falha crítica na convocação, ele invocará um fantasma maligno (conhecido como Espectro), que passará imediatamente a atormentar quem o convocou.

••• COMPELIR

Com este poder, um vampiro pode comandar um fantasma a fazer seus desejos durante algum tempo. O uso de Compelir é um empreendimento perigoso e quando usado imprópriamente pode colocar em perigo tanto o vampiro quanto a aparição.

Sistema: A fim de Compelir uma aparição, o vampiro primeiramente precisa invocá-la com sucesso. Antes da aparição deixar a cena da invocação, o jogador do vampiro precisa testar Manipula-

cão + Ocultismo (dificuldade igual à Força de Vontade do alvo). A aparição pode Usar seu Pathos (o equivalente fantasmagórico do sangue; assuma uma base de 7 para todos os fantasmas ou consulte o Capítulo Nove) para combater a compulsão; cada ponto usado remove um dos sucessos do vampiro. O vampiro pode tentar compelir a aparição múltiplas vezes durante uma única invocação.

Para cada sucesso alcançado na jogada de Manipulação + Ocultismo, o necromante alcança um maior nível de controle sobre a aparição. A classificação é a que se segue:

Falha: A compulsão da invocação termina e a aparição está livre para partir. Muitos fantasmas se utilizam desta oportunidade para atacar seus pretensos mestres ao partirem.

Um sucesso: A aparição tem que permanecer nas vizinhanças e não pode atacar nenhuma criatura sem a permissão do necromante.

Dois sucessos: A aparição é forçada a permanecer e responder sinceramente a qualquer pergunta que lhe for feita; é aconselhável que a pergunta seja feita com cuidado.

Três sucessos: A aparição é forçada a permanecer e responder sinceramente a qualquer pergunta, sem evasões ou omissões.

Quatro sucessos: A aparição tem que permanecer, respondendo sinceramente a qualquer pergunta que lhe for feita. Ela também tem que realizar quaisquer serviços exigidos por seu novo mestre, apesar de só estar ligada às palavras do comando e não ao espírito.

Cinco sucessos: A aparição está aprisionada, obedecendo o ao comandos do vampiro de acordo com suas habilidades.

Compelir mantém controle sobre a aparição por uma hora para cada sucesso obtido. Se o vampiro desejar, ele pode usar um ponto de Força de Vontade para manter a aparição sob a compulsão por mais uma noite. O gasto de um ponto permanente de Força de Vontade une a aparição ao vampiro por um ano e um dia.

.... ASSOMBRAÇÃO

O poder Assombração liga um fantasma a um local em particular ou, em casos extremos, a um objeto. A aparição não pode deixar a área à qual ela foi ligada sem arriscar sua própria destruição. Uma assombração que tente deixar sua área precisa ser bem sucedida num teste de Força de Vontade (dificuldade 10; dois sucessos são necessários) ou sofrer um nível de dano agravado; se a aparição não possuir mais níveis de Vitalidade, ela será lançada ao mais profundo do Mundo Inferior para enfrentar a destruição.

Sistema: O jogador testa Manipulação + Ocultismo (dificuldade igual à Força de Vontade do alvo, se ele resistir, caso contrário é 4). Cada sucesso liga a aparição ao lugar da escolha do necromante durante uma noite; com o gasto de um ponto de Força de Vontade, a duração é de uma semana. O gasto de um ponto permanente de Força de Vontade estende essa duração por um ano.

..... TORMENTO

É através do uso deste poder que os anciões Giovanni convencem fantasmas aprisionados a se comportarem, ou então... Tormento permite que o vampiro golpeie uma aparição como se ele mesmo estivesse na terra dos mortos, infligindo danos na forma ectoplásmica da aparição. O vampiro, contudo, permanece no mundo real, e portanto, não pode ser atingido pela aparição.

Sistema: O jogador testa Vigor + Empada (dificuldade igual à Força de Vontade da Aparição) e o vampiro passa a ser capaz de "tocar" na aparição. Cada sucesso inflige um nível de dano letal no fantasma. Se a aparição perder todos os seus níveis de Vitalidade, ela instantaneamente desaparece através de algo que parece ser



um portal para algum horrível reino de pesadelos. Fantasmas "destruídos" não podem se aproximar do mundo real por um mês.

A LINHA DOS OSSOS

A linha dos Ossos se preocupa primariamente com cadáveres e com os métodos através dos quais almas mortas podem ser restauradas ao mundo dos vivos, temporariamente ou não.

• TREMOR

O Tremor permite que um necromante faça com que um cadáver realize um movimento. Um braço pode se estender para frente, o cadáver pode se sentar e olhos mortos podem se abrir repentinamente. Não é preciso dizer que este tipo de coisa tende a ter um impacto impressionante sobre pessoas que não estão esperando que um familiar morto se levante de seu caixão.

Sistema: Para usar o Tremor, o necromante precisa gastar um único ponto de sangue e o jogador precisa testar Destreza + Ocultismo (dificuldade 6). Quanto maior o número de sucessos alcançados, maior pode ser a complexidade da ação realizada pelo cadáver. Um sucesso permite um movimento instantâneo, como uma contração muscular, enquanto cinco sucessos permitem que o vampiro estipule as condições sob as quais o corpo deve ser reanimado ("Na próxima vez que alguém entrar neste quarto, eu quero que o cadáver sente-se e abra os olhos."). Sob nenhuma condição o Tremor fará com que um cadáver ataque ou cause dano.

•• VASSOURA DO APRENDIZ

Com Vassoura do Aprendiz, o necromante pode fazer com que um corpo morto se levante e realize uma função simples. O cadáver pode, por exemplo, ser colocado para carregar objetos pesados, cavar ou apenas rastejar de um lado para o outro. Cadáveres animados desta forma não atacam ou se defendem se atacados, mas tentarão cumprir suas instruções até serem destruídos. Geralmente é necessário um desmembramento, fogo ou algo similar para destruir um cadáver animado desta maneira.

Sistema: Um teste de Raciocínio + Ocultismo (dificuldade 7) e o gasto tanto de um ponto de sangue como o de um ponto de Força de Vontade são necessários para animar cadáveres com Vassoura do Aprendiz. O número de cadáveres animados é igual ao número de sucessos obtidos. O necromante deve então declarar a tarefa que ele quer que os zumbis realizem. Os cadáveres se dedicam ao trabalho até terminarem (quando desmoronam) ou até serem destruídos por alguma coisa (incluindo o tempo).

Corpos energizados por este poder continuam a apodrecer, embora em uma velocidade muito menor.

••• HORDAS TRÔPEGAS

Hordas Trôpegas criam exatamente o que parecem criar: cadáveres reanimados com a habilidade de atacar, embora nenhum deles seja muito bom ou rápido. Uma vez instruídos por este poder, os cadáveres esperam — por anos, se necessário — até completarem o comando que lhes foi dado. As ordens podem ser para proteger um certo lugar ou simplesmente atacar imediatamente, mas eles continuarão lutando até que o último destes monstros decompostos seja destruído.

Sistema: O jogador investe um ponto de Força de Vontade, e então usa um ponto de sangue para cada cadáver que o necromante quiser animar. O jogador precisa ser bem sucedido em um teste de Raciocínio + Ocultismo (dificuldade 8); cada sucesso permite que o vampiro levante mais um cadáver da tumba. Cada zumbi (por

ESTATÍSTICAS DE ZUMBIS

Cadáveres animados por necromantes da linha dos Ossos possuem Força 3, Destreza 2, Vigor 4, Briga 2 e sempre agem por último no turno (a não ser em situações muito especiais). Eles não têm pontos de Força de Vontade, mas resistem a ataques como se tivessem uma Força de Vontade de 10. Todos os Atributos Mentais e Sociais de um corpo reanimado são iguais a zero e os zumbis nunca tentam se esquivar. A parada de dados dos zumbis não é afetada pelo dano, exceto pelos danos causados por fogo e garras e dentes de criaturas sobrenaturais. A maioria dos zumbis têm 10 níveis de Vitalidade, mas são incapazes de curar os ferimentos que recebem.

falta de um termo melhor) pode seguir uma instrução simples, como "Permaneça aqui e proteja este cemitério contra quaisquer invasores," ou "Mate-o!"

Observação: Caso seja necessário, os zumbis criados por Hordas Trôpegas esperarão para sempre até cumprirem suas funções. Muito tempo depois de suas carnes apodrecerem em seus ossos misticamente animados, os zumbis continuariam a esperar...esperar...e esperar — ainda capazes de realizar suas tarefas.

•••• ROUBAR ALMAS

Este poder afeta os vivos, e não os mortos. Contudo, ele transforma uma alma viva em uma espécie de aparição, pois permite que um necromante arranque a alma de um corpo vivo (ou vampírico). Um mortal exilado do seu corpo torna-se uma aparição com uma única ligação com o mundo real: seu corpo, agora vazio.

Sistema: O jogador usa um ponto de Força de Vontade, e então, realiza um teste resistido de Força de Vontade contra a suposta vítima (dificuldade 6). Os sucessos indicam o número de horas durante a qual a alma original é forçada para fora de sua moradia. O corpo se mantém automaticamente vivo, mas catatônico.

Este poder pode ser usado para criar hospedeiros apropriados para Possessão Demoníaca.

••••• POSSESSÃO DEMONÍACA

A Possessão Demoníaca permite que um vampiro insira uma alma em um corpo fresco que o habitará pela duração do poder. Isto não faz do cadáver reanimado nada mais do que um cadáver reanimado, que irrevogavelmente irá apodrecer em uma semana, mas pode fornecer a uma aparição ou alma livre (como um vampiro usando Projeção Psíquica) uma habitação temporária no mundo físico.

Sistema: O corpo em questão não pode estar morto por mais de 30 minutos e o novo inquilino precisa aceitar o corpo — um fantasma ou forma astral não pode ser forçado em uma nova carcaça. Obviamente, a maioria dos fantasmas aceitaria a oportunidade alegremente, mas isso não vem ao caso. Se um vampiro, por qualquer que seja a razão, quiser inserir uma alma no cadáver de um outro vampiro (antes dele se transformarem cinzas), o necromante precisa obter cinco sucessos em um teste resistido de Força de Vontade contra o possuidor original do corpo. De outra forma, o intruso não consegue acesso ao corpo.

Observação: A alma pode usar quaisquer habilidades físicas (Esquiva, Briga, Potência) possuída por sua nova casa e quaisquer habilidades mentais (Computador, Direito, Presença) que ele possui em sua existência atual. Ele não pode usar as habilidades físicas de sua velha forma nem as habilidades mentais da sua nova.



A LINHA DAS CINZAS

A linha das Cinzas permite que os necromantes espiem as terras dos mortos e até mesmo afetem as coisas que acontecem lá. Das três linhas da necromancia, a linha das Cinzas é a mais perigosa de se aprender, porque muitos de seus usos aumentam a vulnerabilidade dos vampiros em relação às aparições.

• VISÃO ALEM DA MORTALHA

A Visão Além da Mortalha permite que o necromante veja através da Mortalha, a barreira mística que separa o mundo dos vivos do Mundo Inferior. Ao usar este poder, o vampiro pode ver construções e objetos fantasmagóricos, a paisagem da tão falada Terra das Sombras e até mesmo as próprias aparições. Contudo, as aparições também irão perceber quando um vampiro de repente começar a olhar para elas, o que pode levar a consequências desagradáveis.

Sistema: Um simples teste de Percepção + Prontidão (dificuldade 7) permite que o necromante se utilize da Visão Além da Mortalha. Os efeitos duram por uma cena.

• • LÍNGUAS INANIMADAS

Enquanto a Visão Além da Mortalha permite que o necromante veja fantasmas, Línguas Inanimadas permite que ele converse facilmente com eles. Uma vez que Línguas Inanimadas for ativado, o vampiro pode levar adiante uma conversa com um dos habitantes do fantasmagórico Mundo Inferior sem usar o sangue ou fazer com que as assombrações façam qualquer esforço.

Sistema: O uso de Línguas Inanimadas requer um teste de Percepção + Ocultismo (dificuldade 6) e a utilização de um ponto

de Força de Vontade. Este poder também garante os efeitos da Visão Além da Mortalha, para que o vampiro possa ver com quem, ou o quê, ele está conversando.

• • • MÃO MORTA

Similar ao poder Tormento, da linha do Sepulcro, a Mão Morta permite que o necromante alcance além da Mortalha e afete objetos fantasmagóricos como se eles estivessem no mundo real. Os fantasmas são sólidos para os necromantes que usam este poder e podem ser atacados. Além disso, o necromante pode pegar itens fantasmagóricos, escalar arquiteturas fantasmas (dando aos espectadores do mundo real a impressão que ele está escalando o ar!) e de um modo geral, existir em ambos os mundos. Do outro lado, um necromante usando a Mão Morta também é bastante sólido para os habitantes do Mundo Inferior — e para qualquer arma que eles possam usar.

Sistema: O jogador usa um ponto de Força de Vontade e testa Raciocínio + Ocultismo (dificuldade 7) para que o vampiro ative a Mão Morta. Para cada cena que o vampiro desejar se manter em contato com o Mundo Inferior, ele precisa usar um ponto de sangue.

• • • • EX NIHILO

Ex Nihilo permite que o necromante entre fisicamente no Mundo Inferior. Enquanto estiver na terra dos mortos, o vampiro é essencialmente um fantasma extra-sólido. Ele mantém o mesmo número de níveis de Vitalidade mas só pode ser ferido por coisas que inflijam dano agravado em fantasmas (armas forjadas com almas, certos poderes fantasmas, etc.). Um vampiro fisicamente no Mundo Inferior pode passar através de objetos sólidos (o que lhes custa um nível de Vitalidade) e se manter "incorpóreo" por um número de turnos

igual ao seu nível de Vigor. Do outro lado, os vampiros presentes no Mundo Inferior estão sujeitos a todos os perigos do mesmo, incluindo a destruição definitiva. Um vampiro morto na Terra dos Mortos se foi para sempre, além do alcance dos próprios necromantes.

Sistema: Usar o Ex Nihilo requer um esforço tremendo da parte do necromante. Para ativar este poder, o vampiro precisa primeiro desenhar um portal com giz ou sangue em uma superfície apropriada. (**Observação:** Portais podem ser desenhados com antecedência para este propósito.) O jogador precisa então, usar dois pontos de Força de Vontade e dois pontos de Sangue e testar Vigor + Ocultismo (dificuldade 8) conforme o vampiro tenta abrir fisicamente a porta de giz. Se o teste for bem sucedido a porta se abre e o vampiro entra no Mundo Inferior.

Quando o vampiro quiser retornar ao mundo real, ele só precisa se concentrar (e o jogador deve usar mais um ponto de Força de Vontade e testar Vigor + Ocultismo, dificuldade 6). De acordo com o Narrador, um vampiro que esteja muito profundamente imerso no Mundo Inferior pode ter que viajar para um lugar mais próximo das terras dos vivos a fim de atravessar. Vampiros que se aventuram muito profundamente na terra dos mortos podem ficar aprisionados para sempre.

Um vampiro no Mundo Inferior não pode se alimentar de fantasmas; sua única alimentação é o sangue que ele levar consigo.

..... DOMÍNIO DA MORTALHA

Com um pouco de exagero, Domínio da Mortalha é a habilidade de manipular o véu entre o mundo dos vivos e dos mortos. Ao fazer isso, um necromante pode facilitar o serviço de aparições que estejam ligadas a ele ou praticamente impossibilitar o contato de um fantasma com o mundo material.

Sistema: Para fazer uso do Domínio da Mortalha, o necromante usa dois pontos de Força de Vontade, declarando se sua intenção é baixar ou levantar a Mortalha. Então, o jogador testa a Força de Vontade (dificuldade 9). Cada sucesso aumenta ou reduz a dificuldade das ações de todas os fantasmas próximos em um, até um máximo de 10 e um mínimo de 3. A Mortalha recupera sua força normal em um ponto a cada hora depois disso.

RITUAIS NECROMÂNTICOS

Existe uma miscelânea de rituais conectados com a Necromancia. Alguns deles têm relação direta com as linhas; outros parecem ter sido ensinados pelos próprios fantasmas, por quaisquer razões obscuras. Todos os necromantes novatos ganham um Ritual de Nível Um, mas quaisquer outros têm que ser adquiridos através do jogo. Fora isso, os rituais necromânticos são idênticos aos rituais de Taumaturgia (páginas 182-185) e podem ser aprendidos de maneira similar, apesar dos dois não serem de forma alguma compatíveis.

Sistema: O tempo de execução de um ritual necromântico varia amplamente; veja as descrições para maiores detalhes. O jogador testa Inteligência + Ocultismo (dificuldade de 3 + nível do ritual, máximo de 9); um sucesso indica que o ritual prosseguiu suavemente, uma falha não produz nenhum efeito e uma falha crítica indica que certos "poderes" perceberam o necromante, normalmente para o seu azar.

O CHAMADO DOS MORTOS FAMINTOS

(RITUAL De NÍVEL UM)

O Chamado dos Mortos Famintos dura apenas 10 minutos para ser realizado e requer um fio de cabelo da cabeça do alvo. O clímax do ritual ocorre quando o cabelo é queimado nas chamas de uma vela negra, depois do qual a vítima começa a ouvir pedaços de

conversações que vêm do outro lado da Mortalha. Se o alvo não estiver preparado, as vozes vêm como um rebuliço de uivos e exigências sobrenaturais; ele é incapaz de distinguir algo inteligível e pode muito bem ficar brevemente louco.

Os OLHOS DA SEPULTURA

(RITUAL DE NÍVEL DOIS)

Este ritual, que demora duas horas para ser executado, faz com que o alvo experimente visões intermitentes de mortes durante a semana. As visões vêm sem aviso e podem durar até 10 minutos. O executante do ritual não tem a menor ideia do que está contido nas imagens — afinal, somente a vítima as vê. Toda vez que uma visão se manifesta, o alvo precisa testar a Coragem (dificuldade 7) ou ser submetido a um pânico estremeceador. As visões, que vêm aleatoriamente, também podem interferir em atividades como dirigir, atirar e assim por diante.

RITUAL DA CORRENTE DESENTERRADA

(RITUAL DE NÍVEL TRÊS)

Este ritual exige que o necromante tenha um osso de dedo do esqueleto da aparição na qual ele está particularmente interessado. Quando o ritual é executado, o osso se torna sintonizado com algo vitalmente importante para a aparição, a posse com a qual o necromante executa os poderes da linha do Sepulcro muito mais facilmente. Muitos necromantes pegam o osso sintonizado e o suspendem em um fio, permitindo que ele atue como uma bússola sobrenatural, seguindo-a até o item especial em questão.

O Ritual da Corrente Desenterrada demora três horas para ser executado propriamente. Ele requer tanto o nome da aparição alvo como o osso já mencionado, assim como uma lasca retirada de um túmulo ou alguma outra lápide (não necessariamente relacionada com o dono do osso). Durante a execução do ritual, a pedra se torna pó, que depois é polvilhado sobre o osso.

TOQUE CADAVERICO

(RITUAL DE NÍVEL QUATRO)

Ao cantar por três horas e derreter um boneco de cera com a forma do alvo, o necromante transforma um mortal em um escárnio cadavérico de si mesmo. Conforme o boneco perde o restante de sua forma, o mortal se torna frio e pegajoso. Seu pulso se torna fraco e fibroso, sua pele se torna pálida e calcária. Para todos os intentos e propósitos, ele se torna um fac-símile racional de um zumbi. Não é preciso dizer que isso pode ter alguns efeitos adversos em situações sociais (+ 2 na dificuldade de todas os testes Sociais). Os efeitos do ritual terminam apenas se a cera for re-solidificada. Se a cera evaporar, a magia é quebrada.

POSSE FANTASMAGÓRICA

(RITUAL DE NÍVEL CINCO)

Exigindo seis horas inteiras de cânticos, este ritual permite que necromante traga um objeto do Mundo Inferior para o mundo real. Contudo, isso não é tão simples quanto parece — uma aparição pode muito bem não gostar de ter sua posse roubada e lutar para mantê-la. Além disso, o objeto roubado precisa ser substituído por um material com aproximadamente a mesma massa, caso contrário o alvo do ritual volta à sua prévia existência fantasmagórica.

Objetos roubados do Mundo Inferior tendem a se desfazer depois de mais ou menos um ano. Apenas itens recentemente destruídos no mundo real (chamados de "reliquias" pelas aparições) podem ser recapturadas desta forma. Artetatos criados pelos próprios fantasmas nunca deveriam existir fora do Mundo Inferior e desaparecem ao entrarem em contato com o mundo dos vivos.

OFUSCAÇÃO

Este misterioso poder permite que os Membros ocultem sua presença da visão de outros. Através do simples desejo de se passar despercebido, um vampiro pode desaparecer, mesmo se ele estiver de pé na frente de uma multidão. Na verdade, o imortal não se torna invisível; ele simplesmente ilude os observadores a pensarem que ele desapareceu. Usos adicionais da Disciplina Ofuscação incluem mudar as características de um Membro ou ocultar outras pessoas e objetos.

A não ser que o vampiro se torne visível de propósito, ele pode se manter oculto indefinidamente. Nos níveis mais elevados deste poder, o vampiro pode desaparecer da visão alheia tão sutilmente que os que estão ao seu redor nunca se lembram de quando ele "partiu".

Na maioria das circunstâncias, poucos mortais ou seres sobrenaturais podem penetrar na névoa da Ofuscação. Animais, operando em um nível mais instintivo, frequentemente percebem (e temem) a presença do vampiro mesmo se eles não puderem detectá-lo com seus sentidos normais. Crianças e pessoas inocentes, a quem a ilusão é estranha, também podem ser capazes de perceber a ilusão, conforme a interpretação do Narrador.

A Disciplina Auspícios permite que um Membro veja através da Ofuscação. Contudo, nem mesmo esta habilidade é garantida; veja "Vendo o Invisível", para maiores detalhes.

Devido ao fato da Ofuscação afetar a mente do observador, os Membros não podem usar esta Disciplina para se ocultarem de dispositivos mecânicos. Gravações de vídeo e fotografias capturam fielmente a imagem do vampiro. Mesmo assim, tamanha é a habilidade da Ofuscação de desviar a mente, que uma pessoa usando um dispositivo de gravação não verá a imagem do imortal até ver a filmagem posteriormente, se é que ele perceberá.

Vários clãs — Assamitas, Seguidores de Set, Malkavianos, Nosferatu — usam este poder, mas ele é consagrado como uma marca dos Nosferatu. Alguns anciões acreditam que Caim, ou talvez Lilith, conferiu esta Disciplina ao clã para compensar as horrorosas deformidades físicas que acompanham estes Membros.

A maioria dos poderes da Ofuscação duram por mais ou menos uma cena, ou até que o vampiro deseje desativá-los.

• MANTO DAS SOMBRAS

Neste nível, o vampiro precisa confiar nas sombras próximas e coberturas para ajudá-lo a esconder sua presença. Ele se posiciona em um lugar sombrio e isolado e se mantém oculto à visão normal. O vampiro permanece despercebido enquanto estiver em silêncio, parado, sob algum tipo de cobertura (cortina, arbusto, armação de porta, poste de iluminação, ruela) e longe da iluminação direta. A ocultação do imortal desaparece se ele se mover, atacar ou se colocar sob luz direta. Além disso, a ilusão do vampiro não consegue tolerar uma observação concentrada sem se desfazer.

Sistema: Nenhum teste é necessário se o personagem cumprir os critérios descritos acima. Contanto que ele se mantenha quieto e imóvel, virtualmente ninguém, a não ser outro Membro com um maior nível de Auspícios, irá vê-lo.

• • PRESENÇA INVISÍVEL

Com a experiência, o vampiro pode se mover sem ser visto. As sombras parecem se mover para cobri-lo e os outros automaticamente evitam o seu olhar conforme ele passa. As pessoas inconscientemente se movem evitando o contato com a criatura oculta, pessoas com vontades fracas podem até mesmo fugir da área com um medo desconhecido. O vampiro se mantém oculto indefinidamente a não ser que alguém premeditadamente procure por ele ou que ele inadvertidamente revele a si mesmo.

Como o vampiro mantém sua substância física, ele precisa ser cuidadoso para evitar o contato com qualquer coisa que possa revelar sua presença (derrubar um vaso, chocar-se com alguém). Mesmo um sussurro ou o arranhar de sapatos no chão pode ser o suficiente para romper o encanto.

Sistema: Nenhum teste é necessário para que personagem use este poder a não ser que ele fale, ataque ou de alguma forma atraia atenção sobre si mesmo. O Narrador deve pedir um teste de Raciocínio + Furtividade em quaisquer circunstâncias que possam fazer com que o personagem revele a si mesmo. A dificuldade da jogada depende da situação; pisar em um assoalho que range pode ser 5, enquanto andar por uma grande poça d'água pode ser 9. Outras ações podem exigir um certo número de sucessos; falar baixo sem revelar sua posição, por exemplo, exige pelo menos três sucessos.

Algumas coisas estão além do poder da Presença Invisível. Apesar de um vampiro estar invisível, ao falar através de uma janela, gritar histericamente ou jogar alguém através de um aposento, ele certamente se tornará visível. Os espectadores rompem o estado de fuga que lhes foi imposto pela Ofuscação. Ainda pior, cada espectador pode testar Raciocínio + Prontidão (dificuldade 7); se bem sucedidos, a névoa mental clareia totalmente, fazendo com que estes indivíduos se lembrem de cada movimento que o personagem realizou até aquele momento, como se ele estivesse visível durante todo o tempo.

• • • A MÁSCARA DAS MIL FACES

Um vampiro pode influenciar a percepção dos outros, fazendo com que eles vejam outra pessoa que não o próprio imortal. Apesar da forma física do vampiro não mudar, qualquer observador que não pode perceber a verdade, vê quem quer que o vampiro queira que ele veja.

O vampiro precisa ter uma ideia firme do semblante que ele quer projetar. A primeira coisa a ser decidida é se ele deseja criar uma face imaginária ou se ele quer sobrepor a imagem de uma outra pessoa. Características fabricadas são frequentemente mais difíceis de compor em proporções acreditáveis, mas tais disfarces são mais facilmente mantidos do que os que personificam outras pessoas. Obviamente, as coisas se tornam mais simples se o Membro empresta a face mas não se importa com a personalidade.

Sistema: O jogador testa Manipulação + Performance (dificuldade 7) para determinar quão bem ele cria o disfarce. Se o personagem tentar personificar alguém, ele precisa dar uma boa olhada no alvo antes de criar a máscara. O Narrador pode aumentar a dificuldade se o personagem só tiver um vislumbre. O quadro abaixo lista o grau de sucesso na fabricação de outras aparências.

Realmente, posar como outra pessoa tem seus próprios problemas. O personagem deve saber pelo menos algumas informações básicas sobre o indivíduo; ilusões especialmente difíceis (enganar um amante ou amigo íntimo) requerem pelo menos alguma familiaridade com o alvo se a tentativa pretende ser bem sucedida.

1 sucesso	O vampiro mantém a mesma altura e constituição, com algumas pequenas alterações nas características básicas. Um Nosferatu pode se assemelhar com um mortal normal, apesar de feio.
2 sucessos	A ilusão não se parece com o alvo; as pessoas não o reconhecem facilmente ou concordam sobre sua aparência.
3 sucessos	Ele aparenta o que quer aparentar.
4 sucessos	Transformação completa, incluindo gestos, maneirismos, aparência e voz
5 sucessos	Alteração profunda (pode se parecer com um membro do sexo oposto, de idade vastamente diferente, com extremas diferenças de tamanho).

.... DESAPARECIMENTO DO OLHO DA MENTE

Este poderosa manifestação da Ofuscação permite que o vampiro desapareça do campo de visão plano. Este desaparecimento é tão profundo que o imortal pode sumir mesmo se estiver na frente de alguém.

Enquanto o desaparecimento em si é bastante sutil, o seu impacto naqueles que o vêem não é. A maioria dos mortais se apavora e foge como resultado. Indivíduos de vontade muita fraca varrem a memória do Membro de suas mentes. Apesar de outros vampiros não serem abalados tão facilmente, mesmo os Membros podem ficar momentaneamente surpresos pelo desaparecimento súbito.

Sistema: O jogador testa Carisma + Furtividade; dificuldade igual ao Raciocínio + Prontidão do alvo (use o maior total do grupo, se o vampiro desaparecer na frente de uma multidão). Com três sucessos ou menos, o personagem esmaece mas não desaparece, se tornando uma confusa figura fantasmagórica. Com mais de três sucessos, ele desaparece completamente. Se o jogador obtiver mais sucessos do que a pontuação de Força de Vontade de um observador, a pessoa esquece que o vampiro esteve lá.

Rastrear o personagem com precisão enquanto ele aparenta ser um fantasma requer um teste de Percepção + Prontidão (dificuldade 8). Um sucesso nesta jogada indica que o indivíduo pode interagir normalmente com o vampiro (apesar do imortal parecer com uma forma fantasmagórica profundamente perturbadora). Uma falha resulta em uma penalidade de +2 (máximo de 10) na dificuldade de atuar ou interagir com o vampiro. O Narrador pode exigir novos testes de observação se o vampiro se mover para um lugar onde ele seja mais difícil de se ver (andar sob sombras, atravessar por trás de um obstáculo, prosseguir através de uma multidão). Quando totalmente invisível, deve-se lidar com o vampiro como se estivesse sob o efeito de Presença Invisível, acima.

Uma pessoa submetida ao desaparecimento testa Raciocínio + Coragem (dificuldade 9 para mortais e 5 para imortais). Um teste bem sucedido significa que o indivíduo reage imediatamente (contudo, somente depois do vampiro realizar a sua ação do turno); uma falha indica que a pessoa permanece confusa por dois turnos, enquanto sua mente tenta entender o que experimentou.

..... COBRINDO O GRUPO

Neste nível de poder, o vampiro pode estender suas habilidades de ocultação para cobrir toda uma área. O imortal pode usar qualquer poder de Ofuscação sobre pessoas próximas assim como sobre si mesmo, se ele desejar.

Qualquer pessoa protegida que comprometa a integridade do disfarce, revela a si mesmo. Além disso, se a pessoa que invocou o poder for revelada, o disfarce de todos desaparece. Este poder é particularmente útil se o vampiro precisa tirar seus acompanhantes de um lugar seguro sem atrair a atenção dos outros.



Sistema: O personagem pode ocultar uma pessoa para cada ponto de Furtividade que ele possuir. Ele pode conferir qualquer poder de Ofuscação, em um dado momento, para todo o grupo. Apesar do poder se estender para todos que estão sob o disfarce do personagem, o jogador só precisa realizar uma única jogada. Cada jogador precisa seguir as exigências descritas sob o poder de Ofuscação relevante para se manter sob seus efeitos; qualquer um que não seja capaz de cumpri-las perde a proteção do disfarce, mas não revela os outros. Somente se o próprio vampiro cometer algum erro, o dom se desfaz para todos.

TENEBROSIDADE

O campo de atuação dos Lasombra, a Disciplina Tenebrosidade concede ao seu usuário o poder sobre a escuridão. A natureza precisa da "escuridão" invocada é uma fonte de debate entre os Guardiões. Alguns acreditam que elas são sombras, enquanto outros, talvez mais corretamente, acreditam que o poder concede aos Membros o controle sobre a matéria prima de suas almas, permitindo a eles moldá-la em algo tangível.

De qualquer forma, os efeitos da Tenebrosidade são assustadores, conforme ondas de escuridão envolventes turvam de dentro do vampiro, arrastando seus alvos como uma maré infernal. O uso flagrante deste poder é uma infração óbvia da Máscara — obviamente, como a Tenebrosidade é própria de vampiros do Sabá, qualquer neófito ou ancilla da Camarilla que for pego usando esta Disciplina precisa ter uma explicação *impecável*.

Observação: Os vampiros Lasombra podem ver através da escuridão que eles controlam, apesar de outros Lasombra não pode-

rem. Histórias terríveis sobre Guardiões rivais lutando para cegar e sufocar um ao outro com os mesmos pedaços de escuridão, circulam entre os membros mais jovens do clã, apesar de nenhum ancião ter comprovado estas histórias.

• JOGO DE SOMBRAS

Este poder concede ao vampiro um controle limitado sobre as sombras e a escuridão de outros ambientes. Apesar do vampiro não poder realmente "criar" sombras, ele pode sobrepor e estender sombras existentes, criando remendos de obscuridade. Este poder também permite que os Membros separem a sombra de seus corpos e até mesmo as moldem em sombras de coisas que não estão realmente lá,

Uma vez que o Membro tome o controle da escuridão ou sombra, ela ganha uma tangibilidade mística enquanto estiver sob a manipulação do vampiro. Usando variedades infernais de frio e calor e saturando-a, a escuridão pode ser usada para importunar ou até mesmo sufocar vítimas. Alguns Lasombra dizem ter enforcado mortais até a morte usando suas próprias sombras.

Sistema: O poder não requer testes, mas um ponto de sangue tem que ser gasto para ativá-lo. O Jogo de Sombras dura por uma cena e não requer concentração. Membros ocultos em sombras recebem um dado extra em suas paradas de dados de Furtividade e adicionam um às dificuldades de ataques com armas de longa distância feitos contra ele. Vampiros que usam a escuridão para se tornarem mais apavorantes adicionam um dado à suas paradas de dados de Intimidação. Oponentes atacados por sombras animadas ou escuridões sufocantes subtraem um dado da absorção de dano e dos testes de Vigor. Mortais, carníais (ou outras criaturas que respiram) que tiverem seu Vigor reduzido a zero desta maneira, começam a se asfixiar; os vampiros sofrem os redutores apropriados mas



não são afetados de nenhuma outra forma. Apenas um alvo pode ser afetado por este poder de cada vez, embora um pequeno grau de ocultação seja oferecido a um grupo relativamente imóvel.

A natureza sobrenatural deste poder pode se provar extremamente perturbadora para mortais e animais (e dependendo do Narrador, até mesmo Membros que nunca viram nada parecido). Sempre que este poder for invocado próximo a um mortal, estes indivíduos têm que testar a Coragem (dificuldade 8) ou irão sofrer uma penalidade de um dado em todas as paradas de dados pelo restante da cena, devido ao medo da sombra monstruosa.

•• MORTALHA DAS TREVAS

O vampiro pode criar uma nuvem de escuridão negra. A sombra obstrui totalmente a luz e até mesmo o som até uma certa magnitude. Aqueles que já estiveram presos sob ela (e sobreviveram) descrevem a sombra como viscosa e enervante. Esta manifestação física dá crédito às histórias de Lasombras que dizem que a escuridão é mais do que simples sombras.

A nuvem tenebrosa pode até se mover, se o Membro que a criou assim desejar, embora esta manifestação exija alguma concentração.

Sistema: O jogador testa Manipulação + Ocultismo (dificuldade 7). Um sucesso gera uma escuridão de aproximadamente 3 metros de diâmetro, apesar da nuvem amorfa mudar e ondular constantemente, algumas vezes até mesmo estendendo tentáculos sombrios. Cada sucesso além do primeiro dobra o diâmetro da nuvem (embora o vampiro possa diminuir a área que ele deseja cobrir). A nuvem pode ser invocada a uma distância de até 45 metros, mas se o vampiro deseja criar uma escuridão em algum lugar fora da sua linha de visão, ele precisa usar um ponto de sangue e a dificuldade do teste aumenta em 2.

A massa de breu extingue praticamente qualquer fonte de luz que envolve (com exceção do fogo) e abafa os sons a ponto deixá-los ininteligíveis. Quem estiver dentro da nuvem perde todos os sentidos da visão e sente-se como se tivesse sido mergulhado no piche. Os sons também se deformam e distorcem dentro da nuvem. Mesmo indivíduos que possuem Sentidos Aguçados ou Olhos da Besta sofrem uma penalidade de +2 na dificuldade de suas ações. Além disso, ser envolvido pela Mortalha das Trevas reduz as paradas de dados baseadas no Vigor em dois dados, conforme a escuridão sufoca e sacode a vítima (este efeito não se soma ao efeito do Jogo das Sombras). Vários mortais já se "afogaram" na escuridão.

Mortais e animais envolvidos pela Mortalha das Trevas têm que testar a Coragem com acontece no Jogo das Sombras, ou entrarão em pânico e fugirão.

••• BRAÇOS DO ABISMO

Ao refinar o controle sobre a escuridão, os Membros podem criar tentáculos que emergem de remendos de escuridão. Estes tentáculos podem agarrar, conter ou apertar inimigos.

Sistema: O jogador usa um ponto de sangue e faz um teste simples (nunca prolongados) de Manipulação + Ocultismo (dificuldade 7); cada sucesso permite a criação de um tentáculo. Cada tentáculo tem 2 metros de comprimento e possui níveis de Força e Destreza iguais à pontuação de Tenebrosidade do vampiro que as invocou. Se o vampiro desejar, ele pode usar um ponto de sangue tanto para aumentar a Força e Destreza de um único tentáculo em um ponto ou aumentar seu comprimento em dois metros. Cada tentáculo tem quatro níveis de Vitalidade (e é afetado pela luz do sol e pelo fogo como um vampiro) e absorve danos letais e de contusão usando o Vigor + Fortitude do vampiro. Danos agravados não podem ser absorvidos. Os tentáculos podem espremer seus inimigos, infligindo um dano letal igual a Força + 1 a cada turno. Romper o

abraço de um tentáculo exige que a vítima vença um teste resistido de Força contra o tentáculo (dificuldade de 6 para ambos).

Os tentáculos não precisam ser da mesma fonte, desde que existam vários remendos de escuridão apropriados, podem existir várias fontes para os Braços do Abismo. Controlar os tentáculos não requer concentração completa; se o Membro não estiver incapacitado ou em torpor, ele pode controlar os tentáculos enquanto realiza outras ações.

•••• METAMORFOSE SOMBRIA

O Lasombra invoca sua escuridão interior e funde-se com ela, tornando-se um híbrido monstruoso de matéria e sombra. Seu corpo se torna mosqueado com pedaços de sombra tenebrosos e pequenos tentáculos saem de seu torso e abdômen. Apesar de ainda ser humanóide, o Lasombra assume uma aparência quase demoníaca conforme a escuridão de dentro borbulha até a superfície.

Sistema: O jogador usa dois pontos de sangue e testa Manipulação + Coragem (dificuldade 7). Uma falha indica que o vampiro não consegue aguentar a Metamorfose Sombria (mesmo assim, os pontos de sangue são gastos); uma falha crítica inflige dois níveis de dano letal não absorvível no vampiro, enquanto a escuridão devasta o corpo morto-vivo do vampiro.

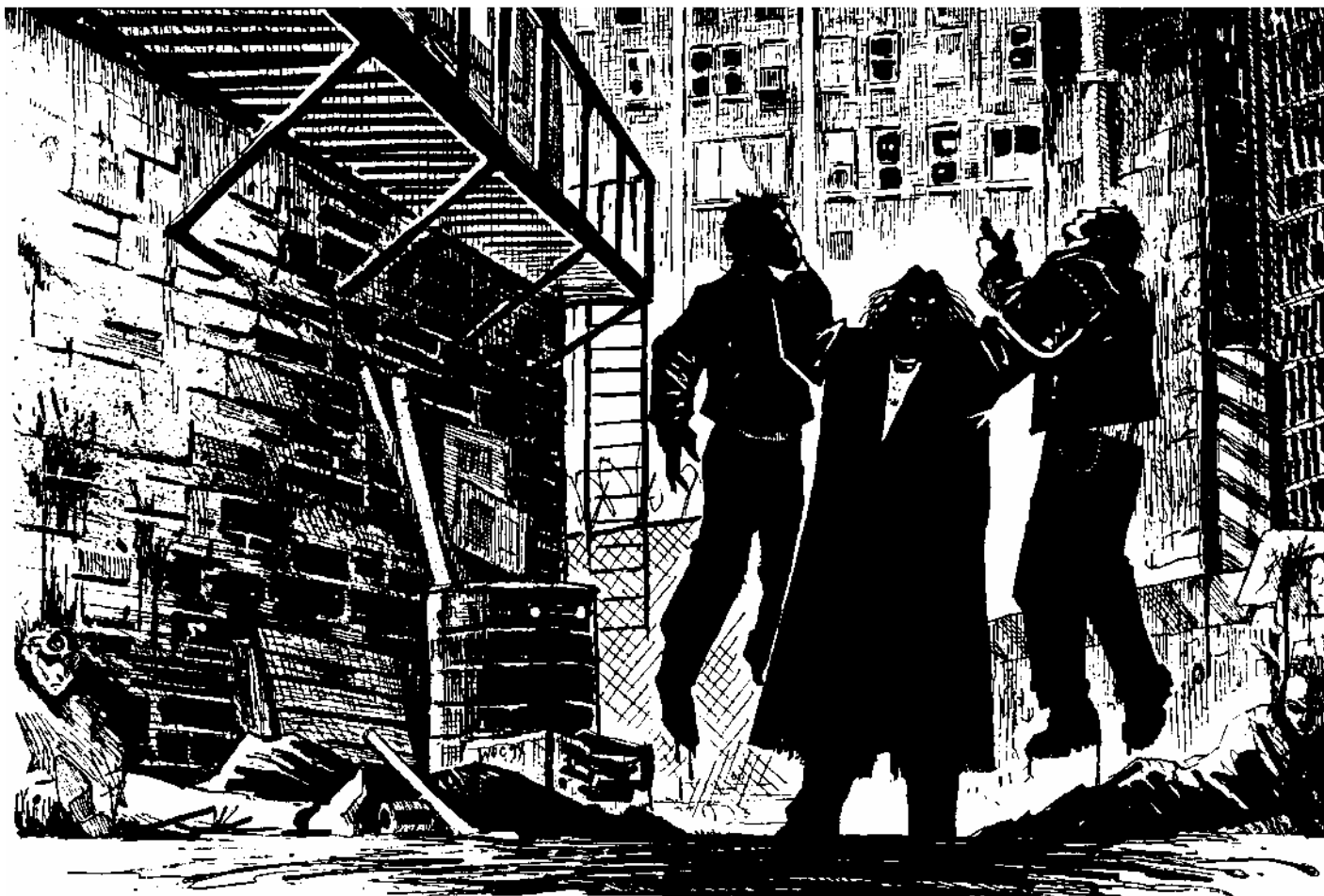
Enquanto estiver sob o efeito da Metamorfose Sombria, o vampiro possui quatro tentáculos semelhantes aos invocados pelos Braços do Abismo (embora possuam Força e Destreza igual aos Atributos do próprio vampiro). Estes tentáculos, combinados com as faixas de escuridão sobre todo o corpo do Lasombra, subtraem dois dados da parada de dados de Vigor e absorção de danos de oponentes que entram em combates físicos, pelo tempo em que o vampiro estiver em contato com a vítima. O vampiro pode realizar um ataque adicional sem penalidades, usando seus tentáculos (o que totaliza dois ataques e não um ataque adicional por cada tentáculo). Além disso, o vampiro pode sentir totalmente o ambiente, mesmo na escuridão completa.

A cabeça e extremidades do vampiro de alguma forma parecem se distorcer em um nada, enquanto em outros momentos parecem estar presos a uma escuridão de outro mundo. Isso, combinado com ziguezagueantes tentáculos que se contorcem do corpo, cria uma visão perturbadora. Mortais, animais e outras criaturas não acostumadas com esse tipo de exhibições têm que fazer um teste de Coragem (dificuldade 8) ou sucumbir ao pânico que leva ao Röttschreck (apesar dele ser inspirado pela escuridão e não pelo fogo). Muitos Lasombra cultivam este aspecto demoníaco e a Metamorfose Sombria adiciona três dados à parada de dados de Intimidação do Membro que a invocou.

••••• CORPO DE SOMBRAS

Neste nível, o domínio da escuridão possuído pelo Membro é tão extenso que ele pode se transformar nela. Ao ativar este poder, o vampiro se torna um escuro pedaço de sombra em forma de ameba. Vampiros nesta forma são praticamente invulneráveis e podem deslizar através de rachaduras e fendas. Além disso, o vampiro-sombra ganha a habilidade de ver através da escuridão total.

Sistema: A transformação custa três pontos de sangue e demora três turnos para ser completada. Enquanto usar o Corpo de Sombras, o vampiro fica imune a ataques físicos (apesar de ainda sofrer dano agravado do fogo e luz do sol), mas não pode atacar. Ele pode, contudo, envolver outras pessoas, afetando-as da mesma forma que a Mortalha das Trevas, acima, e usar Disciplina mentais. Vampiros usando o Corpo de Sombras podem até mesmo deslizar parede acima, através de telhados ou "gotejar" a essência da escuridão para cima — eles não têm massa e portanto não são afetados pela gravidade. A dificuldade dos testes de Röttschreck contra fogo e luz do



sol aumenta em dois para vampiros nesta forma, pois a luz é ainda mais dolorosa para seus corpos sombrios.

Ao verem um vampiro se transformar nesta sombra amaldiçoada, mortais e outros seres não acostumados com estas exibições têm que testar a Coragem (dificuldade 8), a fim de evitar o terror debilitante descrito em *Metamorfose Sombria*.

POTÊNCIA

Os vampiros dotados desta Disciplina possuem uma força sobrenatural. A Potência permite que os vampiros pulem distâncias tremendas, ergam pesos volumosos e golpeiem oponentes com uma força apavorante. Até mesmo os níveis mais baixos deste poder dotam o Membro com um poder físico além dos limites mortais. Imortais mais poderosos são conhecidos por pularem tão longe que parecem estar voando, jogarem carros como latas de refrigerante e golpear através do concreto como se estivessem socando papelão. Enquanto as Disciplinas mentais inspiram temor, a efetividade bruta da Potência é formidável por si só.

Os clãs Brujah, Giovanni, Lasombra e Nosferatu são os possuidores primários desta Disciplina. Mesmo assim, membros de outros clãs frequentemente conseguem encontrar alguém que os possa encaminhar através dos caminhos da Potência.

Sistema: O jogador faz todos os testes relacionados à Força normalmente, e então, adicionam um sucesso automático para cada ponto que ele possuir em Potência. Portanto, o personagem obtém sucesso na maioria das façanhas físicas praticamente sem a necessidade de um teste. Em combates com armas brancas e em brigas, os sucessos automáticos são aplicados no resultado das jogadas de dano.

PRESENÇA

Esta é a Disciplina de atração sobrenatural. Membros que desenvolvem a Presença podem inspirar fervores entusiástico, paixões devotas ou medos terríveis tanto em mortais como em imortais. Esse sutil poder é uma das Disciplinas mais úteis que um vampiro pode possuir.

A Presença é notável já que, ao contrário de virtualmente todas as outras Disciplinas, alguns dos seus poderes podem ser usados em multidões inteiras. Um vampiro pode submeter grandes grupos sob a sua influência, contanto que seu rosto esteja visível àqueles que ele deseja afetar — a Presença nem ao menos requer o contato visual. Além disso, a Disciplina transcende raça, religião, gênero, classe e (principalmente) naturezas sobrenaturais. Em teoria, os poderes têm as mesmas chances de afetar um Matusalém e um motorista de táxi. Na prática, apesar da Presença ter o poder de influenciar virtualmente qualquer imortal, Membros mais velhos e sagazes estão mais propícios a perceberem a influência e resistirem com uma vontade sobrenatural.

Além dos seus usos premeditados, a Presença confere uma mística inexplicável sobre o vampiro. Ele se distingue na multidão, chamando a atenção (e frequentemente o desejo) daqueles ao seu redor, mesmo quando ele está apenas parado em um lugar. Quanto maior a Presença de um vampiro, maior a fascinação e o seu impacto sobre os outros.

Qualquer pessoa pode resistir à Presença por um turno ao usar um ponto de Força de Vontade e realizar com sucesso um teste de Força de Vontade (dificuldade 8), mas o indivíduo afetado precisa

continuar gastando pontos até que ele não possa mais ver o vampiro (ou, no caso da Convocação, até que o efeito termine). A maneira mais simples de se lidar com isso é se virar e parar de olhar. Aqueles que não entendem que estão lidando com poderes sobrenaturais (o que acontece com a maioria dos mortais) raramente pensam nesta tática, mas esta é uma suposição simples para um vampiro astuto. Vampiros com três ou mais gerações a menos do que o usuário da Presença só precisam usar um ponto de Força de Vontade para ignorar a Presença por uma cena inteira e não precisam testar a Força de Vontade.

A maior desvantagem da Presença é que ela só controla as emoções. Isso faz com que as pessoas tenham uma certa inclinação favorável ao vampiro, mas não permite que ele as controle diretamente. Apesar das pessoas considerarem fortemente as ordens declaradas pelo vampiro, suas mentes ainda são suas. Ordens suicidas ou ridículas não soam mais sensatas só porque a pessoa que as dá é fascinante. Mesmo assim, uma eloquência inspiradora ou riquezas consideráveis usadas em conjunto com esta Disciplina podem fazer com que o vampiro impulsione outras pessoas em direção do caminho desejado.

Os clãs Brujah, Seguidores de Set, Toreador e Ventrue são todos adeptos desta Disciplina. Contudo, os Ventrue são indiscutivelmente os mais habilidosos em sua aplicação, pois possuem a sua habilidade de usá-la juntamente com a Dominação em uma combinação bastante efetiva.

• FASCÍNIO

O Fascínio amplifica o magnetismo sublime que esta Disciplina dá ao vampiro. As pessoas próximas ao vampiro de repente sentem vontade de se aproximar ainda mais e se tornam bastante receptivos ao seu ponto de vista. O Fascínio é extremamente eficiente na comunicação em massa. Pouco importa o que é dito — o coração dos afetados se volta em direção à opinião do vampiro. Os mais fracos querem concordar com ele; e mesmo se os de maior força de vontade resistirem, eles rapidamente se encontram em uma minoria. O Fascínio pode transformar uma arriscada deliberação em uma resolução certa a favor do vampiro antes mesmo do seu oponente saber que a maré virou.

Não importa a intensidade desta atração, mesmo os mais afetados não perdem o seu senso de auto-preservação. O perigo quebra a fascinação, assim como deixar a área do efeito. Contudo, as pessoas afetadas pelo Fascínio se lembrarão de como se sentiram na presença do vampiro. Isso deve influenciar a reação das vítimas, caso elas voltem a encontrar o vampiro.

Sistema: O jogador testa Carisma + Performance (dificuldade 7). O número de sucessos determina o número de pessoas afetadas, segundo o quadro abaixo. Se existirem mais pessoas presentes do que o número de pessoas que o personagem pode influenciar, o Fascínio afetará primeiramente as pessoas com menores pontuações de Força de Vontade. O poder permanece em efeito pelo resto da cena ou até que o personagem deseje cancelá-lo.

1 sucesso	Uma pessoa
2 sucessos	Duas pessoas
3 sucessos	Seis pessoas
4 sucessos	Vinte pessoas
5 sucessos	Todas as pessoas próximas ao vampiro (um auditório, uma turba).

As pessoas afetadas podem usar pontos de Força de Vontade para superar os efeitos, mas a maioria tem que continuar gastando Força de Vontade durante todos os turnos até deixar a presença do vampiro. Tão logo um indivíduo use pontos de Força de Vontade igual ao número de sucessos obtidos, ele espanta o Fascínio completamente e permanece sem ser afetado pelo restante da cena.

•• OLHAR ATERRORIZANTE

Apesar de todos os vampiros terem o poder de aterrorizar as pessoas ao revelar fisicamente suas naturezas vampíricas — exibindo suas garras e dentes, observando com malevolência, rosnando alto tom e ameaçadoramente — este poder concentra estes elementos em um nível loucamente apavorante. O Olhar Aterrorizante gera um terror insuportável em suas vítimas, estupefazendo-as em loucura, imobilidade ou fuga. Até mesmo os indivíduos mais robustos fogem do horrível olhar do vampiro.

Sistema: O jogador testa Carisma + Intimidação (dificuldade igual ao Raciocínio + Coragem da vítima). Um sucesso indica que a vítima foi acovardada, enquanto que uma falha significa que o alvo está surpreso pelo olhar, mas não apavorado. Três ou mais sucessos indicam que a vítima foge com um medo miserável; e as vítimas que não têm para onde fugir, escalam as paredes, esperando cavar um caminho ao invés de enfrentar o vampiro. Além disso, cada sucesso subtrai um dado da parada de dados da vítima no próximo turno.

O personagem pode tentar usar o Olhar Aterrorizante uma vez a cada turno, embora também possa usá-lo como uma ação prolongada, adicionando seus sucessos a fim de subjugar totalmente sua vítima. Uma vez que o alvo perca todos os dados de sua parada de dados, ele estará tão abalado e apavorado que se enrolará no chão e começará a soluçar. Uma falha durante a ação prolongada indica que a tentativa falhou. O personagem perde todos os sucessos acumulados e pode começar novamente no próximo turno e a vítima pode agir normalmente.

Uma falha crítica em qualquer momento significa que o alvo não está nem um pouco impressionado — e talvez ache as excentricidades do vampiro engraçadas — e fica, pelo resto da história, imune à futuras tentativas do uso da Presença feitas pelo personagem.

••• TRANSE

Este poder influencia a emoção de outras pessoas, fazendo delas seus servos. Devido ao que estes indivíduos vêem como verdade e devoção duradoura, eles atendem a todos os desejos do vampiro. Como que isso é feito por livre vontade e amor (embora seja uma perversão dos mesmos) e não através do estupro da vontade do alvo, estes servos mantêm sua criatividade e individualidade.

Apesar destes lacaios obedientes serem mais agradáveis e vivos do que os escravos mentais criados pela Dominação, eles de certa forma também são imprevisíveis. Além disso, devido ao Transe ter uma duração temporária, lidar com um servo problemático pode ser difícil. Um Membro sábio ou se descarta de suas vítimas encantadas uma vez que tenha utilizado delas ou as liga mais profundamente com laços de sangue. (que se tornam muito mais fáceis contra uma vítima que se dispõe a servir).

Sistema: O jogador testa Aparência + Empatia (dificuldade igual à pontuação permanente de Força de Vontade do alvo); o número de sucessos determina por quanto tempo o alvo fica em transe (veja no quadro abaixo). O Narrador pode querer fazer esta jogada, já que o personagem nunca está certo de quão forte é o seu controle sobre a vítima. O personagem pode tentar fazer com que o alvo fique sob sua influência, mas só pode fazê-lo depois que o Transe original for rompido. A tentativa de usar este poder sobre um alvo que já está sob o efeito do Transe não surge efeito.

1 sucesso	Uma hora
2 sucessos	Um dia
3 sucessos	Uma semana
4 sucessos	Um mês
5 sucessos	Um ano

.... CONVOCAÇÃO

Este poder impressionante permite que o vampiro convoque a presença de qualquer pessoa que ele já tenha conhecido. Este chamado pode ser dado a qualquer um, mortal ou sobrenatural, através de qualquer distância dentro do mundo físico. O alvo do chamado vem o mais rápido possível, possivelmente sem nem ao menos saber o porquê. Ele intuitivamente sabe como encontrar o convocador — mesmo se o vampiro se mudar para um novo local, o alvo redireciona o seu curso tão logo seja possível. Afinal, ele está se dirigindo para o próprio vampiro e não para um lugar predeterminado.

Apesar deste poder permitir que o vampiro convoque alguém a uma distância estonteante, ele é mais útil quando se refere a alvos próximos. Mesmo que a pessoa desejada tome o próximo voo, ir de Quioto até Milwaukee pode muito bem tomar muito mais tempo do que o vampiro dispõe. Obviamente, os recursos financeiros de uma pessoa são um fator; se ela não tiver dinheiro para viajar rapidamente, ela levará muito mais tempo para chegar ao seu destino.

O pensamento principal do alvo é chegar até o vampiro, mas ele não irá se descuidar do seu próprio bem estar. Isso não é tão importante se ele só precisa atravessar um aposento, a não ser que ele tenha que passar por uma gangue de punks armados para fazê-lo. O indivíduo mantém seus instintos de sobrevivência e apesar de não fugir de uma violência física para alcançar o vampiro, ele não se submeterá a situações suicidas.

O chamado se dissipa ao amanhecer. A não ser que o alvo seja treinado para continuar atrás do vampiro depois do primeiro chamado, o imortal precisa chamá-lo toda noite até que o alvo chegue. Mesmo assim, pelo tempo que o vampiro continuar disposto e capaz, chegará a noite em que ele finalmente saudará seu alvo contanto que nada aconteça com ele no caminho, é claro.

Sistema: O jogador testa Carisma + Lábia. A dificuldade padrão é 5; que pode aumentar para 7 se o alvo for virtualmente um desconhecido. Se o alvo chegou a usar sua Presença sobre a vítima com sucesso no passado, a dificuldade chega a 4 — contudo, se a Presença falhou anteriormente, a dificuldade será de 8.

O numero de sucessos indica a velocidade da resposta:

1 sucesso	O alvo se dirige lenta e hesitantemente.
2 sucessos	O alvo se dirige relutantemente e é facilmente obstruído por obstáculos.
3 sucessos	O alvo se dirige com uma velocidade razoável.
4 sucessos	O alvo se dirige com pressa, superando todos os obstáculos colocados em seu caminho.
5 sucessos	O alvo corre para o vampiro, fazendo de tudo para alcançar seu destino.

..... MAJESTADE

Neste estágio, o vampiro pode aumentar seu aspecto sobrenatural em mil vezes. A atração se torna paralizante de tão linda; o rude se torna horivelmente demoníaco. A Majestade inspira um respeito universal, devoção, medo (ou todas estas emoções ao mesmo tempo) sobre aqueles que estão próximos ao vampiro. O fraco briga para obedecer todos os seus caprichos e até mesmo os mais corajosos descobrem que é praticamente impossível negá-lo.

As pessoas afetadas acham o vampiro tão formidável que não se atreveriam a deixá-lo desgostoso. Levantar a voz contra ele é difícil; levantar uma mão contra ele é inconcebível. Os poucos que conseguem abalar a poderosa mística do vampiro o suficiente para se opor a ele são calados pelos muitos que estão sob a influência antes mesmo que o imortal precise responder.



Sob a influência da Majestade, corações desmoronam, poderes cambaleiam e o audaz treme. Membros mais sábios usam este poder com cautela tanto contra mortais quanto imortais. Apesar da Majestade poder acovardar políticos influentes e primogênitos veneráveis, o vampiro precisa tomar cuidado para que ao fazer isso ele não inspire outros a persegui-lo mais tarde. Afinal, um dignatário que é facilmente dobrado na frente de outros, perde rapidamente sua utilidade, enquanto um Membro humilhado tem séculos para planejar sua vingança.

Sistema: Nenhum teste é necessário da parte do vampiro, mas ele precisa usar um ponto de Força de Vontade. Um alvo tem que testar sua Coragem (dificuldade igual a Carisma + Intimidação do personagem) se desejar ser rude ou simplesmente contrariar o vampiro. Um sucesso permite que o vampiro aja normalmente durante aquele momento, apesar de sentir o peso do desgosto do vampiro esmagando-o. Um alvo que falhe no teste aborta sua ação e pode chegar ao absurdo de se humilhar perante o vampiro, não importa quem esteja olhando. Os efeitos da Majestade duram por uma cena.

METAMORFOSE

Esta Disciplina permite que o vampiro manipule sua forma física. Alguns Membros vêem este poder como uma conexão aguçada com o mundo natural, enquanto outros o vêem como uma ampliação da marca de Caim. Qualquer que seja sua base, os vampiros que desenvolvem esta Disciplina podem criar garras bestiais, assumir a forma de lobos e morcegos, transformar-se em névoa ou se fundirem com a terra.

Normalmente, os vampiros podem usar outras Disciplinas enquanto transformados — Membros em forma de lobo ainda podem ler auras e se comunicar com outros animais. Contudo, existem algumas situações onde o Narrador pode decidir que o imortal não pode usar uma certa Disciplina. Afinal, um vampiro em forma de névoa não pode usar Dominação já que ele não tem olhos com os quais fazer contato. As roupas do vampiro e seus objetos pessoais se transformam juntamente com o vampiro, presumivelmente absorvidas dentro da própria substância. Os Membros não podem transfigurar grandes objetos ou outros seres; a Metamorfose é uma expressão muito pessoal dos poderes dos mortos-vivos.

Um vampiro atingido por uma estaca no coração, estando sua alma assim aprisionada da carcaça mortal, não pode se transformar. Alguns Membros dizem que vampiros Gangrel realmente poderosos — aqueles que dominaram os mais altos níveis da Metamorfose — podem superar até mesmo essa limitação.

O clã Gangrel é o mestre desta Disciplina, apesar de alguns vampiros terem aprendido alguns dos segredos da Metamorfose com estes Membros bestiais.

• Os OLHOS DA BESTA

O vampiro vê perfeitamente bem na escuridão total, não precisando de uma fonte de luz para perceber detalhes, nem mesmo nos mais escuros porões ou cavernas. A Besta do vampiro é evidente em seus brilhantes olhos vermelhos, uma visão que certamente perturbaria muitos mortais.

Sistema: O personagem precisa declarar sua intenção de invocar os Olhos. Nenhum teste é necessário, mas a mudança requer um turno completo para ser completada. Enquanto manifesta os Olhos, o personagem sofre uma penalidade de +1 na dificuldade de testes Sociais que interajam com mortais, a não ser que ele cubra seus olhos (óculos escuros são uma solução simples).

Um vampiro submetido à escuridão total sem este poder sofre uma penalidade de +2 na dificuldade da maioria de suas ações. De acordo com o Narrador, ataques de longa distância, ações prolongadas e tarefas precisas (as que requerem mais do que um sucesso para funcionarem) não podem de forma alguma serem realizados com sucesso.

•• GARRAS DA BESTA

As unhas do vampiro se transformam em garras longas e bestiais. Estas garras são maldosamente afiadas, capazes de rasgar facilmente a carne e até mesmo entalhar pedras e metais sem maiores problemas. A Besta também é proeminente nas garras, fazendo delas armas temíveis contra outros imortais. Existem rumores de que alguns Gangrel modificaram este poder para transformarem seus caninos vampíricos em malignos dentes de elefante.

Sistema: As garras crescem automaticamente em resposta ao desejo do personagem e podem surgir de ambas as mãos e pés. A transformação requer o uso de um ponto de sangue e demora um turno para ser completada.

O personagem ataca normalmente nos combates, mas as garras infligem Força +1 em dano agravado. Outros seres sobrenaturais não podem absorver este dano, mas um poder como Fortitude pode ser usado. Além disso, a dificuldade de todas as jogadas de escalada são reduzidas em dois.

••• FUSÃO COM A TERRA

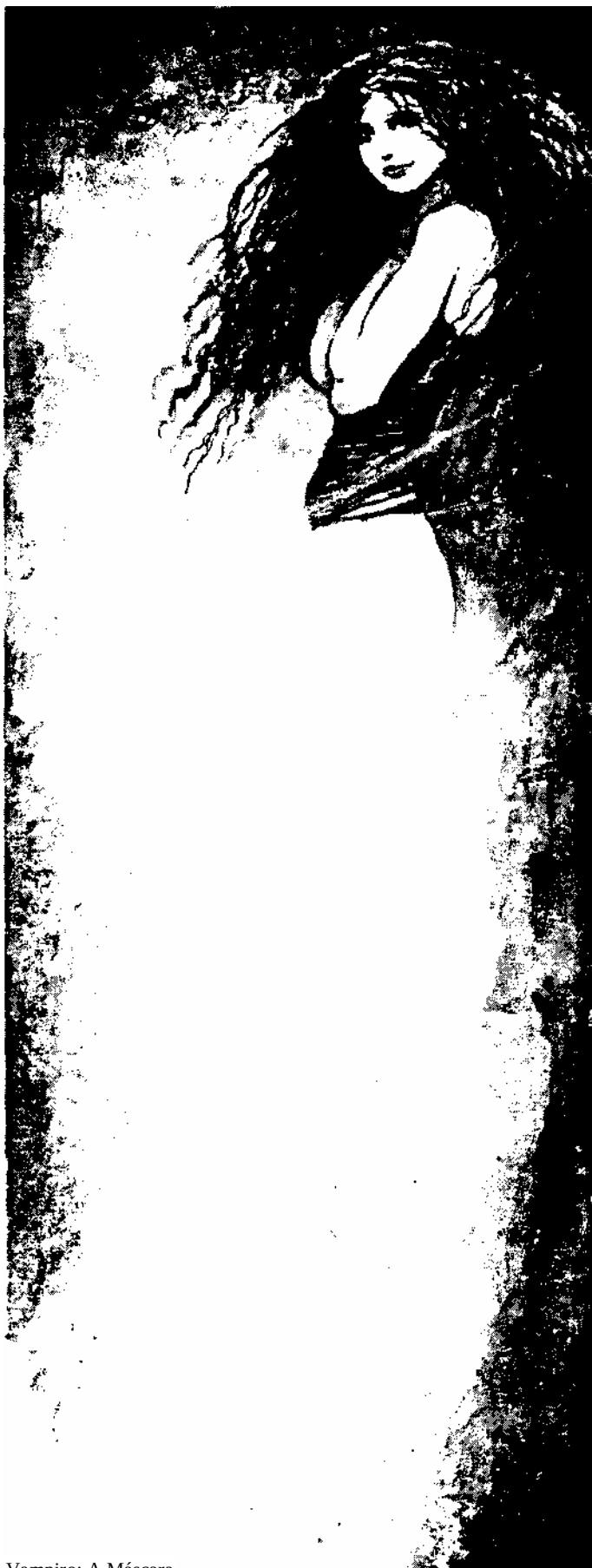
Um dos poderes mais estimados que os Gangrel possuem, a Fusão com a Terra permite que o vampiro se torne um com a terra. O imortal literalmente afunda no próprio solo, transmutando sua substância para se unir à terra.

Apesar do vampiro poder afundar inteiramente no chão, ele não pode se mover dentro dele. Além disso, é impossível se fundir à terra passando através de uma outra substância. Sarrafos de madeira, asfalto, até mesmo a grama artificial impedem a efetividade da Fusão com a Terra — obviamente, é relativamente fácil para um vampiro com este nível de poder, criar garras e rasgar o suficiente do chão para entrar em contato com solo cru abaixo.

Ao se enterrar inteiramente no chão, o vampiro ganha proteção completa contra a luz do sol, mesmo ao ar livre. Este também é um dos métodos escolhidos pelos Membros que querem dormir por alguns séculos; estes vampiros se trancam no abrigo da terra, ganhando força e poder conforme descansam. Membros supersticiosos e paranóicos murmuram que milhares de Anciões estão dormindo dentro do chão e irão acordar na noite da Gehenna.

Enquanto estiver enterrado, o vampiro se encontra em um estado transitório entre a carne e a terra. Sua presença física existe entre o mundo físico e o reino astral. Por isso, se torna difícil perceber o vampiro, mesmo através de meios sobrenaturais. Contudo, o rompimento do solo ocupado pelo imortal, ou da sua presença no reino astral, o faz voltar imediatamente para o mundo físico (totalmente acordado), despejando terra por todos os lados conforme o corpo do vampiro desloca o solo.

Sistema: Nenhum teste é necessário, mas o personagem precisa usar um ponto de sangue. Submergir na terra é automático e demora um turno. Durante este tempo, o personagem cai em um estado um degrau acima do torpor, sentindo o ambiente de forma distante. O jogador precisa fazer um teste de Humanidade (dificuldade 6) para que o personagem, em resposta a algum perigo, desperte antes do tempo previsto.



Vampiro: A Máscara

já que o personagem está em um estado intermediário, qualquer tentativa de localizá-lo (capturar seu cheiro, procurar por sua aura, viajar no plano astral) é feita com uma dificuldade de + 2. Indivíduos astrais não podem afetar diretamente o vampiro, encontrando uma resistência esponjosa conforme suas mãos passam sobre o vampiro. De forma similar, quem cava no mundo real encontra uma terra incrivelmente compacta, virtualmente tão densa quanto a pedra.

Tentativas de atacar o vampiro submerso de ambos os mundos, fazem com que ele volte ao seu estado físico, expelindo o solo com o qual estava ligado em um borrito ofuscante (todos os testes baseados na Percepção são feitos com uma dificuldade de + 2 neste turno). O próprio personagem subtrai dois de sua jogada de iniciativa no primeiro turno depois de ter se restaurado, devido à desorientação de sua memória. Uma vez expelido da terra, o vampiro pode agir normalmente.

•••• A FORMA DA BESTA

Esse poder dota o vampiro com a habilidade legendaria de se transformar em lobo ou morcego. Um Membro transformado desta forma é um representante do reino animal particularmente imponente. Na verdade, ele é muito superior aos animais normais, mesmo um possuído por Dominar o Espírito. Ele mantém sua própria psique e temperamento, mas ainda pode se utilizar das habilidades da forma bestial — os sentidos aguçados dos lobos e o vôo dos morcegos.

Diz-se que alguns vampiros transformam-se em outros animais mais apropriados ao seu ambiente — chacais na África, cachorros selvagens indianos na Ásia e até mesmo ratos enormes em ambientes urbanos.

Sistema: O personagem usa um ponto de sangue para assumir a forma desejada. A transformação requer três turnos para ser completada (usar pontos de sangue reduz o tempo em um turno por ponto gasto, até um mínimo de um). O vampiro permanece na forma animal até a próxima aurora, a não ser que deseje voltar ao normal antes. Roupas e pequenas posses se transformam com o vampiro.

Enquanto estiver na forma animal, o vampiro pode usar quaisquer Disciplinas que possuir, exceto Necromancia, Serpentina, Taumaturgia e Vicissitude. Além disso, cada forma garante ao personagem as habilidades da criatura em questão. Na forma de lobo, os dentes e garras do vampiro infligem Força + 1 de dano agravado, ele pode correr com o dobro da velocidade e as dificuldades de todos os testes de Percepção são reduzidas em dois. Na forma de morcego, a Força do vampiro é reduzida em 1, ele pode voar com uma velocidade de 30 km por hora, as dificuldades de todos os testes de Percepção baseados na audição são reduzidas em 3 e ataques feitos contra ele são feitos com + 2 na dificuldade devido ao tamanho reduzido.

O Narrador pode permitir que o vampiro assuma uma forma animal diferente, mas deve estabelecer as habilidades naturais que serão conferidas ao personagem.

••••• FORMA DE NÉVOA

Este poder verdadeiramente perturbador permite que o vampiro se transforme em névoa. A sua forma física se dispersa em uma nuvem brumosa, mas continua inteiramente sujeita à vontade do imortal. Ele se move em um ritmo ativo e pode passar por baixo de portas, através de telas, canos e outras aberturas pequenas. Apesar de um vento forte poder soprar o vampiro para longe do seu destino, nem mesmo a força de um furacão consegue dispersar sua forma de névoa.

Alguns Membros sentem que esse poder é uma expressão do domínio total do vampiro sobre o mundo material, enquanto outros acreditam que essa é a manifestação da alma do ser imortal (por mais amaldiçoada que ela seja).

Sistema: Nenhum teste é necessário, mas um ponto de sangue precisa ser usado. A transformação demora três turnos para terminar, mas o vampiro pode reduzir este tempo por um turno para cada ponto de sangue adicional usado (até um mínimo de um). Ventos fortes podem esbofetear o vampiro um pouco e apenas o seu nível de Potência (se tiver) pode ser usado para resistir a essa influência. O vampiro é imune a todos os ataques físicos mundanos enquanto estiver na forma de névoa, embora ataques sobrenaturais o atinjam normalmente. Além disso, o vampiro sofre uma menor quantidade de dano do fogo e da luz solar. O personagem não pode atacar outras pessoas enquanto estiver neste estado — isso inclui outros vampiros na forma de névoa. Contudo, ele pode usar Disciplinas que não necessitem da substância física.

QUIETUS

Quietus, a Disciplina da morte silenciosa, é praticada pelos assassinos do Clã Assamita. Usando os princípios dos venenos, controle da vitae e pestilência, esta Disciplina baseada no sangue centra-se na destruição do alvo através de diversos meios. Quietus nem sempre causa uma morte rápida; os Assassinos confiam nos segredos de sua letalidade para esconderem seu envolvimento com as vítimas.

• SILÊNCIO MORTAL

Muitos Assamitas dizem nunca terem ouvido o grito de morte de suas vítimas. O Silêncio Mortal impregna o Assamita com um silêncio místico que irradia de seu corpo, emudecendo todos os ruídos dentro de uma dada vizinhança. Nenhum som acontece dentro desta zona, embora os sons originados em outras áreas possam ser ouvidos por qualquer um dentro dela. Rumores falam de certos vizinhos Assamitas habilidosos que possuem a habilidade de silenciar locais inteiros, e não somente a circunferência que o segue, mas nenhuma prova disso foi encontrada.

Sistema: Este poder custa um ponto de sangue para se ativar, o que mantém um raio de seis metros de silêncio completo ao redor do Assamita durante uma hora.

•• O TOQUE DO ESCORPIÃO

Ao mudar as propriedades do sangue, um Assamita pode criar um veneno poderoso que despoja a presa de seu poder de recuperação. Este poder é muito temido por outros Membros e todos os tipos de contos horríveis sobre os métodos de infecção circulam entre grupos trêmulos. Os Assamitas são conhecidos por cobrirem suas armas com veneno, infectando seus oponentes com um toque ou cuspidando-o como uma cobra. Relatos anônimos falam sobre um príncipe orgulhoso que descobriu a trama de um Assamita que planejava a sua morte e diablerizou o assassino. Na metade do ato, ele descobriu que havia ingerido sangue envenenado e escava incapaz de resistir ao renovado ataque do fraco *hashashiyin*.

Sistema: Para converter um pouco do seu sangue em veneno, o jogador do Assamita usa pelo menos *um* ponto de sangue e testa sua Força de Vontade (dificuldade 6). Se a jogada for bem sucedida e o Assamita atingir (não necessariamente ferir) seu oponente com sucesso, o alvo perde um número de pontos de Vigor igual ao número de pontos de sangue convertidos em veneno. A vítima pode resistir ao veneno com um teste de Vigor + Fortitude (dificuldade 6); os sucessos alcançados no teste de resistência são subtraídos dos sucessos obtidos pelo Assamita na jogada para afetar o alvo. O número máximo de pontos de sangue que um Assamita pode converter de uma única vez é igual ao seu nível de Vigor. O número de sucessos obtidos indica a duração da perda de Vigor.



1 sucesso	Um turno
2 sucessos	Uma hora
3 sucessos	Uma dia
4 sucessos	Um mês
5 sucessos	Permanentemente (embora o Vigor possa ser aumentado através do uso da experiência)

Se o Vigor de um mortal cair até zero devido ao uso do Toque do Escorpião, ele se torna terminantemente doente e perde sua imunidade contra doenças, seu corpo sucumbindo dentro de um ano a não ser que de alguma forma ele recupere seus pontos de Vigor. Se um Membro tem seu Vigor *permanentemente* reduzido a zero, ele só pode se recuperar do torpor através de meios místicos.

Para afligir seu alvo com o veneno, o Assamita precisa tocar a pele da vítima ou atingi-la com algo que carregue o veneno. Muitos Assamitas lubrificam suas armas com a excreção, enquanto outros concentram a toxina em suas mãos (ou mancham seus lábios com o veneno, para um "beijo da morte") e o pressionam contra seus oponentes. Armas envenenadas desta forma precisam ser brancas — flechas, fundas, balas e semelhantes não podem carregar uma quantidade suficiente para causar dano e o veneno pode pingar durante o vôo. Jogadores que desejam que seus Assamitas cuscam sobre seus alvos precisam testar Vigor + Atletismo (dificuldade 6). Não mais do que o equivalente a dois pontos de sangue em veneno podem ser lançados a uma distância de 3 metros para cada ponto de Força e/ ou Potência que o personagem possuir. Os Assamitas são imunes ao seu próprio veneno, mas não ao sangue venenoso de outros Assamitas.

O CHAMADO DE DAGON

••• Este poder terrível e recentemente descoberto permite que um Assamita afogue sua vítima em seu próprio sangue. Ao se concentrar, o Assamita consegue estourar os vasos sanguíneos do seu alvo e encher seus pulmões com vitae que acabará por asfixiá-lo por dentro. O sangue realmente contrai o corpo da vítima por dentro, conforme flui através do sistema; portanto, funciona até mesmo contra os Membros, que não respiram. Até que o alvo desmorone em agonia ou dores mortais, este poder não tem nenhum efeito visível e muitos Assamitas o preferem porque ele não deixa nenhum rastro da suas presenças.

Sistema: O Assamita precisa tocar em sua vítima antes de usar O Chamado de Dagon. Uma hora depois, o Assamita pode emitir o chamado, não precisando estar na presença ou mesmo na linha de visão de seu alvo.

Invocar o poder custa um ponto de Força de Vontade. O jogador do Assamita realiza um teste resistido de Vigor contra o Vigor de seu alvo; a dificuldade de cada jogada é igual ao nível permanente de Força de Vontade do oponente. O número de sucessos alcançados pelo Assamita é igual à quantidade de dano, em níveis de Vitalidade, sofridos pela vítima. Por um ponto adicional de Força de Vontade usado durante o próximo turno, o Assamita pode continuar usando O Chamado de Dagon, entrando em uma outra competição de Vigor. O dano causado pelo Chamado de Dagon é considerado letal. Por tanto tempo quanto o jogador continuar a usar pontos de Força de Vontade, o personagem pode continuar a rasgar seu oponente por dentro.

•••• A CARÍCIA DE BAAL

Sendo o penúltimo uso do sangue como arma (propriamente um tipo de diablerie), A Carícia de Baal permite que o Assamita

transforme o seu sangue em um icor virulento que aniquila qualquer pele viva ou morta-viva que tocar. Em noites ancestrais, quando os Assamitas lideravam os ataques das legiões dos sarracenos, eles frequentemente eram vistos lambendo suas lâminas, fatiando suas próprias línguas e lubrificando suas armas com a asquerosa secreção.

A Carícia de Baal pode ser usada para engrossar qualquer arma laminada; existem informes de tudo desde facas envenenadas e espadas até unhas e garras envenenadas.

Sistema: A Carícia de Baal não aumenta a quantidade de dano causado por uma arma, mas esta arma passa a causar dano agravado ao invés de normal. Nenhuma jogada é necessária para ativar este poder, mas um ponto de sangue é consumido a cada golpe. Por exemplo, se um Assamita envenenar sua faca e golpear seu oponente (mesmo se ele não causar nenhum dano), o equivalente a um ponto de sangue em lubrificação desaparece. Por esta razão, muitos Assamitas escolhem cobrir suas armas com uma quantidade significativa de sangue. Se o Assamita errar, o sangue envenenado não é consumido.

••••• O GOSTO DA MORTE

Um refinamento da Carícia de Baal, O Gosto da Morte permite que o Assamita cuspa sangue cáustico em seu alvo. O sangue expelido por este poder queima a carne e corroe os ossos; existem informes sobre alguns Assamitas que vomitaram fluxos volumosos de vitae sobre seus alvos, transformando-os em pilhas de barro.

Sistema: O vampiro pode cuspir até 3 metros para cada ponto de Força e/ou Potência que possuir. Atingir o alvo requer um teste de Vigor + Atletismo (dificuldade 6). Cada ponto de sangue vomitado sobre o alvo inflige dois dados de dano agravado e não existem limites (outros que não a capacidade do vampiro e o máximo de pontos de sangue por turno) quanto à quantidade de sangue que pode ser jorrado sobre o alvo.

SERPENTIS

Serpentis é o legado de Set, o seu presente para suas crianças. Os Seguidores de Set guardam cuidadosamente os segredos da Disciplina, ensinando a arte dos répteis somente para aqueles que eles julgam dignos (praticamente nunca para estrangeiros). A maioria dos Cainitas temem os Setitas puramente por causa desta Disciplina, o caminho da serpente e do demônio. Serpentis pode evocar um medo quase primordial nas pessoas, particularmente os que se lembram do conto do Éden. Afinal, sibilam os Setitas, a serpente era um mal ainda mais antigo do que o próprio Caim.

• OS OLHOS DA SERPENTE

Este poder concede ao Setita o legendário olhar hipnótico da serpente. Os olhos do Setita se tornam cor de ouro, com grandes íris negras e os mortais próximos ao personagem se sentem estranhamente atraídos a ele. Um mortal que se depare com o olhar do vampiro fica imobilizado. Até que o personagem tire os seus olhos da vítima mortal, a pessoa permanecerá congelada em seu lugar.

Sistema: Nenhum teste é necessário, mas este poder pode ser evitado se o mortal tomar cuidado para não olhar nos olhos do Setita. Vampiros e outros seres sobrenaturais (lupinos, magos, etc.) também podem ser afetados por este poder se o jogador do Setita testar com sucesso sua Força de Vontade (dificuldade 9). Se atacado ou ferido de alguma forma, as criaturas sobrenaturais podem usar um ponto de Força de Vontade para quebrarem a magia.



•• A LÍNGUA DA SERPENTE

O Setita pode prolongar sua língua à vontade, dividindo-a como a de uma serpente. A língua pode alcançar até 45 cm e é uma arma eficiente em combates próximos.

Sistema: O garfo navalhado da língua abre ferimentos agravados (dificuldade 6, dano igual a Força). Se o Setita ferir seu inimigo, no próximo turno ele pode beber o sangue de seu alvo como se tivesse afundado seus caninos no pescoço da vítima. Por mais horrível que pareça, a carícia da língua é muito parecida com o Beijo e até mesmo rende suas vítimas mortais indefesas, com medo e êxtase. Além disso, a língua é altamente sensível a vibrações, permitindo que o vampiro atue com eficiência na escuridão preferida pelo clã. Ao palpar sua língua de dentro para fora de sua boca, o vampiro pode diminuir pela metade quaisquer penalidades referentes à escuridão.

••• A PELE DA VÍBORA

Ao invocar o poder do seu Sangue, o vampiro pode transformar sua pele em um couro mosqueado e escamoso. Um vampiro nesta forma se torna mais macio e flexível. A linha do Guerreiro (uma linhagem de Setitas que aderem aos antigos códigos dos guerreiros egípcios) usa muito este poder.

Sistema: O vampiro usa um ponto de sangue e um ponto de Força de Vontade. Sua pele começa a se tornar escamosa e mosqueada; esta habilidade, combinada com a maior flexibilidade do personagem, diminui a dificuldade da absorção de dano

para 5. O vampiro pode usar seu Vigor para absorver danos agravados de garras e dentes, mas não de fogo, luz solar e outras energias mágicas. A boca do vampiro se amplia e seus dentes se prolongam, permitindo que suas mordidas causem um dado extra de dano. Finalmente, o vampiro pode deslizar através de qualquer entrada ampla o suficiente para que sua cabeça passe por ela.

A Aparência do vampiro cai para 1 e ele se torna obviamente não-humano, se observado com um pouco de atenção, embora transeuntes casuais possam não perceber se o vampiro estiver na escuridão ou usando roupas pesadas.

•••• A FORMA DA SERPENTE

Os Setitas podem mudar sua forma para a de uma enorme naja negra. A serpente pesa tanto quanto a forma humana do vampiro, se estende por mais de 3 metros e é tão grossa quanto a coxa de uma mulher. A Forma da Serpente concede várias vantagens, incluindo uma mordida venenosa, a habilidade de deslizar através de pequenos buracos e um olfato altamente desenvolvido. O personagem pode usar qualquer Disciplina enquanto estiver nesta forma, salvo as que requerem o uso das mãos (como o poder Garras da Besta).

Sistema: O Setita usa um ponto de sangue; a mudança é automática mas demora três turnos. Roupas e pequenas posses se transformam com o vampiro; e ele mantém sua forma de serpente até a aurora, a não ser que deseje voltar ao normal antes. O Narrador pode permitir o bônus dos Setitas em todas as testes de

Percepção relacionados ao olfato, mas a dificuldade de todas as jogadas relacionadas à audição são aumentadas em dois. A mordida da cobra inflige a mesma quantidade de dano do vampiro, mas o vampiro não precisa se agarrar à sua vítima; além disso, o veneno aplicado é fatal aos mortais.

••••• O CORAÇÃO DAS TREVAS

Um Setita com o domínio de Serpents pode arrancar o coração do seu corpo. Ele pode até mesmo usar esta habilidade em outros Cainitas, mas isso requer várias horas de uma cirurgia repulsiva. Apenas a lua nova, a lua invisível, pode conceder sucesso a este poder. Se realizado sob qualquer outra lua, o ritual falha. Depois de remover seu coração, o Setita o coloca em uma urna de barro, e então, esconde ou enterra a urna. Ele não será mais imobilizado por estacas de madeira que atravessem seu peito e percebe que é mais fácil resistir ao frenesi. Afinal, o coração e o centro das emoções, e portanto, a dificuldade dos testes para resistir ao frenesi são reduzidas em dois.

Os Setitas são cuidadosos em manterem seus corações longe do perigo. Se alguém encontrar seu coração, o Setita estará totalmente à mercê desta pessoa. O coração do Setita pode ser destruído se lançado ao fogo ou exposto à luz do sol. Se isto acontecer, contudo, o Setita morre onde estiver, evaporando em um feroz amontoado de cinzas e ossos negros. Afundar uma estaca de madeira no coração exposto imediatamente coloca o Setita em estado de torpor.

Um Setita pode carregar seu coração consigo ou possuir vários corações falsos enterrados em diferentes lugares. O Setita frequentemente evita o lugar onde o seu coração está escondido, dificultando assim o seu descobrimento. Os mais sábios no conhecimento Setita murmuram que anciões corruptos do clã frequentemente mantêm a posse dos corações de seus inferiores, para controlar melhor suas crias errantes.

Sistema: Este poder não requer testes. Pessoas que testemunham o Setita retirar o coração do seu peito (ou fazer o mesmo com outros vampiros) têm que testar sua Coragem. Uma falha indica qualquer coisa desde intranquilidade até repulsão completa, possivelmente até mesmo Röttschreck.

TAUMATURGIA

A Disciplina Taumaturgia compreende a magia do sangue e outras artes da feitiçaria. A Taumaturgia é uma posse única dos Tremere e um de seus segredos mais invejosamente guardados. Rumores entre os Membros falam até mesmo sobre conspirações místicas dos Tremere que caçam os taumaturgos que não são membros do clã dos Feiticeiros.

O Clã Tremere criou esta Disciplina ao combinar a feitiçaria humana com o poder da vitae vampírica. Apesar de sua existência não ser amplamente conhecida pelos magos e feiticeiros mortais, ela é vista como uma aberração desonrosa da verdadeira mágica por aqueles que estão familiarizados com ela.

A Taumaturgia é uma Disciplina versátil e poderosa. Como a Necromancia, sua prática é dividida em duas partes: linhas e rituais. As linhas da Taumaturgia são aplicações do conhecimento dos vampiros desta magia de sangue, permitindo que eles criem efeitos de acordo com seus desejos. Os rituais são por natureza mais formulados, muito similares aos antigos "encantamentos" mágicos de noites passadas. Devido a muitas linhas e rituais diferentes estarem disponíveis aos enigmáticos Tremere, nunca se sabe o que esperar quando confrontado com um praticante desta Disciplina.

Quando um personagem primeiro aprende a Taumaturgia, o jogador seleciona uma linha para este personagem. Esta é conside-

rada a linha primária do personagem e ele automaticamente recebe um ponto nela, assim como um ritual de Nível Um. Daí em diante, sempre que o personagem aumentar o seu nível de Taumaturgia, sua linha primária também aumenta em um. Os rituais são aprendidos separadamente, como parte da história; os jogadores não precisam usar pontos de experiência para que seus personagens aprendam rituais, mas eles precisam encontrar alguém que esteja disposto a ensinar-lhes o ritual em questão.

O nível das linhas não pode ultrapassar o Nível Cinco, embora a pontuação global de Taumaturgia possa (níveis mais altos de Disciplina serão cobertos em produtos futuros). Se o personagem atingir o Nível Cinco de uma linha primária e posteriormente aumentar o seu nível em Taumaturgia, ele pode alocar o seu ponto "gratuito" da linha para uma linha diferente. Os taumaturgos também podem criar suas próprias linhas (através da colaboração de jogador e Narrador) uma vez que atinjam o Nível Seis.

Muitos vampiros (sabidamente) temem a Taumaturgia. Ela é uma Disciplina muito poderosa e versátil e praticamente qualquer coisa que o Membro desejar pode ser obtida através de sua magia.

LINHAS DA TAUMATURGIA

As linhas definem os tipos de magia que o vampiro pode realizar. Um vampiro normalmente aprende sua linha primária com seu senhor, apesar de alguns vampiros serem conhecidos por estudarem com mentores diferentes e aprenderem todos os seus segredos.

Como mencionado acima, a primeira linha que um personagem aprende é considerada sua linha primária e aumenta automaticamente conforme o personagem avança na própria Disciplina. As linhas secundárias podem ser aprendidas uma vez que o personagem tenha adquirido dois ou mais pontos em sua linha primária e têm que ser aprendidas separadamente com pontos de experiência. Além disso, o nível da linha primária de um personagem precisa sempre estar pelo menos um ponto acima do nível de qualquer outra linha secundária, pelo menos até que o personagem a tenha dominado. Uma vez que o personagem tenha atingido o domínio do quinto nível de sua linha primária, as linhas secundárias também podem ser elevadas até este nível.

Toda vez que um personagem invocar um dos poderes de uma linha da Taumaturgia, o jogador tem que usar um ponto de sangue e testar sua Força de Vontade contra uma dificuldade igual ao nível do poder + 3. Apenas um sucesso é necessário para invocar os efeitos do poder (o nível na linha, e não os sucessos, definem o poder da magia do sangue). Uma falha neste teste indica que magia de sangue falhou, enquanto falhas críticas significam que o personagem perdeu um ponto permanente de Força de Vontade. Obviamente, a Taumaturgia é uma arte que não deve ser tratada com desdém.

LINHA DO SANGUE

Praticamente todo Tremere estuda a linha do Sangue como sua linha primária. Ela abrange alguns dos mais fundamentais princípios da Taumaturgia, pois se baseia na manipulação da vitae dos Membros. Se um jogador desejar escolher outra linha como primária, ele precisa de uma boa razão (embora a escolha de uma linha diferente não seja de modo algum inédito).

• UM GOSTO POR SANGUE

Este poder foi desenvolvido como um meio de testar o poder de um inimigo — uma habilidade extremamente importante nas tumultuosas noites iniciais do Clã Tremere. Simplesmente provando do sangue do alvo, o taumaturgo pode determinar quanta vitae ainda resta em seu corpo e, se o alvo for um vampiro, quão recente-



mente ele se alimentou, sua geração (aproximadamente) e, com três ou mais sucessos, se ele cometeu diablerie recentemente.

Sistema: O número de sucessos alcançados na jogada determina a quantidade de informações obtidas pelo taumaturgo e quão precisas elas são.

•• FÚRIA DO SANGUE

Este poder permite que um vampiro force outro Membro a usar pontos de sangue contra a sua vontade. O taumaturgo precisa tocar seu alvo para que este poder funcione, apesar do mais leve toque ser o suficiente. Um vampiro afetado por este poder pode sentir uma agitação física conforme o taumaturgo intensifica seus Atributos Físicos ou pode até mesmo se encontrar próximo do frenesi conforme seu estoque de vitae é misticamente esgotado.

Sistema: Cada sucesso força o alvo a usar um ponto de sangue da maneira escolhida pelo taumaturgo. Note que os pontos de sangue usados forçosamente desta maneira podem ultrapassar o máximo "por turno" indicado pela geração da vítima. Cada sucesso também aumenta em um a dificuldade da vítima de resistir ao frenesi.

••• POTÊNCIA DO SANGUE

O taumaturgo ganha tamanho controle sobre o seu sangue que ele pode "concentrá-lo", tornando-o mais forte por um curto período de tempo. Na verdade, ele pode temporariamente diminuir sua geração com este poder. Este poder pode ser usado somente uma vez por noite.

Sistema: Os sucessos obtidos no teste de Força de Vontade precisam ser usados tanto para diminuir a geração do personagem como para manter a mudança. Um sucesso permite que o personagem diminua sua geração em um grau por uma hora. Cada sucesso adicional ou concede ao Membro menos um grau de geração ou mais uma hora de efeito. Se o vampiro for diablerizado enquanto este poder está em efeito, ele imediatamente se desfaz e o diablerista ganha o poder equivalente à verdadeira geração do taumaturgo. Além disso, qualquer mortal Abraçado pelo taumaturgo renasce com a geração equivalente à geração original de seu senhor (exemplo, um Tremere da 10ª geração que tenha reduzido sua geração até a oitava, ainda produz crianças da 11ª geração).

Uma vez que o efeito desapareça, qualquer quantidade de sangue acima da máxima permitida pela geração do personagem se dilui, deixando o personagem com o seu antigo máximo permitido. Portanto, se um Tremere da 12ª geração (máximo de 11 pontos de sangue) diminuir sua geração até a nona (máximo de 14 pontos de sangue), ingerir 14 pontos de sangue e possuir muito sangue quando o efeito do poder se desfizer, ele terá seus pontos de sangue imediatamente reduzidos a 11.

•••• FURTO DE VITAE

Usando este poder, um taumaturgo consegue extrair a vitae de suas vítimas. Ele não precisa entrar em contato com o seu alvo — o sangue literalmente flui em uma torrente física que vai do alvo até o Membro (ela normalmente é absorvida misticamente e não precisa ser ingerida pela boca).

Sistema: O número de sucessos determina quantos pontos de sangue o Tremere consegue transferir de seu alvo. O alvo precisa estar visível ao taumaturgo e dentro de um campo de 15 metros. Usar este poder é como beber do alvo — usado três vezes em um mesmo Membro, ele submete o taumaturgo a um laço de sangue! Este poder é obviamente bastante espetacular e os príncipes da Camarilla consideram o seu uso em público uma infração da Máscara, com toda razão.

••••• CALDEIRÃO DE SANGUE

Um taumaturgo usando este poder, ferve o sangue do alvo em suas veias como água no fogão. O Membro precisa tocar o alvo e é este toque que faz com que o sangue do alvo ferva. Este poder é sempre fatal para os mortais e causa grandes danos até mesmo nos mais poderosos vampiros.

Sistema: O número de sucessos obtidos determina quantos pontos de sangue são levados à fervura. O alvo sofre um nível de Vitalidade de dano agravado para cada ponto de sangue fervido (indivíduos com Fortitude podem absorver este dano *usando apenas os dados da Fortitude*). Um único sucesso mata qualquer mortal, embora haja a suspeita de que alguns carniçais já tenham sobrevivido.

A SEDUÇÃO DAS CHAMAS

Esta linha concede ao taumaturgo a habilidade de conjurar chamas místicas (primeiramente pequenos fogos, mas magos habilitados podem criar grandes conflagrações). A Sedução das Chamas é muito temida, pois o fogo é uma das maneiras mais seguras de se levar um vampiro à Morte Final. Veja a seção "Fogo" para maiores informações sobre o sofrimento dos vampiros nas chamas.

O fogo criado por esta linha não é "natural". Na verdade, muitos vampiros acreditam que as chamas são conjuradas do próprio Inferno.

O fogo conjurado pela Sedução das Chamas precisa ser liberado para surtir efeito. Portanto, uma labareda não queima a mão do vampiro causando ferimentos agravados; ela simplesmente produz luz. Uma vez que as chamas tenham sido liberadas, contudo, elas queimam normalmente e o personagem não tem nenhum controle sobre elas.

Sistema: O número de sucessos determina quão precisamente o taumaturgo situa as chamas no destino desejado. Um sucesso é suficiente para convocar as chamas em uma das mãos, enquanto cinco sucessos podem colocá-las em qualquer ponto dentro da linha de visão do Membro.

Não são fornecidas descrições individuais para cada um dos níveis desta linha — afinal, fogo é fogo. O quadro abaixo descreve o nível da linha necessário para gerar uma quantidade específica de chamas. E claro que para absorver o dano causado pelas chamas, um vampiro precisa possuir a Disciplina Fortitude.

- Vela (dificuldade 3 para absorver, um nível de Vitalidade de dano agravado/turno)
- Labaredas (dificuldade 4 para absorver, um nível de Vitalidade de dano agravado/turno)
- Fogueira de acampamento (dificuldade 5 para absorver, dois níveis de Vitalidade de dano agravado/turno)
- Fogueira (dificuldade 7 para absorver, dois níveis de Vitalidade de dano agravado/turno)
- Inferno (dificuldade 9 para absorver, três níveis de Vitalidade de dano agravado/turno)



MOVIMENTO DA MENTE

Esta linha concede ao taumaturgo a habilidade de mover objetos telecineticamente através dos poderes místicos do sangue. Em níveis mais elevados, e até mesmo possível lutar à distância (mas tenha cuidado para não ser descoberto...). Objetos sob o controle do personagem podem ser manipulados como se ele os estivesse segurando — eles podem ser levantados, girados, prestidigitados ou até mesmo "jogados", embora criar uma força suficientemente poderosa para realizar esta façanha exige o domínio do quarto nível ou mais. Alguns taumaturgos habilidosos nesta linha usam esta habilidade para guardarem seus refúgios, animando espadas, machados e armas de fogo para protegê-lo de intrusos.

Esta linha pode assustar e desconcertar espectadores. Muitas pessoas ficam bastante perturbadas quando as páginas de um livro começam a virar sozinhas!

Sistema: O número de sucessos indica a duração do controle do taumaturgo sobre o objeto (ou objetos). Cada sucesso permite um turno de manipulação, embora o Membro possa tentar manter o controle do objeto depois desse tempo, realizando um novo teste (ele não precisa usar mais um ponto de sangue para manter o controle). Se o teste for bem sucedido, o controle é mantido. Se o taumaturgo perder ou afrouxar o controle sobre o objeto e mais tarde manipulá-lo novamente, o jogador precisa usar outro ponto de sangue, pois uma nova tentativa está sendo realizada.

Se este poder for usado para manipular um ser vivo, o alvo pode tentar resistir. Neste caso, o taumaturgo e o alvo fazem um teste resistido de Força de Vontade a cada turno em que o poder for usado.

Como na Sedução das Chamas, os níveis individuais de poder não serão fornecidos para esta linha (consulte a tabela abaixo para ver quanto peso um taumaturgo pode controlar). Uma vez que o Membro atinja o Nível Três, ele pode levitar a si mesmo e "voar" com aproximadamente a mesma velocidade de corrida do personagem, não importa o quanto ele pesa, embora as restrições de peso ainda se apliquem na manipulação de outras pessoas e objetos. Uma vez que o Membro alcance o Nível Quatro, ele pode "arremessar" objetos com Força igual ao seu nível de domínio.

- 500 g
- 10 kg
- 100 kg
- 250 kg
- 500 kg

A LINHA DA CONJURAÇÃO

Invocar objetos "de lugar nenhum" é uma marca das lendas sobrenaturais e de ocultismo desde muito antes da ascensão dos Tremere. Esta linha da Taumaturgia possibilita conjurações poderosas, limitadas apenas pela imaginação do praticante.

Objetos invocados através desta linha possuem duas características distintas. Eles são uniformemente "genéricos" de forma que cada objeto invocado, se invocado novamente, se parecerá exatamente como da primeira vez. Por exemplo, uma faca seria precisamente a mesma faca se criada novamente; as duas seriam indistinguíveis. Mesmo uma faca específica (a que o senhor do personagem usava para ameaçá-lo) pareceria idêntica se conjurada duas vezes. Um rato teria os mesmos padrões em seus pelos e uma lata de lixo teria a mesma textura sobre sua superfície. Além disso, objetos conjurados não possuem falhas: as armas não possuem enta-

lhes ou arranhões, ferramentas não possuem marcas distintas e computadores têm o mesmo invólucro sem traços característicos. O limite do tamanho de objetos conjurados parece ser o do conjurador; nada maior do que o taumaturgo pode ser criado. O conjurador também precisa ter um certo grau de familiaridade com o objeto que ele deseja invocar. Se basear em pinturas ou na imaginação aumenta a dificuldade do teste, enquanto objetos com os quais o personagem é intimamente familiar (tais como a faca descrita acima) podem até mesmo diminuir a dificuldade, dependendo do Narrador.

Quando um jogador testa para conjurar algo, os sucessos obtidos na jogada indicam a qualidade do objeto invocado. Um sucesso significa uma criação imperfeita e inferior, enquanto cinco sucessos trazem ao taumaturgo uma réplica quase perfeita.

• INVOCANDO A FORMA SIMPLES

Neste nível de domínio, o conjurador pode criar objetos simples e inanimados. O objeto não pode ter partes móveis ou ser constituído de múltiplos materiais. O taumaturgo pode, por exemplo, conjurar um bastão de ferro, um cano de chumbo, uma estaca de madeira ou um pedaço de granito.

Sistema: Para cada turno que o conjurador desejar manter a existência do objeto, um novo ponto de Força de Vontade tem que ser usado ou o objeto desaparecerá.

•• PERMANÊNCIA

Neste nível, o conjurador não precisa mais usar pontos de Força de Vontade para manter a existência de um objeto. O objeto é, como sugere o nome deste poder, permanente, embora só objetos pequenos possam ser criados.

Sistema: O jogador precisa investir três pontos de sangue no objeto para torná-lo real.

••• MAGIA DO FERREIRO

Agora o Membro também pode conjurar objetos complexos de múltiplos componentes e com partes móveis. O taumaturgo pode, por exemplo, criar armas, bicicletas, serras elétricas ou telefones celulares.

Sistema: Objetos criados através da Magia do Ferreiro são permanentes e necessitam de cinco pontos de sangue para serem conjurados. Itens particularmente complexos frequentemente exigem um teste de Conhecimento (Ofícios, Ciências, etc.) além do teste básico.

•••• CONJURAÇÃO REVERSA

Este poder permite que o conjurador "remova" a existência de qualquer objeto previamente invocado por esta linha.

Sistema: Um teste resistido é necessário. O conjurador precisa acumular tantos sucessos quantos os obtidos pelo feiticeiro original ao criar o objeto em questão.

••••• PODER SOBRE A VIDA

Este poder não pode criar a "verdadeira" vida, embora possa invocar algumas imitações realmente impressionantes. Criaturas e "pessoas" invocadas com este poder não possuem vontade própria para agir por si só e, ao invés disso, seguem estupidamente instruções simples dadas por seus mestres.

Sistema: O jogador usa 10 pontos de sangue. As criaturas im perfeitas e temporárias criadas através desta linha são muito complexas para existirem por muito tempo. Dentro de uma semana depois de sua conjuração, a imitação se transforma em algo insubstancial.

MÃOS DA DESTRUIÇÃO

Esta linha é praticada quase que exclusivamente pelos taumaturgos do Sabá. Apesar de não ser amplamente vista fora desta seita, através dos séculos alguns "Tremere da Camarilla conseguiram aprender os segredos desta linha. As Mãos da Destruição têm uma fama terrível e alguns Tremere se recusam a praticá-la devido aos rumores de que ela tem origens demoníacas.

Brutal e dolorosa, esta linha concede aos taumaturgos algumas capacidades ofensivas não encontradas em outras linhas menos marciais. Ela incorpora a violência natural dos membros do Sabá, existindo simplesmente para causar a entropia e a decadência.

• DECADÊNCIA

Este poder deforma a decrepitude do seu alvo, fazendo com que ele murche, apodreça ou se quebre. O alvo tem que ser inanimado, embora matérias orgânicas mortas possam ser afetadas.

Sistema: Se o teste for bem sucedido, o objeto inanimado tocado pelo vampiro envelhece dez anos por cada minuto que o Membro o tocar. Se o vampiro quebrar o contato físico e desejar envelhecer o objeto novamente, outro ponto de sangue tem que ser gasto e outro teste realizado.

•• DOBRAR A MADEIRA

Este poder deforma e entorta objetos de madeira. Embora a madeira não seja danificada de nenhum outro modo, este poder frequentemente faz com que os objetos se tornem totalmente inúteis. Este poder também pode ser usado para inchar e contrair a madeira, além de poder entortá-la em formas insalubres. Ao contrário de outros poderes desta linha, Dobrar a Madeira requer apenas um olhar ao invés do contato físico.

Sistema: Vinte cinco quilos de madeira visível podem ser entortados para cada ponto de sangue usado desta maneira (o taumaturgo pode usar quantos pontos desejar até o seu máximo de pontos de sangue por turno, determinado pela geração). Também é possível entortar múltiplos objetos — como todas as estacas usadas por um grupo de caçadores de vampiros.

••• TOQUE ÁCIDO

O taumaturgo secreta um fluido ácido de qualquer parte do seu corpo. Este ácido viscoso pode corroer o metal, destruir a madeira e causar queimaduras químicas horríveis no tecido humano.

Sistema: O jogador usa um ponto de sangue para criar o ácido, o sangue literalmente se transforma na secreção volátil. Um ponto de sangue cria ácido suficiente para queimar através de uma placa de aço de 5 mm ou 75 mm de madeira. O dano causado por um ataque com mãos limpas banhadas no ácido é agravado e custa um ponto de sangue por turno para ser usado. Um taumaturgo é imune ao seu próprio toque ácido.

•••• ATROFIA

Este poder murcha o membro de uma vítima, deixando apenas um semi-mumificado casco de pele e ossos dessecados. Os efeitos são instantâneos; e também são irreversíveis nos mortais.

Sistema: A vítima pode resistir aos efeitos da Atrofia se obtiver três ou mais sucessos em um teste de Vigor + Atletismo (dificuldade 8). Um falha significa que o membro foi perdido permanentemente e está totalmente incapacitado. Um resistência parcial é possível: um sucesso indica que a dificuldade de ações que envolvam o uso do membro são aumentadas em dois, embora estes efeitos

ainda sejam permanentes no que se refere aos mortais. Dois sucessos indicam que as dificuldades aumentam em um. Vampiros afetados por este poder podem usar cinco pontos de sangue para reconstituir o membro atrofiado. Os mortais ficam permanentemente aleijados. Este poder só afeta os membros (braços e pernas); ele não funciona na cabeça, torso e outras partes da vítima.

••••• TORNAR AO PÓ

Este temível poder acelera a decrepitude de suas vítimas. Os mortais literalmente viram pó ao mero toque de um taumaturgo habilidoso, envelhecidos além da morte até a putrefação.

Sistema: Cada sucesso neste teste envelhece a vítima dez anos. Uma vítima potencial pode resistir com um teste de Vigor + Coragem (dificuldade 8), mas precisa acumular mais sucessos do que a jogada de ativação do taumaturgo — é uma questão de tudo ou nada. Se a vítima for bem sucedida, ela não envelhece nem um ano. Se ela não conseguir mais sucessos do que o taumaturgo, envelhece o tempo completo. Obviamente, este poder, embora afete os vampiros, não tem nenhum efeito prejudicial sobre eles (eles são imortais). No mais, um Membro murcha levemente (-1 na Aparência) por uma noite.

RITUAIS

Rituais são fórmulas Taumaturgicas, meticulosamente pesquisadas e preparadas, que criam efeitos mágicos poderosos. Os rituais são menos versáteis do que as linhas, pois seus efeitos são singulares e diretos, mas são mais apropriados para fins específicos.

Todos os taumaturgos têm a habilidade de usar rituais, embora cada ritual tenha que ser aprendido separadamente. Ao se familiarizar com a enigmática prática da magia do sangue, o taumaturgo ganha a capacidade de manipular estes efeitos concentrados.

Os rituais taumaturgicos são classificados de 1 a 5, cada nível correspondendo tanto ao nível de Taumaturgia que o suposto mago necessita quanto ao poder do próprio ritual. A não ser que se estipule o contrário, um ritual demora 5 minutos por nível para ser completado. Um Tremere chamado Andreas, por exemplo, deseja realizar Proteção contra Carniçais, um Ritual de Nível Dois. Invocar este ritual requer 10 minutos e Andreas precisa ter um nível dois ou maior em Taumaturgia.

A realização de um ritual requer um teste de Inteligência + Ocultismo bem sucedido, de dificuldade igual a 3 + nível do ritual (máximo de 9). Apenas um sucesso é necessário para que o ritual funcione, embora certos feitiços exijam mais sucessos ou tenham efeitos que variam de acordo com o resultado da jogada do taumaturgo. Esta incerteza quanto ao efeito foi desenvolvida recentemente; antigamente os rituais Tremere eram infalíveis, contanto que o executante as realizasse com sucesso. Muitos taumaturgos temem que o movimento dos Antediluvianos que estão despertando tenha causado um desequilíbrio no fluxo da magia, tornando os sucessos dos rituais mais precários do que em noites passadas. Se um teste para ativar um ritual falhar, o Narrador é encorajado a criar ocorrências estranhas ou efeitos secundários ou até mesmo dar a impressão que o ritual foi bem sucedido, apenas para revelar a sua falha mais adiante. Um falha crítica pode ter resultados catastróficos ou invocar demônios nada amigáveis....

Algumas vezes os rituais necessitam de ingredientes especiais ou reagentes para funcionar — estas particularidades estão anotadas na descrição de cada ritual. Componentes mais comuns incluem ervas, ossos de animais, objetos cerimoniais, penas, olhos de salamandra,

línguas de sapo, etc. A aquisição de componentes mágicos para um ritual poderoso pode formular a base de toda uma história.

No primeiro nível de Taumaturgia, o vampiro automaticamente ganha um ritual de Nível Um. Para aprender outros rituais, o taumaturgo precisa encontrar alguém para ensiná-lo ou aprendê-lo em um pergaminho, tomo ou outros arquivos. A aprendizagem de novos rituais pode levar desde algumas noites (rituais de Nível Um) até meses ou anos (rituais de Nível Cinco). Alguns terríveis Feiticeiros estudaram um mesmo ritual por décadas ou até mesmo séculos. Precisamente o que fazem estes rituais é desconhecido, mas seus efeitos com certeza são graves.

RITUAIS DE NÍVEL UM

DEFESA DO REFÚGIO SAGRADO

Este ritual previne que a luz do dia penetre em uma área de 6 metros ao redor do local de execução do ritual. Uma escuridão mística cobre a área, mantendo a perniciosa luz a distância. A luz do sol reflete de janelas ou simplesmente não consegue atravessar portas e outros portais. O executante desenha símbolos astrológicos com seu próprio sangue em todas as janelas e portas que serão afetadas e o ritual permanece pelo tempo que o Tremere permanecer dentro do raio de 6 metros.

Sistema: Este ritual requer um hora para ser realizado, durante a qual o taumaturgo recita encantamentos e inscreve hieróglifos. Um ponto de sangue é necessário para que este ritual funcione.

DESPERTAR COM O FRESCOR DO ANOITECER

Este ritual permite que um Tremere acorde em qualquer ocasião de perigo, especialmente durante o dia. Se qualquer situação potencialmente perigosa ocorrer, o Tremere acorda imediatamente, pronto para enfrentar o problema. Para a realização do ritual, é preciso que as cinzas de uma pena queimada sejam esparramadas sobre a área onde o vampiro deseja dormir.

Sistema: Este ritual precisa ser realizado imediatamente antes do Tremere se preparar para descansar para a próxima noite. Qualquer interrupção durante a execução do ritual faz com que ele se torne ineficiente. Se algum perigo surgir, o Tremere acorda e pode ignorar a regra de limites na parada de dados de Humanidade durante os dois primeiros turnos de consciência. Depois disso, as penalidades passam a vigorar, mas o Tremere já terá levantado e será capaz de lidar com situações problemáticas.

COMUNICAR-SE COM O SENHOR

Ao realizar este ritual, um Tremere pode unir sua mente à do seu senhor, falando telepaticamente através de qualquer distância. A comunicação pode continuar até que o ritual expire ou até que o grupo termine a conversação. O executante precisa possuir um objeto que já tenha pertencido ao seu senhor para que o ritual funcione.

Sistema: O executante precisa meditar durante 30 minutos para criar a conexão. A conversação pode ser mantida por 10 minutos para cada sucesso obtido no teste de ativação.

PROTEÇÃO CONTRA O MAL DA MADEIRA

Este ritual protege o Tremere contra estacas, esteja ele acordado ou não. Enquanto o ritual estiver em efeito, a primeira estaca que atravessaria o coração do Tremere, se desintegra na mão do atacante. Uma estaca meramente próxima ao Tremere não surte efeito; para que este ritual funcione, a estaca realmente precisa ser usada em uma tentativa de espetar o vampiro.



Sistema: O taumaturgo precisa permanecer rodeado por um círculo de madeira durante uma hora. Qualquer madeira funciona: mobília, serragem, madeira bruta, tábuas, realmente qualquer coisa. Contudo, o círculo precisa se manter intacto. No final desta hora, o vampiro coloca uma lasca de madeira sob sua língua. Se a lasca for removida, o ritual é anulado. Este ritual dura até a próxima aurora ou crepúsculo.

TOQUE DO DEMÔNIO

O Tremere usa este ritual para amaldiçoar os mortais que mereçam sua ira. O uso deste ritual cria uma marca invisível sobre o indivíduo, fazendo com que todas as pessoas que se aproximem dele, o recebam mal. O mortal é tratado como o indivíduo mais repugnante concebível e todos que lidam com ele fazem de tudo para que ele se sinta miserável. Até mesmo os mendigos cospem no indivíduo aflito e as crianças o insultam e perturbam com vulgaridades.

Sistema: O efeito deste ritual dura por uma noite, desaparecendo com o nascer do sol. O mortal (não funciona com vampiros) precisa estar presente quando o ritual é invocado e uma moeda de um centavo precisa ser colocada em algum lugar da pessoa (em um bolso, sapato, etc.).

RITUAIS DE NÍVEL DOIS

PROTEÇÃO CONTRA CARNÍCAIS

Tremere cautelosos criaram este ritual para se protegerem dos lacaios de seus rivais vingativos. Ao invocar este ritual, o Tremere cria um hieróglifo que causa grande dor a qualquer carníçal que entrar em contato com ele. O Membro despeja o equivalente a um ponto de sangue sobre o objeto que ele deseja proteger (um pedaço de pergaminho, uma moeda, uma maçaneta, etc.) e recita o encantamento, o que demora dez minutos. Em dez horas, a proteção mágica está completa e irá causar uma dor excruciante em qualquer carníçal infeliz o bastante para tocar no objeto protegido.

Sistema: Carnícais que tocam no objeto protegido sofrem três dados de dano letal. O carníçal sofre este dano novamente se futuramente voltar a tocar no objeto; de fato, um carníçal que deseja deliberadamente tocar em um objeto protegido, precisa usar um ponto de Força de Vontade para fazê-lo.

Este ritual só protege um objeto — se inscrito na lateral de um carro, a proteção afetará apenas a porta ou pára-lama e não todo o carro. Proteções podem ser colocadas sobre armas ou mesmo balas, embora isso funcione melhor em armas de pequeno calibre. Contudo, balas frequentemente se deformam depois de usadas e para que a proteção de uma bala usada se mantenha intacta, o jogador precisa obter cinco sucessos na jogada de Armas de Fogo.

FOCO PRINCIPAL DA INFUSÃO DE VITAE

Este ritual insere uma quantidade de pontos de sangue dentro do objeto sobre o qual o ritual é executado. O objeto pode ser de um tamanho que possibilite que o vampiro o carregue em ambas as mãos ou tão pequeno como uma moeda. Depois do ritual ser conduzido, o objeto assume um matiz avermelhado e se torna liso ao toque. Com um comando mental, o taumaturgo pode libertar o objeto de seu 'encantamento', fazendo com que ele se quebre em uma poça de sangue. Este sangue pode servir a qualquer propósito que o vampiro desejar; muitos Tremere usam estas bugigangas encantadas para manterem um estoque emergencial de vitae.

Sistema: Um objeto só pode armazenar um ponto de vitae. Se um vampiro deseja fazer um foco de infusão para um aliado, ele pode fazê-lo, mas o sangue armazenado tem que ser o seu próprio (e se o aliado beber o sangue, ele pode estar um passo mais perto de um laço de sangue). O aliado tem que estar presente na criação do foco.

RITUAIS DE NÍVEL TRÊS

TRAVESSIA INCORPÓREA

O uso deste ritual permite que o taumaturgo se faça insubstancial. O executante se torna completamente imaterial, e portanto, é capaz de andar através de paredes, passar através de portas fechadas, se livrar de algemas, etc. O executante também pode se tornar invulnerável a ataques físicos pelo tempo de duração do ritual. O executante precisa seguir um caminho reto ao atravessar objetos físicos e não pode voltar para trás. Portanto, um vampiro pode andar através de uma parede sólida, mas não pode afundar na terra (pois seria impossível chegar até o outro lado antes que o ritual termine). Este ritual exige que o executante carregue um fragmento de espelho quebrado para manter sua imagem conforme ele se move insubstancialmente.

Sistema: O ritual dura por um número de horas igual ao número de sucessos obtidos em um teste de Raciocínio + Sobrevivência (dificuldade 6). O taumaturgo pode terminar o ritual prematuramente (e assim, recuperar sua matéria) ao virar o espelho para o outro lado, fazendo com que ele pare de refletir sua imagem.

ESCUDO DA PRESENÇA PÚTRIDA

Os Tremere brincam entre si, dizendo que este é o "ritual para os Ventruê". Membros que invocam a Disciplina Presença sobre o alvo deste ritual descobrem que os efeitos da Presença são revertidos, como se eles houvessem lançado a magia sobre si mesmos. Por exemplo, um vampiro usando a Presença para instilar medo em um Membro sob a influência deste ritual, sente o medo em si mesmo. Este ritual é um segredo dos Tremere e eles se asseguram de que ele não seja conhecido fora de seu clã. O componente mágico para este ritual é um pano de seda azul, que precisa ser usado ao redor do pescoço da pessoa protegida pela mágica.

Sistema: Depois de ordenado, este ritual dura até o amanhecer. Perceba que o poder de Presença precisa ser bem sucedido antes de ser revertido pelo ritual.

RITUAIS DE NÍVEL QUATRO

O OSSO DA MENTIRA

Este ritual encanta um osso mortal fazendo com que qualquer um que segurá-lo conte a verdade. O osso em questão normalmente é um crânio, embora qualquer parte do esqueleto sirva — alguns Tremere usam cordões de dentes, colares de juntas de dedos ou cajados formados de costelas ou braços. O osso se torna mais negro conforme obriga o possuidor a falar a verdade, até que ele tenha se tornado da cor do ébano e não tenha mais efeitos mágicos.

Este ritual ata o espírito da pessoa à qual o osso pertencia em vida; é o espírito que arranca a verdade do mentiroso. O espírito absorve as mentiras que o possuidor do osso pretendia dizer e conforme ele revela as verdades, vai se tornando mais e mais corrupto. Se invocado, este espírito reflete os pecados que extraiu dos mentirosos derrotados (assim como a ira de ter sido um servo contra sua vontade). Por esta razão, ossos anônimos são frequentemente usa-

dos nestes rituais e os ossos são comumente queimados depois de terem sido usados por completo.

Sistema: O osso saturado com este poder místico precisa ter pelo menos 200 anos de idade e precisa absorver 10 pontos de sangue na noite em que o ritual for executado. Cada mentira que o possuidor desejar contar consome um destes pontos de sangue e imediatamente o força a contar a verdade. Quando os 10 pontos de sangue forem consumidos, a magia do osso pára de funcionar.

RITUAIS DE NÍVEL CINCO

CONTRATO DE SANGUE

Este ritual cria um contrato que não pode ser rompido entre as duas partes que o assinarem. O contrato tem que ser escrito com o sangue do executante e assinado com o sangue de quem quer que aplique o seu nome no documento. Este ritual demora três noites para ser totalmente realizado, depois das quais ambas as partes estarão obrigadas a cumprir os termos do contrato.

Sistema: Este ritual é melhor manipulado pelo Narrador, que pode levar os que assinaram o contrato a se submeterem por quaisquer meios necessários (existem casos de demônios que se materializaram para obrigar as partes a aderirem ao contrato de sangue). A única maneira de terminar o ritual é cumprir os termos do contrato ou queimar o próprio documento. Um ponto de sangue é consumido na criação do documento e um outro ponto de sangue deve ser usado por aqueles que o assinam.

VICISSITUDE

A Vicissitude é o poder característico dos Tzimisce e é praticamente desconhecido fora do clã. Similar à Metamorfose em alguns aspectos, a Vicissitude permite que os Demônios moldem e esculpam suas próprias carnes e ossos, ou as dos outros. Quando um Tzimisce usa a Vicissitude para alterar mortais, camiçais e vampiros de geração mais alta, os efeitos são permanentes; vampiros de geração mais baixa ou igual podem curar os efeitos da Vicissitude como se ela causasse dano agravado. Naturalmente, um usuário pode reformar sua própria carne normalmente.

Note que apesar desta Disciplina criar efeitos poderosos e horríveis, o usuário precisa obter um contato pele a pele e frequentemente precisa esculpir fisicamente os resultados desejados. Isso também se aplica ao uso do poder sobre si mesmo. Tzimisce habilidosos em Vicissitude frequentemente possuem uma beleza inumana; os menos habilidosos são simplesmente inumanos.

Observação: Os Nosferatu se "curam" automaticamente das alterações da Vicissitude, pelo menos as que os fazem parecer mais bonitos. A antiga maldição do clã não pode ser evitada através da Vicissitude, exceto talvez pelo Antediluviano do clã Tzimisce (que dizem ter sido destruído).

• ASPECTO MALEÁVEL

Um vampiro com este poder pode alterar totalmente os parâmetros do seu próprio corpo: altura, estrutura, voz, características faciais e tom de pele, entre outras coisas. Tais mudanças são cosméticas e de pequeno âmbito — não mais do que 30 cm podem ser ganhos ou perdidos, por exemplo. O vampiro precisa moldar fisicamente as alterações até chegar ao resultado desejado.

Sistema: O jogador precisa usar um ponto de sangue para cada parte do corpo que vai ser alterada, e então, testar Inteligência + Moldar o Corpo (dificuldade 6). Duplicar uma outra pessoa ou voz





Vampiro: A Máscara

requer um teste de Percepção + Moldar o Corpo (dificuldade 8) e cinco sucessos são exibidos para uma cópia perfeita; menos sucessos deixam falhas pequenas, ou não tão pequenas. Aumentar a Aparência de alguém teria dificuldade 10, e portanto, exige o uso de pontos de Força de Vontade até mesmo para a obtenção de sucessos medíocres, sendo que uma falha crítica reduz permanentemente o Atributo em um ponto.

• • MOLDAR A CARNE

Este poder é similar ao Aspecto Maleável, acima, mas permite que o vampiro realize alterações drásticas e grotescas em outras criaturas. Os Tzimisce frequentemente usam este poder para transformarem seus servos em guardas monstruosos, para assustarem seus inimigos. Apenas a pele (cútis, músculos, gordura e cartilagens, mas não o osso) pode ser transformada por este poder.

Sistema: O vampiro precisa agarrar a vítima, enquanto o jogador testa Destreza + Moldar o Corpo (dificuldade variável: 5 para um simples "puxa e molda" até 9 para transformações mais precisas). Um vampiro que deseja aumentar o Atributo Aparência de outra pessoa, faz como em Aspecto Maleável; reduzir o Atributo é consideravelmente mais fácil (dificuldade 5), embora desfiguramentos mais inspirados possam exigir uma maior dificuldade. Em ambos os casos, cada sucesso aumenta/diminui o Atributo em um.

Um vampiro pode usar este poder para mover aglomerações de pele, gorduras e tecidos musculosos, proporcionando assim uma maior firmeza onde for preciso. Se tiver sucesso em um teste de Destreza + Moldar o Corpo (dificuldade 8), o vampiro pode aumentar a parada de dados de absorção de dano de um alvo em um ponto, às custas ou de um ponto de Força ou de um nível de Vitalidade (à escolha do vampiro).

• • • MOLDAR OS OSSOS

Este terrível poder permite que o vampiro manipule os ossos da mesma forma que manipula a pele. Em conjunto com Moldar a Carne, acima, este poder permite que um praticante de Vicissitude deforme sua vítima (ou a si mesmo) além do reconhecimento. Este poder deve ser usado em conjunto com as artes de moldar a carne, a não ser que o vampiro deseje causar dano à sua vítima (veja abaixo).

MOLDAR O CORPO

A Vicissitude é tanto uma arte quanto um poder e o vampiro que deseja usá-la bem precisa aprender uma versão particular da Perícia Ofícios, conhecida como Moldar o Corpo. Esta Perícia permite que o seu possuidor realize todos os tipos de alterações na pele e nos ossos tanto de vivos quanto de mortos. Esta Perícia também oferece vantagens em algumas técnicas mais mundanas; muitos Tzimisce são muito hábeis em espoliar, esculpir em ossos, embalsamar, taxidermia, tatuagem e piercing.

Sistema: O jogador do vampiro testa Força + Moldar o Corpo (dificuldade como acima). Moldar os Ossos pode ser usado sem as artes de moldar a carne, como uma arma ofensiva. Cada sucesso obtido em um teste de Força + Moldar o Corpo (dificuldade 7) inflige um nível de Vitalidade de dano letal na vítima, à medida que seus ossos perfuram, rasgam e cortam seu caminho para fora da pele.

O vampiro pode usar este poder (em si mesmo ou em outros) para formar espículos e garras de ossos, seja nas juntas (para usar como uma arma) ou em todo o corpo, como uma "armadura" defensiva. Se os espículos forem usados, o vampiro sofre um nível de Vitalidade de dano letal (o custo inerente de se ter ossos afiados saindo através da pele — este armamento custa caro). No caso da "armadura", o alvo sofre a perda de um número de níveis de Vitalidade igual a cinco menos o número de sucessos (uma falha crítica mata o alvo ou coloca o vampiro em torpor). Estes níveis de Vitalidade podem ser curados normalmente. Os espículos nas juntas infligem Força + 1 de dano, enquanto a armadura defensiva causa a um atacante com as mãos limpas um dano letal igual à Força, a não ser que ele obtenha 3 ou mais sucessos na jogada de ataque (o defensor sofre o dano normalmente). A armadura também permite que o vampiro ou alvo modificado adicionem dois dados aos danos causados por um abraço, imobilizações ou agarções.

Um vampiro que obtiver cinco ou mais sucessos no teste de Força + Moldar o Corpo pode fazer com que a caixa torácica de um rival se curve para dentro e fure seu coração. Apesar disso não colocar o vampiro em torpor, isso faz com que o vampiro atingido perca metade dos seus pontos de sangue, pois o berço de sua *vitae* se arreventa em uma chuva de sangue.

•••• FORMA HORRIPILANTE

Os Tzimisce usam este poder para se tornarem monstros horríveis; naturalmente, isso concede uma grande vantagem durante os combates. A estatura do vampiro aumenta até 2 metros e meio; a pele se torna um verde acizentado doentio ou um cinza escuro quitinoso; os braços se tornam viscosos e como os de um macaco, com rotas unhas negras em sua extremidade; e a face se transforma em algo vindo de um pesadelo. Uma coluna de espinhas brota de suas vértebras e a carcaça externa exala uma gosma de cheiro asqueroso.

Sistema: A Forma Horripilante custa dois pontos de sangue para ser despertada. Todos os Atributos Físicos (Força, Destreza, Vigor) aumentam em três, mas os Sociais caem a zero, a não ser quando lidando com outros vampiros na Forma Horripilante. Contudo, um vampiro na Forma Horripilante que esteja tentando intimidar alguém pode substituir sua Força por um Atributo Social. O dano infligido em brigas aumenta em 1, devido aos cumes dentados e os pedaços ósseos que se estendem das mãos do personagem.

••••• FORMA SANGUINEA

Um vampiro com este poder pode transformar fisicamente todo (ou parte do) seu corpo em uma espécie de *vitae* consciente. Este sangue é em todos os aspectos igual à *vitae* vampírica normal; pode ser usado para alimentar o próprio vampiro ou outros, criar carniçais ou estabelecer laços de sangue. Se todo o sangue for absorvido ou de alguma forma destruído, o vampiro encontra sua Morte Final.

Sistema: O vampiro pode transformar tudo ou parte de si mesmo, como achar melhor. Cada perna pode se transformar em uma quantidade de *vitae* equivalente a dois pontos de sangue, assim como o torso; cada braço, a cabeça e o abdômen se convertem em um ponto de sangue. Contanto que esteja em contato com o vampiro, o sangue pode ser reconvertido em partes do seu corpo. Se o sangue tiver sido destruído ou consumido, o vampiro precisa usar uma quantidade de pontos de sangue igual à que foi usada originalmente para reaver as partes perdidas do seu corpo.

Um vampiro inteiramente nesta forma não pode ser imobilizado por uma estaca, cortado, contundido ou furado, mas pode ser queimado ou exposto ao sol. O vampiro pode escoar, gotejar parede acima e fluir através das mais estreitas rachaduras, como acontece com Corpo de Sombras.

Disciplinas Mentais podem ser usadas, contanto que nenhum contato visual ou expressão vocal sejam necessários — e se um vampiro nesta forma "jorrar" sobre um mortal ou animal, este mortal precisa sem bem sucedido em teste de Coragem (dificuldade 8) ou fugirá pânico.

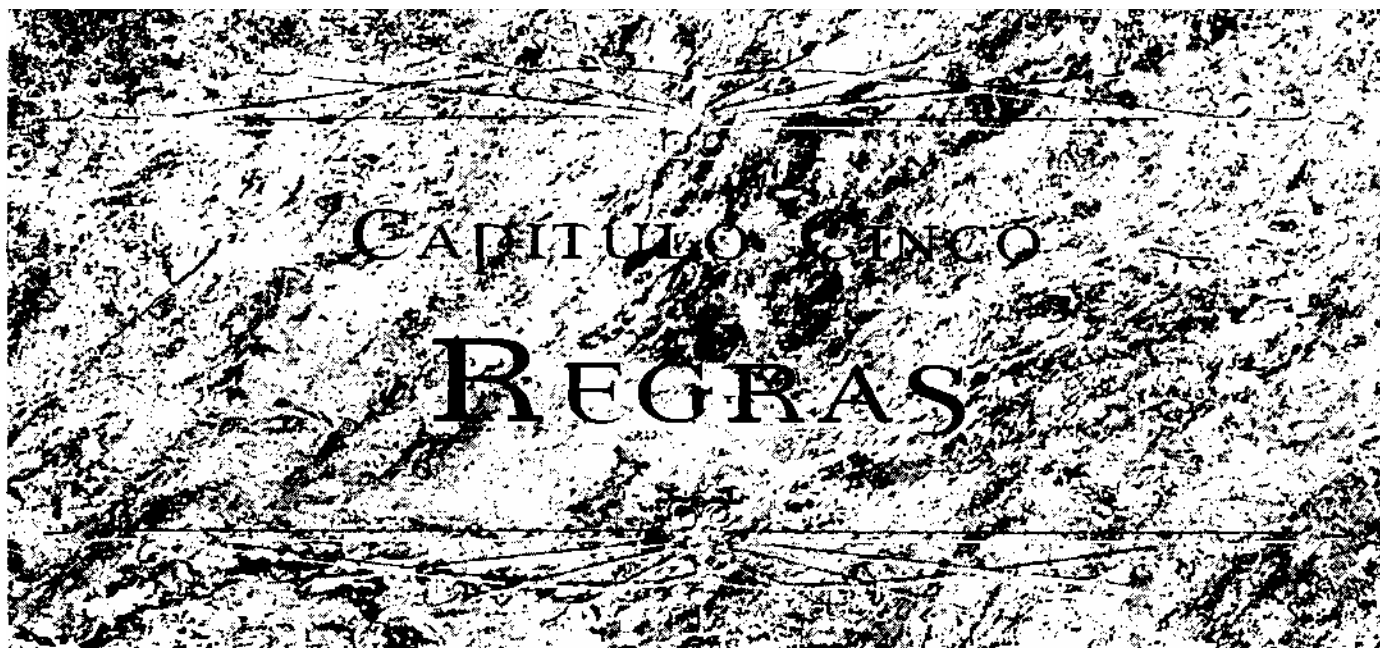


"Ainda não acabou, e não vai ser assim, tão fácil."

Lisé sentou na sarjeta, tentando colocar a traquéia de volta em sua garganta. Janelle se agachou sobre a capota do Cadillac 74 ao seu lado, com as garras ainda expostas, pingando. Havia sangue em sua jaqueta também, mas não podia ser notado sobre o couro preto. Ela deu um sorriso longo e fino para Lisé, igual ao sorriso de um gato olhando um camundongo ferido que tenta fugir.

"Você já era, Lisé," ela disse. "Mas não vai acabar agora. Você ainda vai durar algumas noites." Lisé soltou um grunhido de fundo de sua garganta arrebitada. Deve ter sido algo como "vá para o inferno." Janelle ignorou o gemido, ignorou o som das sirenes distantes. "Mas amanhã à noite, eu acho você de novo, e vou fazer exatamente a mesma coisa. E vou continuar fazendo isso noite após noite, até me cansar, ou até o Bispo dizer que chegou a sua hora. Mas se você tentar sair da cidade, eu acho e mato você. E se tentar pedir ajuda, eu acho e mato você. Você escolhe: agora ou mais tarde."

Lisé cuspiu sangue e tentou se levantar. Displacientemente, Janelle a derrubou de costas sobre a sarjeta, e depois se ergueu, escorregando para fora da capota do carro. "Amanhã. Ao pôr do sol. Estamos combinadas," ela ronzou, e caminhou sem pressa para longe da luz.



A única razão para a existência das regras num jogo, especialmente num jogo de narrativa como **Vampiro**, é para que haja um equilíbrio entre os jogadores. O Narrador é quem julga a maioria das situações num jogo de **Vampiro**, decidindo sozinho se o personagem conseguiu ou não o seu intento. Mas para tornar o jogo realmente imparcial, é preciso haver algum padrão ou precedente para guiar suas decisões.

Para isso existem as regras.

Vampiro utiliza apenas algumas regras básicas para resolver as coisas, mas essas regras podem sofrer inúmeras transformações no contexto do jogo. Este capítulo examina os mecanismos básicos, como os testes feitos com os dados. Regras mais detalhadas podem ser encontradas em outras partes do livro. Não se preocupe em aprender todas as variações das regras de uma vez; aprenda estas regras básicas primeiro, e o resto virá naturalmente.

TEMPO

Durante o jogo, presume-se que o tempo se passa como em nosso mundo: a terça-feira vem depois da segunda, um mês depois do outro, e assim por diante. No entanto, não é necessário interpretar cada segundo do jogo. Existe uma grande diferença entre a velocidade do tempo "de jogo" e o tempo real. Durante uma sessão de jogo de quatro horas, pode ser que se passe uma semana, um mês ou até mesmo um ano inteiro dentro do jogo. Ou então, a sessão inteira pode ser usada para cobrir apenas as ações de meia-hora. Você pode interpretar um combate como uma sequência de rodadas, contando três segundos entre cada uma, ou considerar que meses inteiros se passam em poucos minutos. Esta passagem de tempo ocorrida sem que os jogadores possam agir é chamada de "tempo acelerado"; saber usar este truque pode ajudar bastante a criar o ritmo adequado para o seu jogo.

Para ajudar a manter a sensação da passagem do tempo sem recorrer a tabelas chatas, **Vampiro** utiliza seis unidades básicas para descrever o tempo durante o jogo:

- **Turno:** A quantidade de tempo necessária para se realizar uma ação simples; isto pode variar de três segundos a três minutos, dependendo do ritmo da cena.

- **Cena:** Como as divisões básicas das peças de teatro ou filmes, uma cena é um período compacto de ação e interação entre os personagens, que ocorre em um determinado local. Pode ser o ataque a uma capela dos Tremere ou uma conversa ao luar num banco de praça. Pode haver tantos turnos numa cena quantos forem necessários (pode ser que nem existam turnos na cena, se ela consistir apenas de diálogos e da interpretação dos personagens).

- **Capítulo:** Um parte independente da história, geralmente concluída em uma única sessão de jogo. É uma sequência de cenas conectadas por intervalos de "tempo acelerado"; como os capítulos de um romance ou novela ou como um ato de uma peça de teatro.

- **História:** Um conto completo, com introdução, ações crescentes e o clímax. Algumas histórias podem consumir muitos capítulos até se completarem, outras podem durar apenas um capítulo.

- **Crônica:** Uma série de histórias ligadas pela presença dos personagens em si e por sua narrativa contínua, possivelmente com um tema ou arco de história central que os une.

- **Tempo Acelerado:** O tempo que é "acelerado" com descrições ao invés de interpretado turno após turno ou cena após cena. Quando o Narrador diz "vocês esperam no saguão por quatro horas, até que o carníçal do príncipe os chama", ao invés de permitir que os personagens interpretem esse "chá-de-cadeira", considera-se que ele está usando o "tempo acelerado". Isto permite que se passe rapidamente por períodos de tempo tediosos ou triviais, indo direto à interpretação.

AÇÕES

Durante o jogo, o seu personagem pode fazer muitas coisas. Algumas delas são consideradas como ações, enquanto outras não. Discursos e conversas não são considerados como ações em si, mas quase todo o resto, desde dar um soco em seu Senhor até tentar decifrar um

código secreto, pode ser considerado como uma ação. Uma ação geralmente leva um turno para se completar (veja o item anterior). É fácil tentar realizar uma ação: basta dizer ao Narrador o que o seu personagem está tentando fazer e como planeja fazê-lo. Muitas ações (como cruzar a rua ou recarregar uma pistola) são simples o bastante para serem consideradas como automáticas. No entanto, se você está tentando cruzar uma auto-estrada por entre caminhões em alta velocidade, ou se está tentando recarregar sua arma dependurado numa escada de incêndio com apenas uma das mãos, existe uma chance de que você falhe. Portanto, quando existir a dúvida sobre se uma ação será bem sucedida ou não, você pode ter que usar os dados para determinar o resultado.

JOGANDO DADOS

Apesar de ser um direito do Narrador declarar se uma ação foi bem ou mal-sucedida (geralmente por razões de dramaticidade), em muitos casos a sorte entra nesta equação. Dessa forma, Vampiro utiliza uma forma extremamente simples de lidar com a sorte, que cabe na palma da sua mão: os dados. Para ser mais específico, Vampiro utiliza dados de 10 faces, que você pode encontrar em qualquer loja especializada em RPG. O Narrador vai precisar de alguns, assim como os jogadores. Uma quantidade razoável para um grupo de iniciantes seria de 10 dados.

Você deve rolar os dados sempre que o resultado de uma ação seja duvidoso, ou quando o Narrador julgar que existe uma chance do seu personagem falhar. As fraquezas e poderes do seu personagem afetam o número de dados que você vai usar, o que influi diretamente em sua chance de sucesso.

NÍVEIS

Apesar da personalidade do seu personagem ser limitada apenas por sua imaginação, as capacidades dele são definidas por Características (que incluem todas as aptidões e habilidades inatas e aprendidas). Cada Característica é descrita por números que variam de 1 a 5; uma Característica que vale 1 é "fraca", enquanto um nível de 5 corresponde ao máximo humano. As Características da maior parte das pessoas varia entre 1 e 3, sendo que um 4 indica uma pessoa excepcional e um 5 é quase incomparável (entre os humanos). Perceba que este sistema é semelhante ao usado para

classificar hotéis e restaurantes. Assim, um nível de 1 é passável enquanto 5 seria soberbo. Também é possível possuir uma Característica que vale zero. Isso geralmente representa algo que o personagem nunca aprendeu, mas existem exceções (como a falta da Característica Aparência entre os hediondos Nosferatu).

X	Péssimo
•	Fracó
••	Médio
•••	Bom
••••	Excepcional
•••••	Extraordinário

Você deve usar um dado para cada nível que o personagem possui naquela Característica. Por exemplo, se o seu personagem está tentando encontrar alguma coisa e possui três níveis em Percepção, você deve jogar três dados. No entanto, quase nunca será usado apenas o número de dados que você possui em um Atributo. Afinal de contas, o potencial bruto é influenciado pela perícia pessoal. Os testes mais comuns no jogo envolvem a soma dos dados obtidos por um Atributo (página 115) aos dados recebidos por causa de uma Habilidade (página 119).

Por exemplo, se Verônica estivesse tentando encontrar uma pasta de documentos no escritório de um contador, o Narrador deveria pedir ao jogador que realizasse um teste de Percepção + Finanças (um Atributo somado a uma Habilidade). Neste caso, o jogador teria 2 dados referentes ao nível de Percepção de Verônica mais os 4 dados referentes ao seu nível em Finanças. Verônica teria um total de 6 dados para tentar realizar a ação. Estes dados são chamados de *parada de dados*, ou em outras palavras, o número total de dados que você deve jogar num único turno. Mais frequentemente, você vai calcular a parada de dados para uma ação de cada vez, apesar de ser possível modificá-la para poder realizar ações múltiplas dentro de um mesmo turno (para mais informações, veja o texto "Ações Múltiplas", a seguir).

Obviamente, para alguns testes não será necessário adicionar uma Habilidade a um Atributo. Por exemplo, não existe nenhuma perícia que ajude Verônica a arrombar um pequeno cofre. Nesse caso, o jogador usaria apenas os dados referentes ao Atributo (nesse caso a Força).

Não existe nenhuma situação onde se utiliza mais do que duas Características em uma parada de dados. E outra coisa, se a sua parada de dados envolve uma Característica cujo nível máximo é 10 (como Humanidade ou Força de Vontade) não será possível adicionar outras Características à sua parada de dados. E virtualmente impossível para um ser humano possuir mais do que 10 em uma parada de dados.

Já os vampiros anciões...

DIFICULDADES

Não existe sentido em jogar os dados a não ser que se saiba que resultados estamos querendo obter. Sempre que você quiser realizar uma ação, o Narrador deve dizer qual a *dificuldade* daquela ação. A dificuldade será sempre um número entre 2 e 10. Cada vez que você obtiver um número igual ou maior do que a dificuldade em um dos dados de sua parada, você terá obtido um sucesso. Por exemplo, se a dificuldade para uma ação é 6 e você obtém, 3, 8, 7 e 10, você conseguiu 3 sucessos. Quanto mais sucessos você conseguir, melhor terá se saído. Para a maioria das ações será necessário obter apenas um sucesso, mas isso é considerada como um sucesso *mínimo*. Se conseguir 3 ou mais sucessos, seu sucesso terá sido completo.

ATOS REFLEXOS

Nem tudo o que o seu personagem faz pode ser considerado como uma ação. Por exemplo, gastar um Ponto de Sangue para aumentar um Atributo demora menos de um segundo de jogo. Além disso, nenhum dado deve ser rolado e seu personagem pode fazer isso enquanto realiza outra ação. Estes tipos de "ações grátis" são chamados de *atos reflexos*, o que inclui tudo o que não exige uma ação para ser realizado.

Os atos reflexos incluem atividades como gastar Pontos de Sangue para aumentar os Atributos, absorver o dano, testar uma Virtude, ou ativar sua Rapidez para executar ações extras. Ele não são considerados como ações em si: você não deve subtrair nada de sua parada de dados para absorver um dano enquanto dispara sua arma, por exemplo. É claro que você deve estar consciente para realizar muitos atos reflexos, mas eles não prejudicam as ações que você deseja fazer durante o turno.

AÇÕES MÚLTIPLAS

Algumas vezes, um jogador pode desejar que seu personagem realize mais de uma ação num turno (por exemplo disparar uma arma contra dois alvos diferentes, ou escalar um muro enquanto dá um chute em seus perseguidores). Nestas situações, o jogador pode tentar realizar as ações normalmente, mas elas sofrerão uma penalidade.

O jogador deve declarar o número de ações que deseja realizar com seu personagem. Depois, ele subtrai um número de dados de sua parada de dados igual à quantidade de ações.

Cada ação adicional retira um dado a mais de sua parada de dados. Além disso, se a parada de dados chegar a zero ou menos, a ação não poderá ser realizada.

Exemplo: Justin deseja que seu personagem (Hall, o Nosferatu) dê um soco enquanto se esquivava simultaneamente de dois golpes. Hall possui Destreza 3, Briga 4 e Esquiva 3. Justin calcula a parada de dados para o soco (Destreza 3 + Briga 4 = 7 dados) e então subtrai três dados (por causa das três ações que está tentando realizar), obtendo uma parada de dados final de 4. A primeira esquiva possui uma parada de dados de 6 (Destreza 3 + Esquiva 3), menos 4 (3 pelo número de ações no turno e 1 por ser uma ação adicional), o que dá uma parada de 2 dados. A esquiva seguinte possui uma parada de apenas 1 dado (6 menos 3 pelo número de ações no turno e 2 por ser a segunda ação adicional). Hall vai precisar de muita sorte.

Os vampiros que possuem a Disciplina Rapidez (página 153) podem realizar ações múltiplas sem subtrair nenhum dado de suas paradas de dados. Porém estas ações extras não podem ser divididas em ações adicionais.

Naturalmente, quanto menor a dificuldade, mais fácil será obter os sucessos, e vice-versa. A dificuldade padrão é 6, indicando ações que não são nem excepcionalmente arriscadas nem fáceis demais de serem realizadas. Se o Narrador ou o livro de regras pedir que você realize um teste mas não definir a dificuldade, considera-se que a dificuldade da tarefa é 6.

O Narrador tem a palavra final sobre a dificuldade das ações. Se uma tarefa lhe parecer impossível, ele deve aumentar a dificuldade apropriadamente, e se a tarefa parece rotineira, a dificuldade será bem baixa. O Narrador pode até mesmo decidir que não é necessário fazer o teste. Tarefas especialmente fáceis ou difíceis demais podem ter dificuldades valendo 2 ou 10, no entanto, isso deve ser extremamente raro. Uma tarefa de dificuldade 2 é tão fácil que nem vale o esforço de se jogar os dados, enquanto que uma tarefa com dificuldade 10 é praticamente impossível, dando a você chances iguais de sucesso ou de falha crítica (veja a seguir) não importa o número de dados que você esteja jogando.

Não é preciso dizer que um resultado de 10 será sempre um sucesso, não importando o grau da dificuldade.

FALHA

Quando você não obtém nenhum sucesso numa jogada de dados, seu personagem falhou em sua tentativa. Ele erra o soco, sua tentativa de persuadir o príncipe cai por terra, ele chuta a bola na trave e não para dentro do gol. Ainda que seja frustrante, uma falha não é tão catastrófica quanto uma falha crítica (a seguir).

Exemplo: Feodor, um Nosferatu, tenta espionar atividades suspeitas em uma das galerias de esgotos da cidade, e está empoleirado precariamente num cano bem alto. Justin, o Narrador, pede ao joga-

As tabelas abaixo ajudam a decidir como combinar as dificuldades e os graus de sucesso. Os textos em *itálico* indicam a média.

DIFICULDADES

Três	Fácil (utilizar um programa simples num PC)
Quatro	Rotineiro (trocar um pneu)
Cinco	Equilibrado (seduzir alguém que já está "a fim")
Seis	Médio (disparar uma arma)
Sete	Desafiador (trocar o sistema da som de um carro)
Oito	Difícil (consertar um motor danificado)
Nove	Extremamente Difícil (consertar um motor danificado sem as peças apropriadas)

MARGEM DE SUCESSO

Um Sucesso	Mínima (manter uma geladeira funcionando até o técnico chegar)
Dois Sucessos	Moderada (criar uma peça de artesanato feia porém útil)
Três Sucessos	Total (consertar algo de modo que fique "como novo")
Quatro Sucessos	Excepcional (consertar um carro tomando-o mais eficiente)
Cinco ou Mais Sucessos	Fenomenal (criar uma obra-prima)

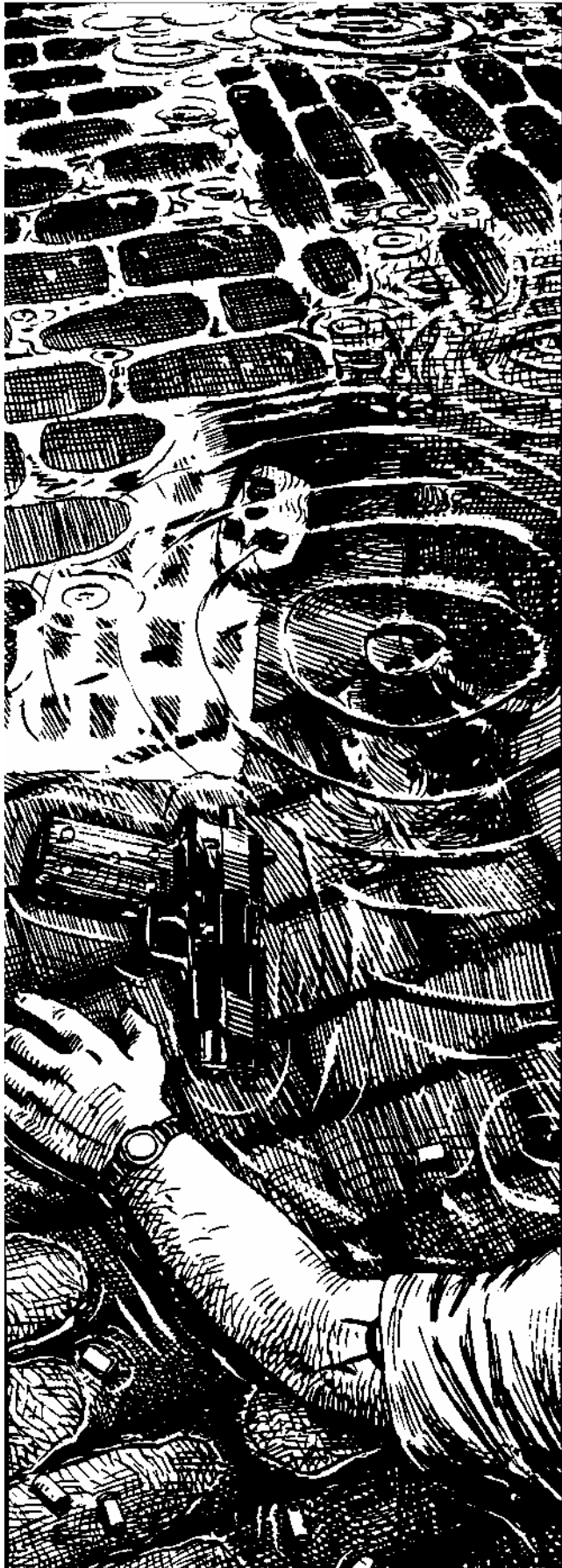
dor um teste de Destreza + Furtividade (dificuldade 7). John obtém 2, 5, 6, 6, 4 e 3: nenhum sucesso. Justin determina que ao tentar mudar de posição, Feodor pisa em algo escorregadio e perde o equilíbrio. Os bandidos lá embaixo ainda não viram Feodor, mas definitivamente ele está com problemas...

FALHA CRÍTICA

O azar pode estragar tudo. Outra regra básica sobre o uso dos dados é a "regra do um", ou (para desespero dos jogadores) a falha crítica. Sempre que você obtiver 1 em um dado, isto cancela um dos sucessos obtidos com a jogada. Completamente. Retire o dado onde se lê o 1 juntamente com um dos dados com o qual se obteve um sucesso e ignore-os. Desta forma, uma ação que poderia ser muito bem sucedida pode se transformar numa falha.

Ocasionalmente, o azar pode atacar de verdade. Se você não obtiver nenhum sucesso numa jogada de dados e ainda assim tiver um ou mais dados marcando 1, uma falha crítica acontece. Porém, se você obtiver pelo menos um sucesso, ainda que ele seja cancelado por um dado marcando 1 e ainda fique sobrando um ou mais dados marcando 1, isto terá sido apenas uma falha simples.

Uma falha crítica é muito pior do que uma falha simples. E algo desastroso. Por exemplo, obter uma falha crítica ao tentar acertar um tiro num caçador pode resultar numa arma emperrada. Uma falha crítica ao usar um computador para invadir um sistema vai provavelmente alertar as autoridades, ao passo que uma falha crítica num teste de Furtividade é o proverbial "pisão num galho seco". O Narrador decide exatamente o que dá errado; uma falha crítica pode acarretar num pequeno inconveniente ou num desastre realmente inoportuno.



Obviamente, alguns Narradores podem achar que as falhas críticas estão acontecendo em demasia em sua crônica (as leis da probabilidade estão sempre sendo desafiadas pelos dados, como qualquer RPGista veterano pode atestar). Neste caso, o Narrador pode dar a todos os personagens (sejam eles dos jogadores ou do Narrador) uma falha crítica "de graça", ou em outras palavras, a primeira falha crítica obtida em cada sessão não será considerada. Esta regra tende a tornar sua não-vida mais fácil, mas por outro lado, também há menos chance dos seus inimigos sofrerem uma maré de azar...

Exemplo: Alexandra, uma Tremere dispara desesperadamente a sua arma pela janela da capela, que está sob o ataque de um bando de saqueadores do Sabá. Testando Destreza + Armas de Fogo (Dificuldade 8), ela obtém 9, 1, 1, 8 e 1. Existem mais dados marcando 1 do que marcando sucessos, mas pelo fato dela ter obtido pelo menos Um sucesso (na verdade foram dois) a ação simplesmente falha.

Ela não tem melhor sorte no turno seguinte, e obtém 1, 3, 4, 3 e 7. Dessa vez, não só o 1 apareceu como também nenhum sucesso foi obtido, e por isso a ação terminou sendo uma falha crítica. O Narrador determina que a arma de Alexandra emperrou, e quando ela tenta destravá-la, algo se quebra, deixando a arma inutilizada. Alexandra começa a se esgueirar para a porta dos fundos, torcendo para que o bando do Sabá ainda não a tenha descoberto...

SUCESSO AUTOMÁTICO

Vamos ser francos, às vezes fica muito chato jogar os dados, especialmente quando o seu personagem é capaz de fazer aquela ação "de olhos vendados". E qualquer coisa que agilize o jogo e reduza a perda de tempo é algo positivo. Dessa forma, **Vampiro** emprega um sistema bem simples para sucessos automáticos, permitindo que se passe por cima dos testes para as tarefas que o seu personagem consideraria realmente corriqueiras.

Colocando de modo simples, se o número de dados da sua parada de dados for maior ou igual à dificuldade da tarefa, o seu personagem é automaticamente bem-sucedido. Nenhum teste é necessário. Mas cuidado, isso não se aplica a todas as tarefas, e jamais se aplica em combates ou outras situações de perigo. Além do mais, um sucesso automático é sempre considerado um sucesso mínimo, como se você tivesse obtido apenas um sucesso em seu teste. Quando se necessita de qualidade, você pode preferir jogar os dados para tentar obter mais sucessos. Mas para ações simples e repetitivas, este sistema funciona perfeitamente.

Existe outro modo de se obter um sucesso automático num teste: basta gastar um ponto de Força de Vontade (página 136). Você só pode fazer isto uma vez a cada turno, e já que você possui um estoque limitado de pontos de Força de Vontade, você não pode tentar isso sempre. Mas isso pode ajudar bastante quando é realmente necessário obter-se um sucesso.

TENTANDO NOVAMENTE

A falha geralmente produz o estresse, que leva a novas falhas. Se um personagem falha numa ação, ele pode tentar novamente (afinal, falhar em destravar uma fechadura não significa que o personagem jamais poderá tentar destravá-la novamente). Entretanto, nesses casos, o Narrador tem a opção de aumentar o número da dificuldade da segunda tentativa em 1 ponto. Se a tentativa falhar novamente, a dificuldade aumenta em 2, e assim por diante. Após várias tentativas, porém, a dificuldade estará tão alta que o personagem não terá mais chances de ser bem sucedido (a fechadura é simplesmente complexa demais para o seu nível de habilidade).

Alguns exemplos de quando se aplicar esta regra são: escalar um muro, invadir um sistema de computadores ou interrogar um

prisioneiro. Afinal de contas, se você não conseguir encontrar um apoio, se não ultrapassar os programas de segurança ou se não conseguir forçar o prisioneiro a falar logo de início, existe uma boa chance de que você não seja mais capaz de fazê-lo.

Em algumas ocasiões, o Narrador não deve usar estas regras. Por exemplo, falhar em acertar um tiro em alguém, não detectar uma emboscada ou não conseguir seguir de perto um outro veículo são situações de risco. Essas falhas não levam automaticamente à frustração e a novas falhas.

Exemplo: Winters, um diplomata do príncipe de Atlanta, não está tendo uma noite agradável. Ele se encontra numa mesa de negociação com um enviado dos Nosferatu, e as coisas não estão indo bem. Quando Winters tenta fazer um elogio floreado e antiquado para acalmar os ânimos, o Narrador espiritualmente sugere que o jogador teste Raciocínio + Etiqueta (dificuldade 6) além de exigir a interpretação por parte do jogador. Ele faz isso, e Winters não percebe que seu elogio na realidade ofende o Nosferatu (que não vê nenhum problema em comunicar isso a ele). Ele tenta consertar, mas desta vez o Narrador diz que a dificuldade aumentou para 7; Winters está na corda bamba, e outro insulto pode encerrar as negociações definitivamente.

COMPLICAÇÕES

As regras apresentadas até aqui devem ser suficientes para manter o jogo andando, e para crônicas que dão mais valor à narrativa do que aos dados, elas podem ser tudo o que você vai precisar. Entretanto, elas não cobrem necessariamente todas as possibilidades. Por exemplo, o que acontece quando você tenta fazer alguma coisa e um personagem do Narrador tenta impedir que você consiga? E o que acontece quando um amigo tenta ajudar você a decifrar uma senha?

A seguir, você vai encontrar várias maneiras de complicar as coisas, trazendo mais detalhes para o jogo. É claro que você não precisa usá-las, mas elas podem acrescentar mais realismo e suspense às suas histórias.

As complicações a seguir são relativamente simples e genéricas, e são usadas para descrever uma grande variedade de ações. Para conhecer complicações mais específicas, consulte o Capítulo Seis.

AÇÕES PROLONGADAS

As vezes, você vai precisar de mais do que um sucesso para completar uma tarefa. Por exemplo, você pode levar a noite inteira pesquisando notícias de jornal obscuras numa biblioteca, ou escalando um penhasco impossível de ser vencido num só turno. Se você só precisa de um sucesso para completar a tarefa, ela é considerada uma *ação simples*. Mas, quando você precisa de múltiplos sucessos para obter até mesmo um sucesso mínimo, você está realizando uma *ação prolongada*. As ações simples são as mais comuns em Vampiro, mas você também terá a oportunidade de tentar as ações prolongadas.

Numa ação prolongada, você joga sua parada de dados durante vários turnos seguidos, tentando reunir sucessos suficientes para completar a tarefa. Por exemplo, imagine que o seu personagem está tentando cavar um buraco para usar como refúgio em pleno chão de uma floresta usando apenas as mãos. O Narrador diz que você precisa de 15 sucessos para cavar uma cova que dê proteção suficiente contra a luz do sol. Mais cedo ou mais tarde, você vai conseguir, mas quanto mais você demorar, maiores serão as chances de obter uma falha crítica e fazer tudo desabar. E o mais importante, se você tem apenas alguns poucos turnos antes do amanhecer, a velocidade com que você termina a tarefa se torna muito importan-

te. De qualquer modo, O Narrador tem a palavra final sobre quais ações são prolongadas e quais não são.

Geralmente, você pode demorar quantos turnos quiser para terminar uma ação prolongada (mas do jeito que são as coisas em **Vampiro**, você nem sempre vai poder se dar esse luxo). No entanto, se você obtiver uma falha crítica, provavelmente terá de começar tudo de novo, desde o início. Dependendo do que você está tentando fazer, o Narrador pode até mesmo considerar que você não pode começar novamente: você falhou e ponto final.

Pelo fato das ações prolongadas serem bem apropriadas para algumas tarefas, elas serão usadas com frequência no Capítulo Seis. Entretanto, devido à grande quantidade de jogadas de dados que elas envolvem, as ações prolongadas provavelmente deveriam ser deixadas de fora das sessões mais voltadas à interpretação.

AÇÕES RESISTIDAS

Um mero número de dificuldade talvez não seja o bastante para representar a disputa entre os personagens. Por exemplo, você pode tentar arrombar uma porta enquanto um outro personagem tenta mantê-la fechada, segurando-a pelo outro lado. Neste caso, vocês fariam um teste *resistido*. Cada um de vocês jogaria os dados contra uma dificuldade, geralmente determinada por uma das Características do oponente, e quem obtivesse mais sucessos venceria.

Porém, considera-se que você só obteve os sucessos que excedem a quantidade de sucessos obtidos por seu oponente; ou em outras palavras, os sucessos do oponente cancelam os seus, da mesma forma que obter um resultado de 1 num dado. Se você obteve 4 sucessos e seu oponente obteve 3, considera-se que você obteve apenas 1 sucesso: um sucesso mínimo. Portanto, é muito difícil obter um resultado extraordinário numa ação resistida. Mesmo que o seu oponente não consiga derrotá-lo, ele ainda pode diminuir os efeitos do seu esforço.

Algumas ações (disputas de braço-de-ferro, debates, perseguições motorizadas) podem ser tanto prolongadas quanto resistidas. Nesses casos, um dos oponentes deve conseguir um certo número

EXEMPLO DE AÇÃO PROLONGADA

Verônica Abbey-Roth está tentando levantar um certo capital para um projeto futuro. Apesar dela possuir nível 4 em Recursos, o Narrador determina que ela teria de liquidar alguns de seus bens para conseguir o dinheiro de que necessita. Por isso, Verônica decide arriscar tudo com seu dinheiro, envolvendo-se em muitas operações ilegais e jogando alto no mercado de ações para levantar todo o dinheiro. O Narrador decide que para Verônica atingir seu objetivo, ela precisa de 18 sucessos numa jogada prolongada de Raciocínio + Finanças (a dificuldade é 7, pois é uma maneira muito arriscada de ganhar dinheiro). Além disso, como este tipo de coisa leva tempo, ela só pode fazer uma jogada a cada noite, segundo o tempo do jogo.

Verônica possui 4 de Raciocínio e 3 de Finanças, então a jogadora terá 7 dados a cada noite. Ela obtém 3 sucessos na primeira tentativa (começou bem!). Na segunda jogada, ela obtém mais dois sucessos, totalizando 5. Infelizmente, a sorte a abandona na terceira noite. Ela obtém 3, 4, 1, 6; 4, 1 e 6: uma falha crítica! O Narrador decide que uma das corretoras de Verônica faliu, e ela perdeu dinheiro com esta transação. Mas os esforços de três noites de trabalho foram condensados em apenas cinco minutos de jogo. Conforme o jogo avança, Verônica tem de enfrentar um orçamento mais apertado, e a escolha de tentar novamente (e arriscar-se a chamar a atenção da Justiça) ou abandonar seu projeto grandioso...

EXEMPLOS DE AÇÕES RESISTIDAS

Verônica, procurando encrenca na *soirée* da Camarilla, decidiu, lá pelo fim da noite, incomodar sua rival, uma Ventrue chamada Giselle. Giselle chegou na *fête* com sua cria mais recente a tiracolo: Tony, um talentoso e delicioso jovem com um diploma de medicina e um pedigree bastante respeitável. Verônica decide que nada seria mais divertido do que roubar a cria de Giselle, apenas por uma noite. É claro que isso exige algum esforço, pois Giselle o vigia como uma águia.

A jogadora e o Narrador interpretam a maior parte da conversa entre os três (assim como os olhares disfarçados) entre Verônica, Giselle e Tony. Por fim, o Narrador pede que a jogadora teste a Manipulação (3) + Lábia (3) de Verônica, resistida pela Manipulação (3) + Lábia (4) de Giselle. Ela joga seis dados contra uma dificuldade de 7 (o nível de Manipulação + Lábia de Giselle), enquanto o Narrador joga os 7 dados de Giselle contra uma dificuldade de 6 (o nível de Manipulação + Lábia de Verônica). A jogadora obtém 4 sucessos, enquanto Giselle apenas 3, o que deixa Verônica com 1 sucesso. Tony concorda em passear com Verônica, apesar do seu sucesso mínimo significar que ele continua olhando de longe para Giselle...

de sucessos para completar a tarefa. Cada sucesso acima do número total de sucessos do rival num determinado turno é somado à contagem. O primeiro a obter o número determinado de sucessos vence a disputa.

TRABALHO DE EQUIPE

Nem sempre você tem que fazer tudo sozinho. Se a situação permitir (geralmente durante uma ação prolongada como pesquisar uma árvore genealógica ou decifrar uma inscrição em aramaico), os personagens podem trabalhar juntos para acumular sucessos. Se o Narrador decidir que é possível trabalhar em equipe na tarefa em questão, dois ou mais personagens podem jogar separadamente e somar seus sucessos. No entanto, eles jamais devem combinar suas Características para fazer apenas uma jogada.

Trabalho de equipe pode ser bastante eficiente em muitas situações, como enfrentar os bichinhos de estimação do príncipe, seguir um caçador ou pesquisar numa biblioteca, por exemplo. No entanto, isso pode acabar sendo prejudicial em algumas situações (incluindo interações sociais como tentar enganar ou seduzir uma vítima), e a falha crítica de um dos personagens pode pôr tudo a perder.

A REGRA DE OURO

Esta é a regra mais importante de todas, e a única que vale a pena seguir: Não *existem regras*. Este jogo deve ser tudo aquilo que você quer que ele seja, desde uma crônica baseada na interação dos personagens, onde os dados estão praticamente ausentes até uma longa campanha estratégica onde cada jogador controla um pequeno círculo de vampiros. Se as regras neste livro interferirem com o seu prazer de jogar, *mude-as*. O mundo é muito grande e jamais poderia ser representado completamente num sistema de regras inflexíveis. Considere este livro como uma coleção de sugestões de como representar o Mundo das Trevas na forma de um jogo. Você deve decidir o que funciona melhor no seu jogo, e você tem a liberdade para usar, abusar, alterar ou ignorar estas regras quando (e o quanto) quiser.

EXPERIMENTE

Bem, isso é tudo. Estas são as regras básicas. Todo o resto são apenas expansões ou aprofundamentos, a cobertura do bolo. Se você entendeu estas regras, será capaz de jogar sem problemas. Se você ainda não as entendeu, leia novamente esta parte. Ou melhor ainda, experimente fazer alguns testes.

Vamos imaginar que Verônica finalmente conseguiu usar aquele revólver em sua bolsa: um ladrão de carros está ameaçando Marcus, seu motorista. A dificuldade para se acertar alguém a curta distância é 6 (veja o Capítulo Seis para mais detalhes sobre o combate) Pegue 3 dados referentes à Destreza de Verônica e 1 referente à sua habilidade com Armas de Fogo. Você tem 4 dados em sua parada de dados, o que é bom, mas não é nada demais. Agora vá em frente e jogue. Conte quantos sucessos você obteve, mas não se esqueça de cancelar um sucesso para cada 1 que você obteve. Você conseguiu? Ou falhou? Quanto mais sucessos você tiver, mais preciso terá sido o disparo (e maiores as chances de que o ladrão não tenha condições de atirar de volta).

Agora que tal uma ação resistida e prolongada? Quem sabe um debate? Isso pode não parecer interessante a princípio, mas lembre-se que um debate diante do conselho da primigênie pode ter consequências fatais. Esta será uma série indefinida de testes, cada um usando Características e números de dificuldade diferentes. Você deve acumular 5 (ou mais) sucessos acima do seu oponente para defender seu ponto de vista e convencer o conselho. Uma falha crítica elimina todos os sucessos acumulados anteriormente (de alguma forma você fez papel de bobó).

Ação	Exemplo	Descrição
Simples	Desviar-se de uma bala, Pressentir uma emboscada	A tarefa é cumprida com uma só jogada. O Narrador anuncia a dificuldade e os jogadores jogam os dados. Sucessos automáticos são possíveis.
Prolongada	Escalar uma montanha, Pesquisa	A tarefa é completada quando um determinado número de sucessos é obtido, o que pode exigir mais de uma jogada (havendo mais chances de falha crítica). Uma disputa de habilidades entre dois indivíduos.
Resistida	Perseguição	Eles comparam seus números de sucessos; o personagem com mais sucessos vence.
Resistida e Prolongada	Cabo-de-guerra	Como uma ação resistida; a disputa exige um determinado número de sucessos e pode demorar mais do que um turno para ser completada.

- Primeira jogada: cada jogador testa Carisma + Expressão, a dificuldade é o Raciocínio do oponente + 3 (o discurso inicial é muito importante).

- Segunda e terceira jogadas: à medida que o debate esquenta, cada jogador testa Inteligência + Expressão, sendo que a dificuldade é o nível de Inteligência + Expressão do oponente.

- Quarta jogada (e as seguintes): Cada jogador testa Manipulação + Expressão (a dificuldade é o nível de Raciocínio + Expressão do oponente) para dar o arremate final na sua argumentação.

EXEMPLOS DE TESTES

Este sistema de regras foi projetado com o objetivo de ser flexível, e como resultado disso, existem cerca de 270 combinações possíveis de Atributos e Habilidades. Este número espantoso é apenas o começo, pois você pode criar novos Talentos, Perícias ou Conhecimentos se achar necessário. Dessa forma, você tem uma enorme variedade de testes para simular as ações que julgar mais apropriadas. Os exemplos de testes a seguir foram criados para dar uma idéia das possibilidades que podem surgir durante o jogo.

- Você deseja se comportar impecavelmente durante um jantar formal com o governador (e não pode comer nada de verdade). Teste Destreza + Etiqueta (dificuldade 8).

- Você se encontra a quilômetros do seu refúgio, e o sol já está nascendo. Teste Raciocínio + Sobrevivência (dificuldade 7) para encontrar um abrigo onde possa passar o dia.

- Você tenta distrair o guarda-costas com sua mão esquerda enquanto tenta despercebidamente guardar a faca de volta em seu cinto com a direita. Teste Destreza + Lábia (dificuldade igual à Percepção + Prontidão do guarda-costas).

- Você encara o líder da gangue, tentando intimidá-lo diante de seus companheiros, e é claro que ele tenta o mesmo com você. Teste seu Carisma + Intimidação, resistido pelo Carisma + Intimidação dele.

- O ritual exige três dias de cânticos contínuos. Será que você consegue ficar acordado durante o dia para terminá-lo? Teste Vigor + Ocultismo (dificuldade 9).

- Você precisa reforçar a porta do seu refúgio em tempo recorde, e ela precisa ser durável também. Teste Raciocínio + Ofícios (dificuldade 7).

- Você conseguiu acesso à biblioteca da capela por apenas uma noite. É preciso achar logo o nome que você está procurando, mas são tantos livros! Teste Raciocínio + Ocultismo (dificuldade 8) a cada hora. Você precisa de 15 sucessos.

- A mensagem da canção não importa, somente a sua aparência no palco. Teste Aparência + Performance (dificuldade 6) para atrair muitas tietes.

- Por quanto tempo você consegue se manter imóvel nos arbustos, enquanto os guardas comentam sobre o futebol? Teste Vigor + Furtividade (dificuldade 7). Cada sucesso permite que você fique parado por uma hora.

- Seria tolice ameaçar seu rival abertamente dentro do Elísio. Teste Manipulação + Intimidação (dificuldade 8) para camuflar suas ameaças de uma forma que somente ele perceba suas reais intenções.

- Subitamente, um homem joga um caixote para fora da perua que vocês estão perseguindo em alta velocidade. Teste Raciocínio + Condução (dificuldade 6) para desviar a tempo.

- Você consegue distrair os cães de guarda enquanto se infiltra? Teste Manipulação + Empatia com Animais (dificuldade 8).

- Será que aquilo foi uma ameaça? Teste Percepção + Intimidação (dificuldade 5) para entender o que ela quis dizer com aquele comentário.

- Você tenta prender a atenção do cara cravando uma faca na mão dele sobre o balcão de um bar. Teste Força + Armas Brancas (dificuldade 6).

- Você tenta emparelhar com o Mercedes para que seus amigos possam pular para dentro dele. Faça um teste prolongado de Destreza + Condução, resistido pelo Raciocínio + Condução do motorista do Mercedes. Se você conseguir acumular cinco sucessos a mais do que ele, você estará na posição certa. Se ele acumular cinco sucessos a mais do que você, ele terá escapado.

- A nova gangue na vizinhança parece muito boa em descobrir as atividades vampíricas e assumir o controle delas. Teste Carisma + Manha (dificuldade 8) para descobrir o que as pessoas sabem sobre ela. Quanto mais sucessos você tiver, mais informações vai receber, mas esse trabalho vai durar a noite toda.

- Que tipo de alarme existe naquele lugar? Teste Percepção + Segurança (dificuldade 6).

- Em qual história será que o príncipe vai acreditar, na sua ou na de seu inimigo? Teste Manipulação + Expressão, resistida pela Manipulação + Expressão de seu rival.

- Você tenta convencer o meirinho de que você é um agente da Receita Federal e precisa ver os registros do tribunal sobre o caso. Teste Manipulação + Finanças (dificuldade 8).

- Você consegue ler a tradução em alemão do Livro de Nod sem perder nenhuma informação importante? Teste Inteligência + Linguística (dificuldade 8).

- Você tem que continuar correndo para tentar despistar seus perseguidores. Faça um teste prolongado de Vigor + Esportes (dificuldade 7); quando você obtiver 15 sucessos, eles terão ficado para trás.

- Você deve convencer o juiz a liberar você antes do sol nascer. Teste Carisma + Direito (dificuldade 8) para argumentar de forma convincente.

TERMOS DE JOGO

Agora vamos definir alguns dos termos usados nas regras, que podem não ser conhecidos dos jogadores e Narradores iniciantes.

- **Ação Prolongada:** Uma ação que exige um certo número de sucessos, acumulados durante vários turnos, para que o personagem consiga realizá-la.

- **Ação Resistida:** Uma ação realizada por dois personagens, um contra o outro. Ambos comparam sua quantidade de sucessos, e o personagem com mais sucessos vence.

- **Ação Simples:** Uma ação onde o jogador precisa obter apenas um sucesso para realizá-la, embora mais sucessos indiquem um resultado melhor.

- **Ação:** Uma ação é a realização de um feito, que é uma atividade física, social ou mental consciente. Quando os jogadores anunciam que seus personagens estão fazendo alguma coisa, eles estão realizando ações.

- **Ato Reflexo:** Uma situação onde os dados podem ser jogados, mas que não conta como uma ação na hora de calcular a parada de dados. Exemplos de atos reflexos são os testes de absorção de dano e de Força de Vontade para resistir ao controle mental.

- **Atributos:** Estas são as Características que descrevem como um personagem é, intrinsecamente. Os Atributos são coisas como a Força, o Carisma e a Inteligência.



- **Característica:** Qualquer Atributo, Habilidade, Vantagem ou outra qualidade do personagem, que pode ser descrita em números (representados por bolinhas).

- **Cena:** Um episódio isolado da história; um tempo e lugar onde as ações e eventos acontecem instante a instante. Uma cena é geralmente um ponto dramático da história.

- **Contagem:** O valor temporário de uma Característica ou da combinação de Características usadas num teste.

- **Dificuldade:** É um número de 2 a 10, que mede a dificuldade de uma ação realizada pelo personagem. O jogador precisa obter aquele número (ou mais) em pelo menos um dos dados de sua parada de dados.

- **Falha Crítica:** Um resultado de "1" num dado, que cancela um dos sucessos obtidos no teste. Pode ser também uma falha desastrosa, indicada pela presença de resultados de "1" nos dados e a completa ausência de sucessos no mesmo teste.

- **Força de Vontade:** Uma medida da autoconfiança e do controle interno do personagem. A Força de Vontade funciona de forma diferente da maioria das Características, pois geralmente é gasta ao invés de ser definida numa jogada de dados.

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

- **Habilidade:** Estas são as Características que descrevem o que um personagem sabe e aprendeu, ao contrário de seus traços físicos e psicológicos. As Habilidades são Características como Intimidação, Armas de Fogo e Ocultismo.

- **Narrador:** A pessoa que cria e conduz a história, assumindo o papel de todos os personagens exceto os dos jogadores e determinando todos os eventos que eles não controlam.

- **Nível:** Um número que descreve o valor permanente de uma Característica, geralmente um número de 1 a 5, apesar de algumas vezes ser um número de 1 a 10.

- **Parada de Dados:** A quantidade de dados que você possui depois de adicionar as Características que serão usadas no teste. É o número de dados que você pode jogar para realizar uma determinada ação.

- **Personagem:** Cada jogador cria um personagem, um indivíduo que ele interpreta no decorrer da crônica. Apesar de "personagem" se referir a qualquer indivíduo na história, geralmente é usado apenas para os personagens dos jogadores.

- **Pontos:** O nível temporário de uma Característica como Força de Vontade ou Pontos de Sangue: os quadrados (e não os círculos) da planilha de personagem.

- **Sistema:** Um conjunto específico de complicações usado numa determinada situação; regras que ajudam a guiar as jogadas de dados para criar a tensão dramática.

- **Tempo Acelerado:** O tempo que se passa entre as cenas, onde não se interpreta nem se conta os turnos. Ações podem ser realizadas, e o Narrador pode fazer algumas descrições, mas geralmente o tempo passa mais rápido do que o normal.

- **Vantagem:** Esta é uma categoria que descreve as Disciplinas místicas e os Antecedentes do personagem.

- **Vitalidade:** É uma medida do quanto um personagem está ferido ou machucado.



O SANGUE PINGA NO PAPEL COMO O RUFAR DE UM TAMBOR. RÁ-TÁ-TÁ! ESTOU USANDO ESSAS GOTAS COMO EU COSTUMAVA FAZER COM AS BATIDAS DO MEU CORAÇÃO: COMO UMA MANEIRA DE CONTAR ALGUNS SEGUNDOS ENQUANTO TENTO ME ACALMAR. MAS MEU CORAÇÃO NÃO BATE MAIS. É POR ISSO QUE PRECISO DE OUTRA COISA.

NESSE MOMENTO, É O SOM DO MEU SANGUE, PINGANDO DA BOCA DA MINHA NAMORADA SOBRE O JORNAL QUE COBRE O CHÃO. ELA DEVERIA ESTAR ENGOLINDO, BEBENDO TUDO E DEIXANDO QUE ELE A TRANSFORME NUM VAMPIRO PARA QUE POSSAMOS FICAR JUNTOS. MAS NADA DISSO ESTÁ ACONTECENDO. E EU NÃO SEI POR QUÊ.

EU FIZ TUDO DO JEITO QUE RIKI ME ENSINOU. TIREI TODO O SANGUE DELA PRIMEIRO, DEPOIS CORTEI MEU PULSO E DEIXEI ESCORRER PARA DENTRO DA BOCA DELA COMO CALDA DE CHOCOLATE NO SORVETE. DEPOIS, EU ME SENTEI E ESPEREI QUE ELA ABRISSE OS OLHOS NOVAMENTE.

ISSO FOI HORAS ATRÁS. NÃO DEVERIA DEMORAR TANTO. O SANGUE CONTINUA PINGANDO PARA FORA DE SUA BOCA E EU CONTINUO A COLOCAR MAIS, SÓ QUE NÃO ESTÁ FUNCIONANDO. O SOL ESTÁ NASCENDO E ISSO NÃO ESTÁ FUNCIONANDO. E O SANGUE CONTINUA PINGANDO SOBRE O CHÃO. QUERIDA, VOCÊ PRECISA BEBER. BEBA POR FAVOR, QUERIDA. NÃO MORRA. POR FAVOR, NÃO MORRA.

CAPÍTULO SEIS

SISTEMAS

E DRAMA

Embora o foco de Vampiro esteja sobre a interpretação e a interação dos personagens, às vezes as cenas dramáticas envolvem algumas jogadas de teste. Como mostrado no Capítulo Cinco, as regras básicas do sistema de Narrativa foram elaboradas para que este processo transcorra da maneira mais natural possível, de modo que a sua atenção não seja desviada do fluxo da história. Para ajudar você e o Narrador neste sentido, este capítulo cobre as mecânicas mais específicas dos testes com dados, incluindo os sistemas dramáticos gerais, os combates, ferimentos e recuperação.

Voltamos a insistir que os sistemas apresentados a seguir são apenas sugestões de como você pode lidar melhor com determinadas situações. Se durante as suas crônicas surgirem idéias que se aplicam melhor, não hesite em usá-las. Além disso, especialmente quando você estiver diante de ações sociais como sedução e diálogos, os dados não devem, *jamais*, interferir com a interpretação. Se algum jogador fizer com que seu personagem se engaje em uma fala particularmente inspirada (ou dolorosa), iniciada com uma frase de abertura agradável (ou péssima), ou se ele inventar um alibi brilhante (ou engraçado), fique à vontade para fazer com que o personagem seja bem-sucedido (ou falhe), sem se preocupar com o que os dados ou as Características dizem.

SISTEMAS DRAMÁTICOS

Os únicos fatores que limitam as suas ações são a sua imaginação e as perícias de seu personagem. Durante uma partida, os personagens — tanto os dos jogadores quanto os do Narrador — podem tentar realizar várias atividades diferentes e complicadas. O Narrador é o responsável por manter todas essas ações organizadas enquanto determina o sucesso ou a falha de cada personagem.

Os sistemas dramáticos simplificam o trabalho do Narrador, fornecendo regras para várias atividades comuns. Em geral, um personagem que esteja tentando realizar uma tarefa soma os valores correspondentes a um de seus Atributos com o de uma de suas Habilidades. Se a tarefa se enquadra em uma das especialidades do personagem (pág. 117), ele poderá ter direito a uma jogada de dados extra se o jogador obtiver um ou mais resultados iguais a "10".

Os Narradores deverão e, sem dúvida vão acabar sendo obrigados a inventar seus próprios sistemas dramáticos quando estiverem diante de situações que não são cobertas pelas regras aqui apresentadas. A lista de sistemas apresentada a seguir não é exaustivamente completa, mas fornece uma base sólida na qual apoiar os aconteci-

mentos. **Tenha** sempre em mente que para os testes que envolvem Talentos e Perícias, os personagens que carecem de uma determinada Habilidade poderão usar o valor do Atributo no qual a Habilidade se baseia, embora o nível de dificuldade das ações baseadas em Perícias deva ser aumentado em + 1.

A maior parte desses sistemas envolve a realização de uma ou mais ações (pág. 190) no decorrer de um ou mais turnos. Algumas permitem novas tentativas se a primeira tiver falhado, mais os esforços subsequentes deverão sofrer uma penalização no nível de dificuldade, a critério do Narrador (veja "Tentando Novamente", à página 193).

AÇÕES AUTOMÁTICAS

As ações automáticas envolvem uma decisão do personagem de realizá-las, mas na maioria das vezes não dependem de um teste com dados. As ações descritas a seguir são as ações automáticas mais comuns, mas o Narrador pode decidir incluir outras que considerar automáticas, como melhor lhe convier.

- **Uso do Sangue (Cura, Incremento de Atributos etc.):** Os personagens vampiros podem usar o sangue para curar-se. Para fazê-lo, o personagem não pode fazer mais nada além de concentrar-se durante um turno inteiro. Ele pode tentar curar-se enquanto realiza outras ações, mas para consegui-lo precisa ser bem sucedido num ato reflexo de Vigor + Sobrevivência (dificuldade 8). Um fracasso neste teste significa que o vampiro perde todos os pontos de sangue gastos sem obter o efeito desejado, enquanto uma falha crítica faz com que ele perca um ponto de sangue e um nível de vitalidade a mais. Usar o sangue para aumentar os Atributos Físicos ou fortalecer as Disciplinas pode ser feito automaticamente, sem a necessidade de concentração. A geração à qual o personagem pertence determina a quantidade de vitae que ele pode gastar por turno (pág. 139).

- **Ficar de Pé:** Depois de uma queda, é preciso um turno para se levantar sem que seja necessário fazer um teste. Se um personagem quiser levantar-se e ficar de pé durante o mesmo turno em que estiver realizando outra ação, isso será encarado como uma situação de ações múltiplas (veja "Ações Múltiplas", à página 192) e para consegui-lo é necessário ser bem sucedido num teste de Destreza + Esportes (dificuldade 4).

- **Mover-se:** Os personagens podem mover-se caminhando, marchando ou correndo. Se caminhar, ele se moverá sete metros

por rumo. Se marchar, poderá mover-se (12 + Destreza) metros por turno. Se estiver correndo, um personagem move-se por (20+ [3 x Destreza]) metros por turno.

Os personagens podem mover-se com até metade da velocidade máxima de corrida e em seguida atacar ou realizar alguma outra ação (veja mais detalhes na página 209). Eles também podem querer mover-se *enquanto* estão realizando outra ação, o que é possível, mas cada metro de deslocamento retira um dado da parada de dados da outra ação.

Observe que os personagens que estiverem feridos não podem mover-se à velocidade máxima (pág. 206).

• **Preparar uma Arma:** Isso tanto pode significar sacar uma arma, como recarregá-la com um pente de balas preparado. Na maioria dos casos, não há necessidade de nenhum teste, desde que o personagem não realize nenhuma outra ação naquele turno. Se quiser preparar uma arma enquanto estiver realizando alguma outra ação no mesmo turno, o jogador precisa diminuir sua parada de dados (veja "Ações Múltiplas", na página 192) e fazer um teste de Destreza + Armas Brancas ou Armas de Fogo (dificuldade 4), para ver se será bem sucedido na tentativa de preparar a arma.

• **Dar a partida num Carro:** Esta ação não requer nenhum teste.

• **Ceder a Vez:** O personagem permite à pessoa com a iniciativa imediatamente mais alta realizar a sua ação (pág. 207). Ele ainda poderá realizar sua própria ação no final desse turno. Se todos os personagens (dos jogadores e do Narrador) cederem a vez durante um turno, ninguém faz nada nesse turno.

AÇÕES FÍSICAS

Estes sistemas cobrem as ações que envolvem os três Atributos Físico (Força, Destreza e Vigor). Estes feitos envolvem jogadas de dados.

• **Escalar [Destreza + Esportes]:** Quando seu personagem testar escalar algum tipo de superfície inclinada (uma árvore, um penhasco ou um prédio), faça um teste de Destreza + Esportes. O ato de Escalar é uma ação prolongada típica. Para uma escalada regular com apoios para as mãos e sem maiores complicações, seu personagem move-se 3 metros para cada sucesso. O Narrador deverá ajustar essa distância de acordo com o grau de dificuldade da escala (mais fácil: 4,5 metros por sucesso; mais difícil: 1,5 metro por sucesso). A velocidade da escalada depende da rugosidade da superfície, do tipo de superfície e, em menor grau, das condições climáticas. Uma escalada curta porém difícil pode ter o mesmo grau de dificuldade de uma escalada longa, mas fácil. A ação prolongada dura até que você tenha acumulado sucessos suficientes para alcançar a altura desejada. Uma falha crítica num teste de escalada pode ser um problema sério; seu personagem pode simplesmente escorregar ou ficar paralisado, ou então pode cair.

Se o personagem acionar o poder de Metamorfose Garras da Besta, ou criar espinhos de ossos através do poder da Vicissitude de Moldar os Ossos, todos os tipos de escalada terão seu grau de dificuldade diminuído em 2 pontos.

• **Dirigir Ousadamente [Destreza/Raciocínio + Condução]:** Não é necessário fazer um teste de Condução para dirigir um carro em condições normais, desde que o seu personagem tenha pelo menos um ponto na Perícia Condução. Entretanto, o mau tempo, a velocidade do veículo, obstáculos na pista e manobras complexas são capazes de desafiar os motoristas mais hábeis. As dificuldades específicas em consequência desses fatores ficam inteiramente a cargo do Narrador, mas elas deveriam ser aumentadas conforme as condições se tornem mais perigosas.

Por exemplo, dirigir sob chuva pesada acrescenta +1 ao grau de dificuldade, mas se você estiver dirigindo rápido para tentar escapar de perseguidores, a dificuldade aumenta para +3. Do mesmo modo, manobrar em meio ao tráfego intenso implica num aumento de +1, mas se a isso se somar à alta velocidade para escapar de uma perseguição, o grau de dificuldade sobe para +3. Um fracasso no teste

indica que há problemas e gera a necessidade de um outro teste para verificar se o motorista foi capaz de evitar uma colisão ou se perdeu o controle. Os personagens que estejam conduzindo um veículo e que não tenham nenhum ponto na Habilidade apropriada, precisam fazer um teste para quase todas as mudanças de direção ou de procedimento. Uma falha crítica pode significar que o veículo capota ou coisa pior.

Como os carros diferem bastante conforme o modelo — alguns são projetados para serem velozes, outros mais seguros — fornecemos uma tabela para ajudá-lo a calcular o grau de dificuldade de qualquer manobra. De um modo geral, para cada 20 km/h acima da velocidade segura de condução de um veículo, o grau de dificuldade de uma manobra aumenta um ponto. Proezas muito ousadas e más condições da pista também aumentam a dificuldade proporcionalmente. O número máximo de dados que um motorista pode ter em sua parada de dados quando estiver dirigindo é igual à manobrabilidade do veículo. Trocando em miúdos, mesmo o melhor motorista terá mais problemas para manobrar um caminhão tanque do que teria se estivesse dirigindo uma Ferrari.

Velocidade	Velocidade	Velocidade	
Veículo	Segura	Máxima	Manobra
Caminhão de seis rodas	95	145	3
Tanque (moderno)	95	160	4
Tanque (2ª Guerra)	45	65	3
Ônibus	95	160	3
Caminhão de três eixos	110	175	4
Sedã	110	190	5
Furgão	110	190	6
Compacto	110	210	6
Esportivo Compacto	160	225	7
Cupê Esportivo	115	240	8
Carro Esporte	175	255	8
Carro Exótico	200	300+	9
Sedã de Luxo	135	250	7
Médio	120	200	6
Veículos Especiais	110	185	6
Carro de Fórmula 1	225	385	10

• **Carga [Força]:** Carregar equipamentos para estar preparado para qualquer circunstância é uma tentação quase irresistível, mas o Narrador deve tornar difícil a vida dos personagens que costumam levar verdadeiros arsenais consigo, para qualquer lugar onde forem. Um personagem é capaz de carregar/transportar um total de 12,5 kg por ponto de Força sem que isso acarrete qualquer penalidade. A disciplina Potência soma-se à Força efetiva do personagem.

Se um personagem exceder este total, todas as ações que envolvam perícias físicas incorrerão automaticamente num acréscimo de +1 na dificuldade devido ao acréscimo de peso. Além disso, cada 12,5 kg acima do limite corta pela metade a movimentação básica do personagem. Se um personagem estiver carregando um peso total igual ao dobro daquele permitido pelo seu parâmetro de Força, ele não será capaz de se movimentar. Este sistema serve apenas como orientação, portanto não é necessário fazer um inventário da carga de seu personagem cada vez que ele pegar uma caneta.

• **Caçada [Percepção]:** Caçar faz parte da natureza dos vampiros. Para cada hora que o vampiro gasta à procura de uma presa humana, permita que o jogador faça um teste de Percepção contra um grau de dificuldade determinado pelo ambiente no qual estiver caçando.

Área	Dificuldade
Bairro miserável/Curral	4
Classe baixa/Bairro boêmio	5
Centro da cidade	6
Bairro industrial	6
Subúrbio	7
Área fortemente policiada	8

Um sucesso indica que ele encontrou e subjugou uma presa, de uma maneira adequada ao vampiro e à área (talvez ele tenha seduzido uma fonte, ou entrado sorrateiramente numa casa onde todos dormiam, ou simplesmente emboscado e atacado a vítima). Ele pode, então, alimentar-se com uma quantidade de pontos de sangue igual ao resultado obtido ao lançar um dado. Um fracasso neste teste de Percepção indica que ele gastou aquela hora com buscas infrutíferas, enquanto uma falha crítica indica alguma complicação (talvez o personagem mate uma fonte acidentalmente, ou pegue alguma doença, invada o domínio de um Membro rival, ou seja atacado por uma gangue de rua). Se uma falha crítica realmente acontecer, passe para o modo de interpretação e deixe que o personagem tente achar uma maneira de sair da enrascada.

Se o personagem apanhar a presa mas tiver uma quantidade de pontos de sangue em seu corpo inferior a 7 menos o seu Autocontrole, é necessário fazer um teste de frenesi (pág. 228), para ver se ele consegue controlar sua fome. Se o jogador fracassar neste teste, o personagem continua a sugar o sangue da fonte até ficar completamente saciado (até preencher o seu total de pontos de sangue), a vítima morre pela perda de sangue ou o vampiro consegue readquirir o controle de si mesmo de alguma maneira. Se ocorrer uma tragédia, o vampiro pode vir a perder Humanidade.

O Antecedente Fama reduz a dificuldade dos testes de caçada em um grau por ponto de Fama (até um mínimo de 3), enquanto o Antecedente Rebanho adiciona um dado por ponto de Antecedente (desde que o rebanho possa ser encontrado naquela área). Porém, os Narradores podem aumentar o grau de dificuldade da caçada para os vampiros que sejam particularmente desumanos (Nosferatu, alguns Gangrel, vampiros com menos de 4 pontos de Humanidade ou menos), uma vez que tais monstros sentem muita dificuldade de misturar-se à multidão.

• **Invasão [Destreza/Percepção + Segurança]:** A invasão inclui entrar à força, despistar sistemas de segurança, arrombar fechaduras, cofres — e evitar que outros façam o mesmo. Quando estiver tentando evitar um sistema de segurança ativo, você precisa ser bem sucedido no primeiro teste que fizer; o fracasso irá disparar quaisquer alarmes que houver (porém pode-se fazer várias tentativas para abrir travas manuais). A dificuldade dos testes de Invasão pode variar de 5 (fechadura padrão) a 10 (Forte Knox), dependendo da complexidade do sistema de segurança (o Narrador decide o grau de dificuldade). Algumas tarefas podem exigir um nível mínimo na Perícia Segurança, para que o personagem tenha alguma chance de sucesso (por exemplo, com Segurança 1 você poderia abrir uma fechadura simples, mas não arrombar um cofre). Além disso, a maioria das invasões depende da disponibilidade de um jogo de gazuas ou outras ferramentas apropriadas. Numa falha crítica, a tentativa atrapalhada de invasão do personagem tem resultados desastrosos.

A instalação de medidas de segurança é uma ação padrão, mas os sucessos múltiplos obtidos durante o processo aumentam a qualidade do sistema (basicamente, por somarem-se ao grau de dificuldade para desligá-lo).

• **Saltar [Força ou Força + Esportes no caso de um salto com impulso]:** Os testes de salto costumam ser feitos contra um grau de dificuldade igual a 3. Cada sucesso obtido num teste de salto lança seu personagem a uma distância de 60 cm na vertical, ou 1,20 metro na horizontal. Para ser bem sucedido no salto, o personagem deve percorrer uma distância maior do que aquela que existe entre ele e seu alvo. Um fracasso significa que ele não conseguiu saltar a distância necessária, mas o jogador pode fazer um teste de Destreza + Esportes (com uma dificuldade típica igual a 6) e, se for bem sucedido, isso permitirá que o personagem se agarre à borda ou qualquer outra saliência durante a queda. No caso de uma falha crítica, seu personagem pode tropeçar nos próprios pés, pular direto contra um muro ou cair rumo ao seu destino.

Se o jogador for bem sucedido em um teste de Percepção + Esportes (dificuldade 6, pelo menos três sucessos) antes de tentar saltar, ele poderá saber qual a quantidade exata de sucessos necessários para que ele seja bem sucedido no salto.

• **Erguer/Quebrar [Força]:** A tabela a seguir indica a Força mínima necessária para se erguer ou destruir várias coisas de diferentes pesos sem precisar de uma jogada de dados. Os personagens com níveis baixos de Força podem fazer um teste quando quiserem afetar um peso maior do que o correspondente ao seu nível de Força. Este teste não se baseia na Força física, mas sim na Força de Vontade e tem dificuldade igual a 9. Cada sucesso eleva a Força efetiva do personagem em um nível na tabela a seguir. Os pontos do personagem na Disciplina Potência também se somam à sua Força efetiva.

Força Feitos	Peso
1 Amassar uma lata de cerveja	20 kg
2 Quebrar uma cadeira	50 kg
3 Arrombar uma porta de madeira	125 kg
4 Partir um tábu	200 kg
5 Arrombar uma porta corta-fogo	325 kg
6 Arremessar uma motocicleta	400 kg
7 Virar um carro pequeno	450 kg
8 Quebrar um cano de chumbo de 3"	500 kg
9 Socar através de uma parede de concreto	600 kg
10 Rasgar um tambor de metal	750 kg
11 Socar através de uma lâmina de metal de 1"	1000 kg
12 Quebrar um poste de luz de metal	1500 kg
13 Arremessar um carro	2000 kg
14 Arremessar um furgão	2500 kg
15 Arremessar um caminhão	3000 kg

Os personagens podem juntar forças para tentar erguer um objeto. Isso é resolvido com um simples teste de trabalho de equipe, em que cada personagem faz o teste em separado e os sucessos resultantes são somados.

Ao tentar erguer um objeto, o resultado é tudo ou nada — se você falhar no teste, nada acontece. A critério do Narrador, a Força efetiva do personagem pode ser aumentada se ele estiver apenas querendo arrastar o objeto por uma distância curta, ao invés de erguê-lo. No caso de uma falha crítica, seu personagem pode sofrer uma luxação, ou derrubar o objeto sobre o próprio pé.

• **Abrir/Fechar [Força]:** Abrir uma porta na base da força bruta exige um teste de Força com dificuldade 8, dependendo do material da porta. Para abrir ou fechar uma porta interna padrão com um empurrão, só é necessário um sucesso. Uma porta reforçada geralmente requer cinco sucessos, enquanto a porta de um cofre pode precisar de dez sucessos ou mais. Estes sucessos podem ser encarados como resultado de uma ação prolongada. Embora seja possível (e recomendável) trabalhar em grupo, sempre é possível que um único indivíduo consiga forçar uma porta por meio de golpes repetidos. E evidente que uma porta que não esteja trancada pode ser aberta sem a necessidade de se recorrer à força. Uma falha crítica provoca um nível de vitalidade de dano normal no ombro do seu personagem.

Algumas portas (portas metálicas de cofres e afins) podem exigir uma Força mínima mesmo para se fazer uma tentativa. A Disciplina Potência possibilita sucessos automáticos nos testes.

• **Perseguição [Destreza + Esportes/Condução]:** Os vampiros sempre têm de perseguir suas presas aterrorizadas e, às vezes, eles próprios têm de fugir. Em geral, as perseguições podem ser resolvidas automaticamente, utilizando-se as fórmulas para cálculo do deslocamento (pág. 200); se um dos envolvidos for claramente mais rápido do que o outro, o mais rápido acaba alcançando o mais lento, ou escapando dele. No entanto, se dois personagens tiverem uma velocidade igual ou praticamente idêntica, ou se um personagem mesmo sendo mais lento conseguir despistar o mais rápido ou chegar a um lugar seguro antes de ser agarrado, use o sistema a seguir.



A perseguição básica é uma ação prolongada. O alvo começa com um certo número de sucessos extras, baseados na sua distância do perseguidor, distribuídos como se segue: a pé, um sucesso para cada dois metros de dianteira sobre os perseguidores; em veículos, um sucesso para cada 10 metros de dianteira sobre os perseguidores. Nas perseguições que envolvem vampiros e mortais, lembre-se de que os mortais se cansam, mas os vampiros não.

O alvo e seus perseguidores fazem o teste apropriado (dependendo do tipo de perseguição) a cada turno, somando os novos sucessos àqueles obtidos nos turnos anteriores. Quando o perseguidor acumular um total de sucessos maior do que o do alvo, ele o alcança e pode realizar outras ações para finalizar a caçada. A medida que o alvo vai acumulando sucessos, ele se distancia cada vez mais de seus perseguidores e pode usar essa dianteira para despistá-los. Cada sucesso que a presa acumula acima do total do perseguidor incide sobre o grau de dificuldade de todos os testes de Percepção que o perseguidor tem de fazer para continuar na cola do alvo, aumentando-o em +1. O Narrador pode exigir que o perseguidor faça um teste de Percepção a qualquer momento (mas, no máximo, uma vez por turno). Se fracassar neste teste, considera-se que o alvo escapuliu (no meio da multidão, ou por uma transversal). No caso de uma falha crítica, o perseguidor perde a presa definitivamente. Se a presa sofrer uma falha **crítica**, significa que ela tropeça, ou acaba em um beco sem saída.

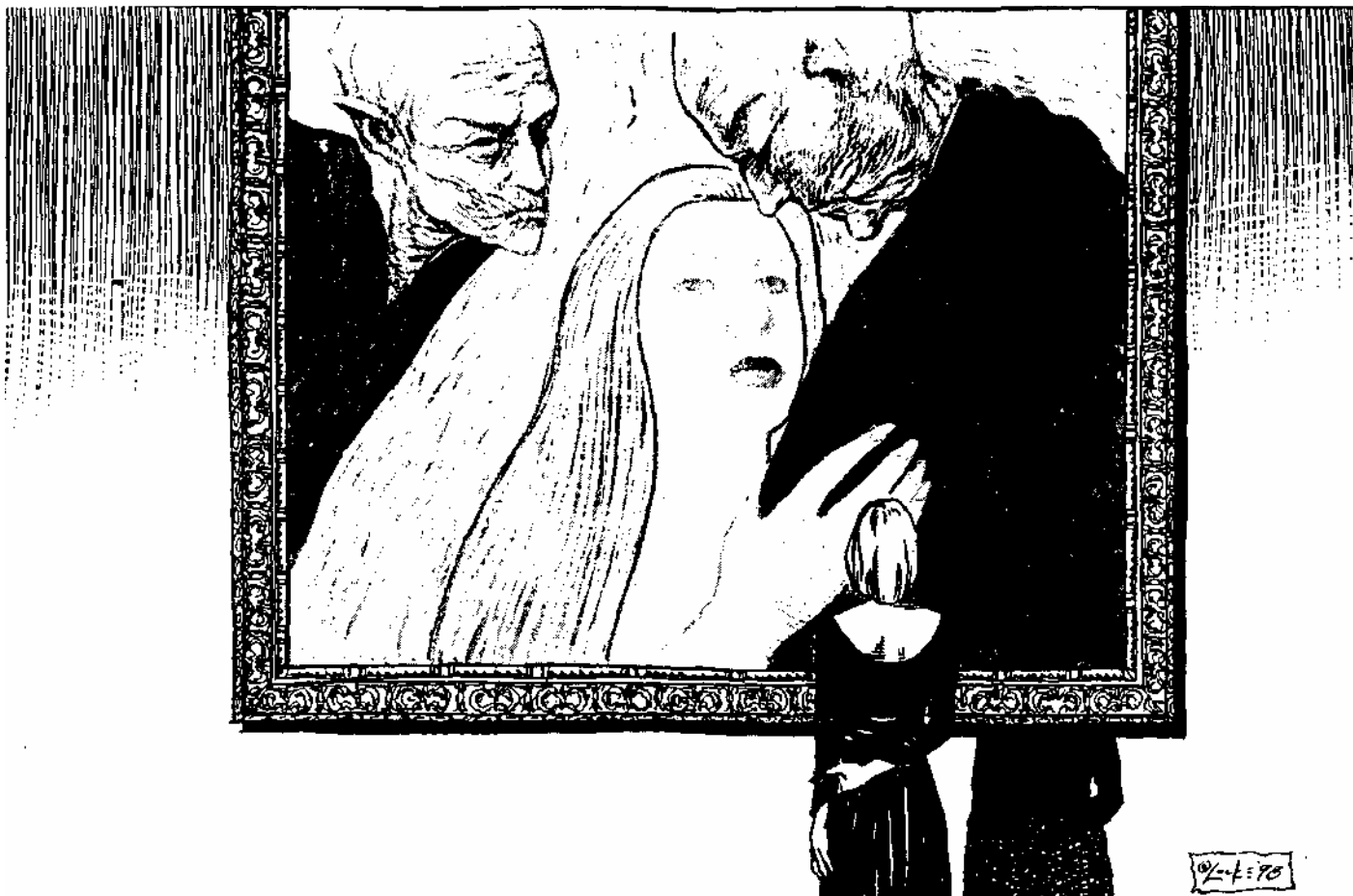
- **Sombra [Destreza+Furtividade/Condução]:** Seguir a alguém como uma sombra significa que o seu personagem está com o alvo sob controle, sem necessariamente apanhá-lo e sem ser percebido por ele. O jogador cujo personagem é o alvo pode fazer um teste de Percepção+Prontidão sempre que houver a possibilidade dele vislumbrar seu perseguidor (o Narrador determina quando essa oportunidade aparece); o jogador do perseguidor, por sua vez, contrapõe-se a isso com um teste de Destreza+Furtividade (ou Destreza+Condução, se o Sombra estiver em um veículo). A dificuldade para ambos os testes é igual a 6, mas pode ser modificada para mais ou para menos, de acordo com as condições (grandes aglomerados de pessoas, ruas desertas etc). Para conseguir reparar em seu perseguidor, o alvo precisa obter pelo menos um sucesso a mais do que sua Sombra.

Agentes Sombra que tenham treinado em conjunto podem combinar os resultados de seus testes individuais em um único total de sucessos.

- **Esgueirar-se [Destreza+Furtividade]:** Em vez de lutar a todo momento, seu personagem pode usar de furtividade e astúcia. Ao tentar esgueirar-se, um personagem deve fazer um teste de Destreza + Furtividade, como uma ação resistida contra os testes de Percepção+Prontidão de qualquer pessoa capaz de notar sua passagem. A dificuldade dos dois testes é igual a 6 e, a menos que os observadores obtenham mais sucessos do que o personagem que está tentando se esgueirar, este conseguirá passar sem ser notado. Ruídos, equipamento inadequado, falta de cobertura ou grupos grandes de observadores podem aumentar a dificuldade do teste de Furtividade. Instrumentos de segurança, esquadrinhadores de terreno, ou um número elevado de pontos de vantagem podem acrescentar dados aos testes de Percepção+Prontidão. Uma falha crítica significa que o personagem tropeça justamente sobre uma das pessoas que ele está tentando evitar, caminha acidentalmente a descoberto, ou realiza algum outro ato óbvio que o delata.

Observe que os vampiros usando a Disciplina Ofuscação (página 166) talvez não precisem fazer nenhum desses testes.

- **Nadar [Vigor+Esportes]:** Admitindo-se que seu personagem saiba nadar (para isso é preciso um ponto em Esportes), a habilidade para percorrer grandes distâncias a nado ou nadar durante um período longo de tempo depende dele ser nem sucedido em testes de natação com um grau de dificuldade determinado pelas condições da água. Afinal de contas, embora os vampiros não se afoguem, eles não passam de cadáveres, portanto têm pouca fluabilidade. O primeiro teste só será necessário após a primeira hora de atividade contínua e um único sucesso basta.



Se ocorrer um fracasso, o personagem perde terreno — quem sabe uma corrente o tenha tirado da rota. Se sofrer uma falha crítica, ele começa a afundar, ou talvez dê de frente com um tubarão nada amistoso.

Se um vampiro estiver em águas rasas durante o dia, ele sofrerá o dano causado pela luz solar (assuma que um vampiro submerso desfruta de uma proteção equivalente à de nuvens carregadas).

• **Arremessar [Destreza + Esportes]:** Objetos com massa menor ou igual a um quilo e meio (facas, granadas etc) podem ser arremessados a uma distância igual a Força x 5 metros. Para cada quilo a mais que um objeto tenha, essa distância é encurtada em cinco metros (objetos muito pesados não vão muito longe). Desde que a massa de um objeto não reduza a sua distância de arremesso a zero, seu personagem pode pegá-lo e arremessá-lo. Se um objeto puder ser erguido, mas a sua massa reduzir a distância de arremesso a zero, o personagem conseguirá, no máximo, jogá-lo para o lado por mais ou menos um metro. É óbvio que se um objeto não puder ser erguido, ele não poderá ser arremessado (consulte o parágrafo "Erguer/Quebrar", na página 202).

O Narrador pode reduzir a distância de arremesso de qualquer objeto que seja muito volumoso, ou aumentá-la no caso de objetos aerodinâmicos. Para arremessar um objeto com algum grau de precisão é preciso fazer um teste de Destreza + Esportes contra uma dificuldade igual a 6 (para a metade do alcance máximo) ou 7 (de metade do alcance máximo até o alcance máximo). Este grau de dificuldade pode ser ajustado conforme as condições do vento e outras variáveis ao gosto do Narrador. Numa falha crítica, o seu personagem pode derrubar o objeto ou atingir um companheiro.

AÇÕES MENTAIS

Estes sistemas cobrem tarefas que envolvem os três Atributos Mentais (Percepção, Inteligência e Raciocínio), bem como tarefas que utilizam as Virtudes, a Humanidade e a Força de Vontade. Os testes mentais podem lhe fornecer informações sobre coisas que o seu personagem sabe, mas você, o jogador, não. Seja como for, quan-

do tiver de solucionar algum problema você deverá apoiar-se na sua criatividade — não em jogadas de dados.

• **Despertar [Percepção, Humanidade]:** Sendo criaturas noturnas, os vampiros têm dificuldade em acordar durante dia. Um vampiro que seja perturbado em seu refúgio enquanto o sol brilha alto no céu pode fazer um teste de Percepção (+ seu valor de Auspícios, se o tiver) contra uma dificuldade de 8 para ver se percebe o distúrbio. Quando o personagem estiver semi-desperto, ele deverá fazer **um** teste de Humanidade (dificuldade 8). Cada sucesso indica que o vampiro pode permanecer acordado por um turno. Cinco **sucessos** indicam que ele está completamente desperto por toda a **cena**. Um fracasso indica que ele volta a dormir, mas pode voltar a fazer o teste de Percepção para tornar a acordar, se as circunstâncias assim o permitirem. Uma falha crítica significa que ele cai em sono profundo e só voltará a acordar depois do pôr-do-sol.

Lembre-se que, embora possa estar ativo durante o dia, nenhum vampiro pode usar mais dados do que seu nível de Humanidade em suas paradas de dados.

• **Criação [variável]:** Alguns vampiros eram artistas, músicos ou pertenciam a algum outro ramo da criatividade quando ainda viviam; outros passam séculos tentando reacender a chama da paixão que a não-vida lhes roubou. Com certeza, a sociedade dos Amaldiçoados já se estorceu diante de muitas obras de arte maravilhosas (ou pavorosas) jamais vistas por olhos humanos.

Ao tentar criar alguma coisa, pode-se fazer diversos testes, que dependem exclusivamente daquilo que o personagem estiver querendo criar. Um teste bastante comum é o de Percepção (para idealizar algo original) + Expressão ou Ofícios (para capturar as impressões em um meio artístico). Em todos os casos, o jogador deve decidir os parâmetros gerais daquilo que ele quer que seu personagem produza (um haikai sobre rosas, um retrato do príncipe, um epigrama para batizar

um novo local de Elísio). A dificuldade varia, dependendo da natureza da criação (é mais fácil fazer um poema de cinco linhas do que um soneto). O número de sucessos determina a qualidade da criação: com um sucesso, o personagem cria uma obra medíocre e insípida, embora não chegue a ser algo terrível, enquanto com cinco sucessos ele criará uma obra prima literária ou artística. Alguns trabalhos, como romances e grandes esculturas, podem exigir testes de ação prolongada. Uma falha crítica significa que o personagem julga que criou o maior trabalho jamais visto pelos Membros da família ou pelo rebanho (é lógico que qualquer um que o vir logo perceberá que se trata do maior lixo jamais criado).

A critério do Narrador, um vampiro que vier a criar uma obra de arte verdadeiramente inspirada pode ser candidato a um aumento em seu nível de Humanidade, por meio da concessão de pontos de experiência.

• **Pirataria de dados [Inteligência/Raciocínio + Computação]:** A maior parte das transações políticas e de negócios envolve o uso de computadores, o que pode conferir aos novatos uma vantagem surpreendente na Jihad. O jogador que controla um hacker faz um teste de Inteligência ou Raciocínio+Computador versus uma dificuldade variável (igual a 6 para sistemas padrão, a 10 para sistemas de uso militar e similares). Os sucessos obtidos indicam o número de dados (até a parada de dados normal) que poderão ser usados nos testes para interagir com o sistema assim que ele for invadido.

Bloquear um hacker ativamente é uma ação resistida; o adversário que obtiver maior número de sucessos vence. Numa falha crítica, o personagem pode deixar pistas, ou mesmo revelar a própria identidade ao sistema que está tentando invadir.

• **Investigação [Percepção + Investigação]:** Qualquer busca por pistas, evidências ou muamba escondida envolve a Investigação. O Narrador pode aumentar a dificuldade das investigações que envolvam pistas obscuras ou objetos muito bem escamoteados. Um sucesso revela os detalhes básicos, enquanto vários sucessos fornecem informações detalhadas, podendo inclusive permitir deduções baseadas em evidências físicas. Se ocorrer uma falha crítica, as pistas mais óbvias serão ignoradas ou poderão até ser destruídas inadvertidamente.

• **Reparos [Destreza/Percepção + Ofícios]:** Dependendo da especialização, a Perícia Ofícios confere a aptidão para todo tipo de reparos, de vasos de cerâmica a motores de automóveis. Antes de consertar um equipamento danificado, o seu personagem precisa identificar os problemas existentes (o que se consegue por meio de um teste normal de pesquisa; veja a seguir). O Narrador então define o grau de dificuldade do teste de reparos, se for o caso. A dificuldade depende da gravidade do problema, da disponibilidade das ferramentas adequadas e de peças de reposição, e da existência ou não de condições adversas. Um bom resultado no teste de pesquisa pode, de alguma forma, compensar esses fatores. O grau de dificuldade para uma simples troca de pneu é igual a 4, enquanto a reconstrução completa de um motor pode implicar numa dificuldade igual a 9. Os consertos básicos levam pelo menos alguns turnos para serem completados. Os mais complexos envolvem os resultados de uma ação prolongada que dura pelo menos 10 minutos para cada sucesso necessário. Uma falha crítica indica que o personagem só perdeu tempo na tentativa, ou danificou uma peça nova, ou que tornou o problema ainda mais sério.

• **Pesquisa [Inteligência + Acadêmicos/Ocultismo/Ciências]:** A pesquisa inclui a investigação de fatos históricos em bancos de dados, a busca de referências obscuras em documentos antigos ou até mesmo a tentativa de se descobrir o nome verdadeiro de um Matusalém. Seja qual for o caso, o número de sucessos determina o quanto o personagem descobre. Um sucesso pode significar que apenas os fatos mais óbvios são descobertos, enquanto mais sucessos fornecem detalhes adicionais. O Narrador pode determinar um grau de dificuldade elevado para uma pesquisa de dados muito obscuros. Uma falha crítica pode significar que o seu personagem

não conseguiu descobrir nada, ou que ele descobriu informações completamente falsas.

• **Rastrear [Percepção + Sobrevivência]:** Este sistema é usado para rastrear pessoas e coisas seguindo as pistas físicas que elas deixam. A descoberta de pegadas, galhos quebrados, trilhas de sangue ou outras evidências físicas leva o rastreador direto ao objeto da busca. Seguir pistas como essas é uma ação padrão; sucessos múltiplos proporcionam mais informações, como a velocidade de deslocamento do alvo, seu peso aproximado, o número de pessoas que estão sendo seguidas etc. A presa pode cobrir os seus rastros se for bem sucedida num teste de Raciocínio+Sobrevivência. Cada sucesso neste teste acrescenta um grau de dificuldade para rastreá-la. Clima desfavorável, más condições de rastreamento (ruas das cidades, Elísio) e falta de tempo também aumentam a dificuldade do rastreamento. Uma falha crítica indica que o seu personagem não só perde o rastro, como destrói os sinais físicos da passagem do alvo.

AÇÕES SOCIAIS

Estes sistemas abrangem as tarefas que envolvem os três Atributos Sociais (Aparência, Manipulação e Carisma). Em geral, dá-se mais ênfase à interpretação do que aos testes das Perícias Sociais para determinar o sucesso ou o fracasso de uma interação social. O Narrador pode optar por ignorar os sistemas Sociais sempre que um jogador demonstrar uma qualidade de interpretação excepcionalmente boa, ou desastrosamente ruim.

• **Boêmia [Carisma+ Empatia]:** Você é capaz de influenciar os outros (sobretudo fontes em potencial) a relaxarem e se divertirem. Para isso, pode ser necessário proporcionar alguma distração ao futuro aliado, soltar a língua de algum informante ou conquistar parceiros de bebedeira que venham em seu auxílio quando começar uma briga. A dificuldade é igual a 6 (a maioria das pessoas pode ser persuadida a relaxar, independentemente de sua inteligência ou vontade), mas pode ser mais elevada no caso de grupos grandes (ou mal-humorados). Algumas Naturezas (Bom Vivant, Ranzinza) também podem influir no grau de dificuldade do teste. Uma falha crítica pode indicar que o seu personagem não passa de um grosseirão desagradável, ou as pessoas podem começar a perguntar por que ele nem tocou na comida e na bebida.

• **Credibilidade [Manipulação/Percepção-Lábial]:** O Talento Lábial é usado em conjunto com Manipulação quando se está preparando um golpe, e com a Percepção nas tentativas de detectá-lo (os golpes podem variar desde personificar uma autoridade ao uso de documentos forjados). Todas as partes envolvidas, seja na detecção da mentira, seja na sua perpetração, fazem o teste adequado (dificuldade 7). Os investigadores da fraude devem obter resultados mais altos do que os perpetradores para serem capazes de detectar o logro. Credenciais falsas e outros artifícios convincentes podem aumentar a dificuldade para se desmascarar a farsa, enquanto o trabalho em equipe pode ajudar a revelar o golpe. Podem ser necessários vários testes de invasão e/ou pirataria de dados para se conseguir desmascarar completamente uma fraude bem elaborada. Se o seu personagem for o golpista e você sofrer uma falha crítica, o plano todo cai por terra.

• **Tagarelice [Manipulação + Lábial]:** Quando não houver tempo para sutilezas, engane-os com um monte de conversa fiada. Um alvo pode ser completamente dominado com uma sucessão rápida de meias-verdades quase críveis. Com um pouco de sorte, o alvo acreditará em qualquer coisa que lhe for dita, só para se ver livre da tagarelice — ou ficará tão aborrecido que irá ignorar o seu personagem por completo. Este é um teste de ação resistida — Manipulação+Lábial do seu personagem contra a Força de Vontade do alvo. A dificuldade dos dois testes costuma ser igual a 6 e aquele que obtiver o maior número de sucessos vence. Se houver um empate, será preciso mais tagarelice. Uma falha crítica indica que o seu personagem passou dos limites, desperdiçando conversa e deixando o alvo zangado.

• **Interrogatório [Manipulação + Empatia/Intimidação]:**

Qualquer pessoa pode fazer perguntas, mas com a Habilidade de Interrogatório você faz perguntas e obtém respostas à força. Interrogar alguém com calma (Manipulação + Empatia) significa fazer perguntas estratégicas, elaboradas para revelar fatos específicos. Este método envolve um teste de ação resistida entre a Manipulação+a Empatia do seu personagem e a Força de Vontade do alvo. Os dois testes são feitos, em geral, contra uma dificuldade igual a 6. Os testes são realizados em momentos chave durante a investigação, de tempos em tempos, ou no final da sessão de interrogatório.

já um interrogatório violento (Manipulação +Intimidação) significa submeter o corpo ou a mente da vítima a torturas, até que ela revele o que sabe. Esta é uma ação resistida entre a Manipulação+a Intimidação do seu personagem, contra o Vigor +3 ou a Força de Vontade do alvo (o que for maior). Os testes são feitos a cada minuto ou a cada turno, dependendo do tipo de tortura utilizado. O alvo perde um nível de vitalidade por turno de tortura física, ou sofre a perda temporária de um ponto de Força de Vontade por turno de tortura mental. O efeito combinado da tortura física e mental tem resultados devastadores. Uma falha crítica pode resultar na destruição do corpo ou da mente da vítima.

Dois ou mais interrogadores podem trabalhar em conjunto, somando os seus sucessos, mesmo que um deles esteja usando a Empatia e o outro a Intimidação (o velho truque do "tira bonzinho e tira malvado").

Qualquer que seja o método de interrogatório utilizado, se você obtiver mais sucessos nos testes de ação resistida, o alvo divulgará informações adicionais para cada sucesso a mais de diferença. Se os seus sucessos extras excederem a Força de Vontade permanente da vítima, ela se rende por completo e revela tudo o que sabe. O alcance e a relevância das informações conseguidas ficam a cargo do Narrador (com frequência, os detalhes são distorcidos para refletir aquilo que o alvo sabe, ou por aquilo que ele pensa que seu algoz quer ouvir).

•**Intimidação [Força/Manipulação + Intimidação]:** A Intimidação tem dois efeitos: o efeito passivo não envolve nenhum teste: ele simplesmente garante bastante espaço livre para o seu personagem, seja num ônibus ou num restaurante. Quanto mais alto for o seu nível de Intimidação, mais espaço lhe abrirão.

A aplicação ativa da intimidação funciona por meio de sutilezas ou de ameaça declarada. A sutileza se baseia em uma ameaça velada (perda de emprego, acusação indevida, dor e agonia na velhice) Faça um teste de ação resistida usando Manipulação + Intimidação contra a Força de Vontade do alvo (dificuldade 6 para ambos); o alvo deve obter mais sucessos ou ficará completamente acuado.

A forma flagrante de intimidação envolve uma ameaça física direta. Neste caso, você pode fazer um teste resistido de Força + Intimidação (dificuldade 6) contra a Força de Vontade ou contra a Força + Intimidação do alvo (o que for mais alto). Com uma falha crítica, seu personagem fica com cara de bobo e não impressiona mais nenhum dos presentes pelo restante da cena.

•**Oratória [Carisma + Liderança]:** Dos discursos inflamados de um general, às lisonjas e promessas mentirosas dos políticos, a capacidade de influenciar as massas emocionalmente cria e destrói impérios. Quando o seu personagem estiver falando para uma audiência, seja numa reunião de diretoria ou diante de uma multidão, faça um teste de Carisma + Liderança. A dificuldade normal é 6, mas o Narrador pode aumentá-la se a plateia for muito numerosa, cínica, desinteressada ou claramente hostil. Ou a oratória atinge o público, ou simplesmente não funciona — isto é, ou seu personagem se dá bem, ou fracassa. Uma falha crítica pode indicar que seu personagem destruiu a própria reputação, ou que ele foi atacado pela plateia.



Se o personagem tiver tido tempo de preparar o discurso com antecedência, o Narrador pode fazer o teste usando os seus níveis de Inteligência+Expressão {dificuldade 7}. Se o teste for bem sucedido, a dificuldade do teste de Carisma+Liderança será reduzida em um ponto. Um fracasso não tem nenhuma consequência, mas uma falha crítica aumenta o grau de dificuldade do teste de Carisma + Liderança (o personagem comete uma gafe durante o discurso).

- **Atuação [Carisma + Performance]:** Os vampiros são, sem dúvida, criaturas vaidosas e alguns dentre eles são atores, poetas, músicos, ou outro tipo de exibicionista. Quando o personagem estiver atuando ao vivo diante de uma platéia, faça um teste de Carisma+Performance (dificuldade 7). Como no caso da oratória, a predisposição da platéia pode aumentar o grau de dificuldade, assim como a complexidade da atuação. Um sucesso indica uma apresentação passável, nada digna de nota, mas cada sucesso adicional pode transformar o espetáculo num evento memorável, que será apreciado até pela platéia mais exigente. Uma falha crítica, por sua vez, significa que o personagem esquece as falas, toca a tecla errada ou se atrapalha de alguma outra maneira.

- **Sedução [variável]:** Os vampiros são mestres na arte da sedução, pois com frequência o seu sustento depende da sua capacidade de persuadir alguma presa a aceitar um relacionamento mais íntimo. Cada situação e o estilo da sedução determinam a Habilidade a ser utilizada.

Uma sedução envolve" várias Habilidades e é um processo que ocorre em etapas e, a não ser que a pessoa seja bem sucedida em todas elas, todo o processo fracassará:

- Primeiro teste (cantada inicial): O jogador faz um teste de Aparência+Lábia contra uma dificuldade igual ao Raciocínio+3 do alvo. Cada sucesso além do primeiro acrescenta um dado à parada de dados do vampiro para o segundo teste. Uma falha significa que o alvo expressa seu desinteresse e uma falha crítica significa que o alvo pode ficar aborrecido ou bravo.

- Segundo teste (troca de elogios): O jogador faz um teste de Raciocínio+Lábia contra uma dificuldade igual à Inteligência+ 3 do alvo. Novamente, cada sucesso além do primeiro acrescenta um dado à parada de dados do vampiro para o último teste. Se o teste fracassar, o alvo interrompe o contato, mas pode ser receptivo a uma abordagem posterior (afinal de contas, a primeira impressão foi boa).

- Terceiro teste (intimidades): O jogador faz um teste de Carisma + Empatia contra uma dificuldade igual à Percepção do alvo+3. Se o terceiro teste for bem sucedido, o alvo se enamora do personagem e concorda em acompanhá-lo a um local mais reservado. O que acontece a seguir fica por conta da interpretação, sem a necessidade de testes, mas entre as várias implicações possíveis, com certeza o vampiro irá beber de sua vítima.

Se o teste resultar numa falha crítica, a vítima vai acabar atirando a bebida na cara do vampiro.

SISTEMAS DE COMBATE

Em Vampiro o combate procura capturar o drama de um conflito sem amenizar sua realidade cruel. Concentramos todos os nossos esforços em criar um sistema à altura da dinâmica, das limitações e da malignidade de um combate de verdade, embora procurando deixar espaço para os elementos bastante particulares acrescentados pelos vampiros.

O Narrador deve ser bastante flexível ao arbitrar as situações de combate; nenhuma regra é capaz de refletir na íntegra a variedade de situações encontradas durante as hostilidades. Se os sistemas a seguir descritos interferirem com o fluxo dos acontecimentos, ou causarem um hiato na ação, não os utilize. O objetivo dos sistemas de combate é o de acrescentar profundidade ao jogo, e não o de criar conflitos entre os jogadores e o Narrador.

DESCRIÇÃO DA CENA

Antes de cada turno, o Narrador deve descrever a cena sob o ponto de vista de cada um dos personagens. Às vezes isso funcionará como um desfecho do turno anterior, esclarecendo os jogadores sobre tudo o que ocorreu. Essas descrições constantes são essenciais para se evitar confusões.

Essa é a oportunidade que o Narrador tem para organizar e planejar os acontecimentos, para que tudo transcorra calmamente quando os jogadores interagirem com o cenário que ele criou. O Narrador deveria tornar essas descrições o mais interessante possível, ao mesmo tempo em que deixa em aberto todo o tipo de possibilidades para as ações dos personagens.

TIPOS DE COMBATE

Existem dois tipos de combate. Ambos usam o mesmo sistema básico, mas guardam pequenas diferenças entre si:

- **Combate Próximo:** Este tipo abrange a luta corporal, ou o combate sem armas (Destreza + Briga) e o combate com armas brancas (Destreza + Armas Brancas). O combate sem armas pode acarretar numa briga suja e violenta no caso, ou ser resolvido por um honroso teste de habilidades. Para travar uma luta corporal, os oponentes precisam estar a uma distância de toque um do outro. O combate com armas brancas diz respeito a lutar com qualquer coisa, desde garrafas quebradas a espadas. Os oponentes precisam encontrar-se a uma distância de um ou dois metros um do outro para se engajarem neste tipo de combate.

- **Combate à Distância:** Esse é qualquer tipo de combate que use armas de projéteis — pistolas, fuzis, espingardas etc. Normalmente os oponentes precisam se encontrar no campo de visão um do outro para se engajarem nesse tipo de combate.

OS TURNOS DE COMBATE

Durante um combate, acontecem muitas coisas ao mesmo tempo. Uma vez que isso pode complicar as coisas durante uma partida, o combate foi dividido em uma série de turnos de três segundos de duração. Cada turno de combate é composto de três estágios — iniciativa, Ataque e Resolução — para facilitar o registro dos acontecimentos.

PRIMEIRO ESTÁGIO: INICIATIVA

Este estágio organiza o turno. Aqui, os personagens precisam declarar suas ações. Eles podem executar várias ações diferentes — desde pular para trás de um muro a dar um grito de alerta. Cada jogador precisa declarar o que seu personagem está fazendo, com todos os detalhes que o Narrador exigir.

Todos, sejam personagens dos jogadores ou do Narrador, jogam um dado e acrescentam o resultado ao seu *nível de iniciativa*, que é igual a [Destreza + Raciocínio]; o personagem que obtiver o resultado maior age primeiro e os demais executam suas ações na ordem decrescente dos resultados. Se dois personagens empatarem, age primeiro o que tiver maior nível de iniciativa. Se os níveis de iniciativa também forem iguais, eles agem simultaneamente. As penalidades devidas a ferimentos são subtraídas diretamente do nível de iniciativa do personagem.

Embora você declare as ações de seu personagem nesta etapa, mesmo que seja para dizer que ele irá retardar sua ação para ver o que algum outro fará, você tem de esperar até o estágio de *ataque* para realizar aquela ação. Neste ponto, todos precisam decidir se irão realizar ações múltiplas, se ativarão Disciplinas e/ou se irão gastar pontos de Força de Vontade. Os personagens declaram sua decisão na ordem inversa do nível de iniciativa, o que dá aos personagens mais rápidos a oportunidade de reagir às ações dos mais lentos.

Todas as ações do seu personagem são encenadas no momento correspondente à ordem de iniciativa. Existem três exceções a esta

regra. A primeira ocorre se o seu personagem retardou a ação, caso em que as suas manobras ocorrerão quando ele finalmente entrar em ação. Seu personagem pode agir em qualquer momento posterior ao seu lugar designado pela ordem de iniciativa, inclusive interrompendo a ação de outro personagem mais lento. Se dois personagens retardarem suas ações e os dois resolverem agir ao mesmo tempo, aquele que tiver o nível de iniciativa mais elevado age primeiro.

A segunda quebra na ordem de iniciativa ocorre no caso de uma ação defensiva (veja "Abortando Ações" e "Manobras Defensivas" na próxima página), que o seu personagem pode desempenhar a qualquer momento, enquanto ainda tiver direito a uma ação.

Por fim, todas as ações múltiplas (incluindo as ações obtidas por meio da ativação da Disciplina Rapidez) ocorrem no final do turno. Se dois ou mais personagens optarem por realizar ações múltiplas, as ações ocorrerão na ordem do nível de iniciativa. Faz-se uma exceção no caso de ações múltiplas defensivas, tais como esquivas múltiplas, que têm lugar no momento em que se fazem necessárias para evitar um ataque.

SEGUNDO ESTÁGIO: ATAQUE

Os ataques são o prato principal do turno de combate. É neste estágio que se determina o sucesso ou fracasso de um ataque, bem como parte do seu impacto potencial sobre o alvo. Usa-se uma combinação de Atributo/Habilidade que depende do tipo de combate em que o personagem está engajado.

- **Combate Próximo:** Para combate desarmado, use Destreza+Briga; para combate armado use Destreza + Armas Brancas.

- **Combate à Distância:** Para combate com armas de fogo, use Destreza + Armas de Fogo; para armas de arremesso use Destreza + Esportes.

Lembre-se, se o seu personagem não tiver pontos na habilidade necessária, use o nível do Atributo que a governa — a Destreza, na maior parte dos casos — como valor pré-definido.

No combate à distância, a arma usada pelo personagem pode modificar a sua parada de dados ou a dificuldade do teste (devido à cadência de tiro, uma mira telescópica etc.); confira os parâmetros das armas para definir os detalhes.

A maioria dos testes de ataque são feitos contra uma dificuldade igual a 6. Esse valor pode ser ajustado de acordo com modificadores que caracterizem a situação (longa distância, câibras etc.), mas o grau de dificuldade pré-definido do teste de ataque é 6. Se você não obtiver nenhum sucesso, o personagem terá falhado em seu ataque e nenhum dano será infligido. Se ocorrer uma falha crítica, não apenas o ataque falhou, como alguma coisa horrível acontece. A arma emperra ou explode, a lâmina se quebra, um aliado é atingido etc.

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: é muito mais interessante os jogadores ouvirem "Suas garras rasgam-lhe as entranhas e ele grita de dor enquanto derruba a arma e curva-se sobre o seu abdômen ensanguentado", do que simplesmente "Bem, ele perde quatro níveis de vitalidade". Os testes de ataque e o dano resultante não passam de modos de descrever o que acontece na história, e é importante que a narrativa do combate seja mantida, mesmo quando se faz um teste com dados.

Em geral, os sucessos adicionais obtidos num teste de característica significam apenas que o seu desempenho foi excepcionalmente bom. Já no combate, cada sucesso além do primeiro obtido num teste de ataque significa um dado a mais que você acrescenta à sua parada de dados de dano! Isso cria um combate mortal cinematográfico.

TIPOS DE DANO

A cada tipo de ataque corresponde um grau de dano específico, que indica o número de dados a serem usados no teste de avaliação de dano do ataque (chamado de *parada de dados de dano*). Algumas paradas de dados de dano baseiam-se na Força do atacante, enquanto outras baseiam-se na arma utilizada. Os testes de avaliação de dano são feitos contra uma *dificuldade igual a 6*. Cada sucesso obtido no teste de dano inflige ao alvo uma quantidade de dano igual a um nível de vitalidade. Porém, o dano aplicado pode ser de um dos três tipos a seguir:

- **Contusão:** O dano por contusão é aquele causado por socos e outros golpes semelhantes que têm pouca probabilidade de matar uma vítima (principalmente se ela for um vampiro). Todos os personagens usam o seu nível total de Vigor para resistir aos efeitos destes golpes, e o personagem se recupera rapidamente do dano que vier a ser recebido. O dano por contusão deve ser anotado na ficha do personagem nos quadros de Níveis de Vitalidade com uma barra ("/").

- **Letal:** E o dano provocado por ataques realizados com a intenção de causar ferimentos imediatos e mortais no alvo. Os mortais não podem usar o Vigor para resistir aos efeitos letais e o dano demora para ser curado. Os vampiros podem resistir ao dano letal com o seu Vigor. Assim como o dano por contusão, o dano letal deve ser registrado na ficha do personagem nos quadros de Níveis de Vitalidade, com uma barra ("/").

- **Agravado:** Certos tipos de ataques são mortais até mesmo para os mortos-vivos. Fogo, luz do sol e os dentes e garras de vampiros, lobisomens e outras criaturas sobrenaturais são considerados causadores de dano agravado. O dano agravado só pode ser absorvido com o uso da Fortitude e demora bastante para ser curado. O dano agravado é registrado com um "X" nos quadros de Níveis de Vitalidade na ficha do personagem.

As paradas de dados de dano nunca podem ser reduzidas para menos de um dado. Qualquer ataque que atinja o seu alvo tem pelo menos uma chance, por menor que seja, de infligir dano, pelo menos antes de um teste de absorção de dano ser bem sucedido. Além disso, um teste de avaliação de dano não está sujeito a falhas críticas; se ocorrer uma falha crítica, significa apenas que o ataque

QUADRO DE RESUMO DO COMBATE

Primeiro Estágio: Iniciativa

- Determine a iniciativa. Todos declaram suas ações. O personagem com o maior valor de iniciativa age primeiro. As ações podem ser retardadas para qualquer momento posterior à ordem de iniciativa.
- Declare as ações múltiplas (se houver), reduzindo as paradas de dados conforme o caso. Declare a ativação de Disciplinas e gastos de Força de Vontade.

Segundo Estágio: Ataque

- Para ataques desarmados em combate próximo, teste Destreza + Briga.
- Para ataques armados em combate próximo, teste Destreza + Armas Brancas.
- Para combate à distância: com armas de fogo, teste Destreza+Armas de Fogo; com armas de arremesso, teste Destreza + Esportes.
- Um personagem pode mudar para uma ação defensiva (bloqueio, esquiva, aparar) a qualquer momento anterior à realização da ação declarada no início, desde que seja bem sucedido em um teste de Força de Vontade, ou gaste um ponto de Força de Vontade.

Terceiro Estágio: Resolução

- Determine o efeito total do dano (tipo de arma ou de manobra), acrescentando os dados adicionais obtidos com os sucessos da jogada de ataque.
- Os alvos podem tentar absorver o dano, se for possível.

resvala inofensivamente no alvo. Veja as especificações sobre a aplicação do dano nas páginas 216 a 218.

ABSORÇÃO DE DANO

Os personagens são capazes de resistir a um certo grau de castigos físicos. Isso é chamado de *absorção de dano*. A parada de dados de absorção de dano de seu personagem é igual ao seu nível de Vigor. Um ser humano normal só é capaz de absorver o dano por contusão (isso reflete a resistência natural do corpo a tais ataques). Um vampiro (ou outro ser sobrenatural) é mais resistente e, por isso, pode tentar absorver o dano letal. O dano agravado só pode ser absorvido por meio do uso da Disciplina Fortitude. Contra o dano por contusão e o dano letal, o nível de Fortitude é adicionado ao nível de absorção de dano do defensor (portanto, um personagem com Vigor 3 e Fortitude 2 tem cinco dados de absorção de dano nos testes de avaliação de dano por contusão e dano letal e apenas dois dados de absorção contra dano agravado.)

Depois que um ataque é bem sucedido e inflige dano, o defensor pode fazer um teste de absorção de dano para tentar resistir. Esta é considerada um ato reflexo — os personagens não têm de realizar uma ação, nem dividir uma parada de dados para o teste de absorção. *A menos que exista alguma especificação em contrário, os testes de absorção de dano são feitos contra uma dificuldade igual a 6.* Cada sucesso subtrai um dado do dano total infligido. Assim como no caso da avaliação de dano, os testes de absorção de dano não estão sujeitos a falhas críticas.

Exemplo: Liselle, uma Gangrel, tem Vigor 3 e Fortitude 1. Ela é atacada com uma faca e o atacante causa três níveis de dano letal. Liselle pode tentar absorver este ataque com quatro dados. Vigor 3 + Fortitude 1). Ela obtém 1, 9, 9, 7. O "1" cancela um dos sucessos, o que a deixa com dois. Assim, ela pode ignorar dois dos três níveis de dano letal infligidos pela faca, sofrendo somente um nível de dano.

Se Liselle fosse um ser humano comum, ela não teria conseguido absorver o dano (letal) causado pela faca e teria perdido três níveis de vitalidade.

PROTEÇÃO

Para resumir, qualquer proteção usada por seu personagem aumenta sua capacidade de absorção de dano. No que se refere à redução de dano, o valor da armadura é adicionado ao nível básico de absorção. Uma armadura leve oferece pouca proteção, mas também não prejudica muito a mobilidade. Uma armadura pesada fornece muita proteção, mas pode restringir os movimentos.

As armaduras protegem contra o dano por contusão, letal e agravado causado por dentes e garras, mas elas não oferecem proteção contra o fogo nem a luz do sol. As armaduras não são indestrutíveis. Se a quantidade de dano causada por um único ataque for igual a duas vezes o valor da armadura, ela será destruída.

Os tipos de armaduras, seus valores e demais características estão descritos na página 214.

MANOBRAS DE COMBATE

Essas manobras lhe oferecem diversas escolhas no combate. A interpretação do combate é mais interessante se você conseguir visualizar os movimentos de seu personagem ao invés de reduzir a ação a simples testes com dados. A maioria dessas manobras requer uma ação para serem executadas.

MANOBRAS GERAIS

- **Abortando uma Ação:** Desde que o seu personagem ainda não tenha agido no turno, você pode abandonar a ação previamente declarada em favor de uma ação defensiva. As ações podem ser abortadas para serem substituídas por bloqueio, esquiva ou aparar. O personagem tem de ser bem sucedido em um teste de Força de Vontade contra uma dificuldade 6, ou gastar um ponto de Força de Vontade, para poder abortar uma ação e substituí-la por uma defesa. Quando um personagem pretende gastar Força de

Vontade para abortar uma ação, ele pode declarar o gasto no momento de realizar a manobra. Os testes de Força de Vontade para abortar a ação são considerados atos reflexos, e não ações. (Veja as descrições de bloqueio, esquiva e aparar no parágrafo "Manobras Defensivas".)

- **Emboscar:** Emboscar significa pegar um alvo de surpresa para que o primeiro golpe aplicado seja decisivo. O atacante usa Destreza + Furtividade num teste resistido contra a Percepção+Prontidão do alvo. Se o atacante obtiver mais sucessos, ele pode realizar um ataque sobre o alvo sem que este tenha chance de reagir e os sucessos extras obtidos no teste resistido acrescentam dados à sua parada de dados de ataque. No caso de um empate, o atacante ainda é quem ataca primeiro, mas o defensor pode realizar uma manobra defensiva. Se o defensor obtiver mais sucessos, significa que ele detecta a emboscada e as duas partes fazem seus testes de iniciativa normalmente. Alvos que já estejam envolvidos em um combate não podem ser emboscados.

- **Ataque às Cegas/Tiros:** Realizar ataques enquanto se está cego (ou em escuridão total) costuma significar um aumento de +2 na dificuldade, e os ataques à distância não terão nenhuma precisão. Os poderes de Sentidos Aguçados (pág. 149) e Olhos da Besta (pág. 173) anulam esta penalidade parcial ou completamente.

- **Ataques pela Retaguarda/pelos Flancos:** Os personagens que estiverem atacando alvos pelos flancos ganham um dado de ataque a mais. Os que estiverem atacando os alvos pela retaguarda ganham dois dados de ataque a mais.

- **Deslocamento:** Um personagem é capaz de se mover até à metade da sua distância de corrida (veja "Mover-se", na pág. 200) e realizar uma ação em um turno. Outras manobras, tais como saltar ou rolar podem ser consideradas como ações isoladas, dependendo de sua complexidade.

- **Ações Múltiplas:** Se você declarar ações múltiplas, subtraia uma quantidade de dados da primeira parada de dados igual ao número total de ações realizadas. Cada ação subsequente perde mais um dado (cumulativo). Se um personagem realizar somente ações defensivas em um turno, use o sistema apropriado para bloqueio, esquiva ou aparar.

A Disciplina Rapidez permite que os vampiros realizem ações múltiplas sem essa penalidade. Veja os detalhes na descrição da Disciplina, na página 153.

- **Mirar:** Apontar para um local específico significa incorrer num acréscimo de dificuldade, mas pode sobrepujar uma armadura ou cobertura, ou resultar em um aumento do efeito de dano. O Narrador deveria considerar resultados especiais além de um simples aumento na quantidade de dano, dependendo do ataque e do alvo.

Tamanho do Alvo	Dificuldade	Dano
Médio (membro, maleta)	+1	Sem modificador
Pequeno (mão, cabeça, computador)	+2	+1
Preciso (olho, coração, fechadura)	+3	+2

MANOBRAS DEFENSIVAS

É líquido e certo que seu personagem tentará evitar ser atingido durante o combate — é por isso que todo mundo faz testes de ataque. Às vezes, porém, o seu personagem deseja apenas evitar os ataques, e nada mais. Enquanto seu personagem ainda tiver o direito a realizar uma ação, você pode anunciar uma ação defensiva a qualquer momento antes que o personagem de seu oponente faça um teste de ataque. Você pode declarar uma ação defensiva no turno do personagem de seu oponente pela ordem de iniciativa, ou também pode *abortar* sua ação e optar por uma manobra defensiva. É preciso ser bem sucedido em um teste de Força de Vontade ou gastar um ponto de Força de Vontade para poder abortar sua ação. Se o teste de Força de Vontade fracassar, o seu personagem terá de realizar a ação declarada previamente.

CARACTERÍSTICAS DAS MANOBRAS.

As manobras são normalmente realizadas contra uma dificuldade igual a 6. As manobras que apresentam efeitos específicos sobre o combate podem modificar o seu teste de ataque, o grau de dificuldade ou a parada de dados de dano.

Características do Personagem: A combinação de Características usadas para realizar a ação. Se seu personagem não tem nenhum nível na Habilidade necessária, use o valor do Atributo no qual ela se baseia, como nível pré-definido.

Precisão: O dado acrescentado à jogada de teste feita para atingir um oponente. Um "+3" acrescenta três dados à parada de dados para aquele ataque.

Dificuldade: Quaisquer acréscimos ou reduções feitos ao grau de dificuldade de um ataque (que costuma ser igual a 6). Um " + 2" significa que se a dificuldade inicial do ataque era igual a 6, ela passará a ser igual a 8.

Dano: A parada de dados de dano utilizada.

Existem três tipos de ações defensivas: bloqueio, esquiva e aparar. Seu personagem pode defender-se contra praticamente qualquer tipo de ataque usando essas manobras. Entretanto, pode ser que o seu personagem não consiga evitar todos os ataques dirigidos a ele. Ele não poderá esquivar-se se não houver espaço para manobrar, e ele não poderá tentar bloquear ou aparar um golpe se não estiver ciente do ataque.

Cada uma das manobras defensivas usa o mesmo sistema básico: A ação defensiva é um teste resistido contra o teste de ataque do oponente. A menos que o atacante obtenha mais sucessos no total, ele perde. Se o atacante obtiver mais sucessos, aqueles que excederem o total de sucessos do defensor, se houver, são usados para atingir o alvo (o atacante não usa obrigatoriamente *todos* os sucessos que obteve). Assim, se o defensor obtiver menos sucessos do que o atacante, a sua manobra ainda poderá reduzir a eficiência do ataque, mesmo que ela não o anule completamente.

• **Bloqueio:** Uma manobra que envolve Destreza + Briga, na qual o personagem usa o próprio corpo para desviar um ataque contundente sem arma. Ataques letais e agravados não podem ser bloqueados, a menos que o defensor tenha Fortitude ou esteja usando uma armadura.

• **Esquiva:** Uma manobra que envolve Destreza + Esquiva, muito útil para evitar ataques de todos os tipos. Seu personagem desvia-se de um lado para outro para evitar ataques com Armas Brancas ou de Briga (se não houver espaço de manobra e/ou uma cobertura disponível, ele pode atirar-se ao chão). Se o seu personagem permanece sob cobertura ou deitado depois disso, as regras para cobertura aplicam-se no caso de ataques com Armas de Fogo feitos posteriormente (veja "Cobertura", na pág. 212).

• **Aparar:** Uma manobra que envolve Destreza+Armas Brancas, utilizando-se uma arma para bloquear um ataque com Armas Brancas ou Brigas. Se um personagem fizer um ataque com Briga e o defensor aparar-lo com uma arma que normalmente causa dano letal, o atacante pode realmente ser ferido por uma aparada bem sucedida. Se o defensor obtiver mais sucessos do que o atacante na ação resistida, o defensor deverá fazer um teste usando como parada de dados o dano básico da arma mais os sucessos extras do teste de aparar contra o atacante.

Bloquear, esquivar-se e aparar são ações que podem ser desempenhadas como parte de um conjunto de ações múltiplas durante o turno do seu personagem (esmurrar e bloquear, atirar e esquivar-se, aparar e atacar). Usar o sistema de ações múltiplas para agir e defender-se é um recurso vantajoso porque o seu personagem ainda é capaz de realizar alguma coisa durante um turno além de simplesmente evitar os ataques.

Exemplo: Liselle quer enfiar as garras em um carniçal e depois esquivar-se de dois ataques — uma ação múltipla. Isso é considerado como três ações separadas que usam sua Destreza (3) + Briga (2) para

o golpe com as garras, e sua Destreza, (3) + Esquiva (3) duas vezes separadas para ela esquivar-se. O teste do ataque com as garras e reduzido em três dados (deixando-a com dois dados em sua parada de dados) porque Liselle estará desempenhando três ações. A primeira esquiva é reduzida em quatro dados (deixando-a com outra parada de dois dados), conforme as regras de ações múltiplas. A última esquiva ficará reduzida em cinco dados (deixando-a com apenas um dado na parada).

Ao invés de fazer com que as manobras defensivas sejam parte de um conjunto de ações múltiplas, você pode declarar que seu personagem passará um turno inteiro defendendo-se. Neste caso, as regras normais de ações múltiplas não serão usadas. Em vez disso, você ficará com a sua parada de dados total para a primeira ação defensiva, mas perderá um dado, cumulativamente, em cada ação de defesa subsequente realizada no mesmo turno. É difícil evitar vários ataques sucessivos.

Lembre-se de que os graus de dificuldade de quaisquer ações, mesmo as defensivas, realizadas contra atacantes múltiplos sofrem penalidades (veja "Oponentes Múltiplos", na pág. 211).

Exemplo: Liselle gasta um turno inteiro esquivando-se. Com uma Destreza de 3 e uma Esquiva de 3, ela é capaz de esquivar-se de até seis ataques. O jogador que interpreta Liselle joga seis dados contra o primeiro ataque, cinco contra o segundo, quatro contra o terceiro, três contra o quarto, dois contra o quinto e apenas um contra o sexto. Naquele turno, Liselle não pode fazer nada além de se esquivar.

MANOBRAS DE COMBATE PRÓXIMO

A seguir relacionamos uma lista das manobras mais comuns usadas em um Combate Próximo; sinta-se à vontade para criar seus próprios movimentos (sujeitos à aprovação do Narrador). Todos os ataques corpo-a-corpo infligem dano por contusão, a menos que se especifique algo em contrário. O dano infligido por ataques com armas brancas depende do tipo da arma (veja a Tabela de Armas Brancas, na pág. 214). Ele é, tipicamente, do tipo letal, embora as clavas e outros instrumentos de ponta romba provoquem dano por contusão.

• **Mordida:** Esta manobra só está disponível para vampiros (ou outras criaturas sobrenaturais de dentes afiados, como os lobisomens). Uma manobra de mordida é uma mordida "de combate", destinada a causar dano e não sugar sangue. Uma mordida causa dano agravado. Para usar um ataque com mordida, o vampiro precisa primeiro ser bem sucedido numa manobra de chave, agarrar ou encontrão (veja a seguir). No turno que se segue ao ataque bem sucedido, o vampiro pode declarar que irá tentar dar a mordida e fará um teste usando os modificadores descritos a seguir.

Como opção, um jogador pode declarar que a mordida de seu vampiro é um "Beijo" de ataque. Um Beijo é resolvido da mesma forma que uma mordida normal, mas não inflige níveis de dano de vitalidade. Depois de ligar-se para o Beijo, o vampiro pode começar a drenar o sangue da vítima com a velocidade normal, e a vítima ficará indefesa, como de costume, e não oferecerá resistência (veja detalhes na pág. 139). Depois do Beijo, um vampiro pode lamber os orifícios causados, fechando as feridas e assim removendo quaisquer evidências de que ele se alimentou.

Características: Destreza + Briga

Precisão: +1

Dificuldade: Normal

Dano: Força+1

• **Ataque com Garras:** Este ataque só pode ser feito por vampiros que tenham o poder de Metamorfose Garras da Besta, ou que desenvolvam esporões de ossos com o poder de Vicissitude Moldar os Ossos. Algumas outras criaturas sobrenaturais, como os lobisomens, também têm garras. Um ataque com garras inflige dano agravado (se forem Garras da Besta) ou dano letal (se for uma arma construída com a Vicissitude).

Características: Destreza + Briga

Precisão: Normal

Dificuldade: Normal

Dano: Força+1



• **Chave:** Num ataque bem sucedido, o atacante aplica uma chave (chave de braço, "mata-leão", "gravata") no alvo. No primeiro turno, o atacante pode fazer um teste de dano de Força. Em cada um dos turnos subsequentes, os combatentes agem segundo a ordem de iniciativa. Um combatente pode infligir dano de Força automaticamente ou tentar escapar da chave. Nenhuma outra ação é permitida enquanto um dos combatentes não se libertar. Para escapar de uma chave, faça um teste resistido de Força + Briga contra o oponente. Se o personagem que está tentando escapar obtiver mais sucessos, ele se liberta; caso contrário, os personagens continuam engalfinhados durante o próximo turno.

Características: Força + Briga
Precisão: Normal

Dificuldade: Normal
Dano: Força

• **Desarmar:** Para acertar a arma de um oponente, o atacante precisa fazer um teste de ataque com um acréscimo de +1 à dificuldade (tipicamente 7). Se for bem sucedido, o atacante faz o teste de dano normalmente. Se os sucessos obtidos excederem o valor da Força do oponente, o oponente não recebe nenhum dano mas é desarmado. Uma falha crítica geralmente significa que o atacante derruba a sua própria arma ou que é atingido pela arma do seu alvo.

Características: Destreza + Armas Brancas
Precisão: Normal

Dificuldade: +1
Dano: Especial

• **Agarrar:** Este ataque não inflige dano, uma vez que o objetivo é mais imobilizar o alvo do que feri-lo. Com um teste bem sucedido, o atacante segura o alvo até a próxima ação dele. Naquele momento, os dois combatentes fazem um teste de ações resistidas de Força + Briga; o alvo permanece imobilizado (sem a possibilidade de realizar nenhuma outra ação) até que obtenha um número de sucessos maior do que o do atacante.

Características: Força + Briga
Precisão: Normal

Dificuldade: Normal
Dano: Nenhum

• **Chute:** Os chutes variam desde os frontais simples até acrobáticos e elaborados. A dificuldade do ataque básico é a acrescida de

+ 1. O ataque inflige uma quantidade de dano igual a Força do Atacante + 1. Esses valores podem ser modificados posteriormente, a critério do Narrador, que pode aumentar o dano e/ou a dificuldade conforme a manobra cresça em complexidade.

Habilidade: Briga

Dificuldade: + 1

Precisão: Normal **Dano:** Força + 1

• **Oponentes Múltiplos:** Um personagem que lute contra oponentes múltiplos num Combate Próximo, sofre dificuldades de defesa e de ataque acrescidas de +1, cumulativo, para cada oponente após o primeiro (até um máximo de +4).

• **Soco:** O atacante ataca com um punho. O soco básico é uma ação padrão e inflige uma quantidade de dano igual à Força do personagem. O narrador pode ajustar a dificuldade e/ou o dano, dependendo do tipo de soco: gancho, "jab", arrasa-quarteirão, golpe de caratê.

Características: Destreza + Briga
Precisão: Normal

Dificuldade: Normal
Dano: Força

• **Rasteira:** O atacante usa suas próprias pernas para derrubar o oponente. O alvo recebe uma quantidade de dano igual à Força do atacante e deve ser bem sucedido num teste de Destreza + Esportes (dificuldade 8) ou sofrerá uma "queda" (veja Complicações das Manobras, à pág. 213).

O atacante também pode usar um bastão, uma corrente ou qualquer objeto similar para realizar uma rasteira. O efeito é o mesmo, embora a quantidade de dano que o alvo recebe varia conforme o tipo de arma.

Características: Destreza + Briga/Armas Brancas **Dificuldade:** +1
Precisão: Normal

Dano: Força; Queda

• **Encontrão:** O atacante persegue e empurra o oponente, atirando-o ao chão. A dificuldade do teste de ataque tem um acréscimo de +1, e a manobra inflige um dano igual a Força +1. Além disso, os dois combatentes precisam ser bem sucedidos num teste de Destreza + Esportes (dificuldade 1) ou sofrerão uma queda (veja Complicações das Manobras, na pág. 213).

Mesmo que o teste de Esportes do alvo seja bem sucedido, ele se desequilibra, sofrendo um acréscimo de +1 na dificuldade de suas ações durante o próximo turno.

Características: Força + Briga

Dificuldade: +1

Precisão: Normal

Dano: Força +1

• **Comprimento da Arma:** É difícil ficar a uma distância adequada para um ataque com socos ou com uma faca se o oponente está com uma espada ou um bastão. Um personagem que estiver sendo rechaçado com uma arma mais longa deve aproximar-se um metro e então golpear, perdendo um dado de sua parada de ataque no processo.

• **Golpe:** Um golpe cortante, um golpe de ponta ou uma estocada, dependendo da arma utilizada. Veja os detalhes na Tabela de Armas Brancas, na pág. 214

Características: Destreza + Armas Brancas

Dificuldade: +1

Precisão: Normal

Dano: Conforme o tipo de Arma

MANOBRAS DO COMBATE À DISTÂNCIA

Muitos conflitos físicos envolvem o uso de armas de longo alcance. As manobras descritas a seguir cobrem diversas ações úteis durante um tiroteio, mas não se sinta limitado por essa lista. Se surgir a necessidade, tente criar uma nova manobra (sujeita à aprovação do Narrador). Veja as informações específicas na Tabela de Armas de Longo Alcance, na pág. 214.

• **Apontar:** O atacante acrescenta um dado à sua parada de dados de ataque com um único tiro para cada turno que ele gastar apontando. O número máximo de dados que podem ser acrescentados dessa maneira é igual ao nível de Percepção do personagem, e ele precisa ter 1 ou mais pontos em Armas de Fogo para poder usar esta manobra. Uma mira telescópica adiciona dois dados à parada do atacante no primeiro turno que ele passa apontando (em acréscimo àqueles adicionados graças à Percepção). Durante esse tempo, o atacante não pode fazer mais nada além de apontar.

• **Disparos Automáticos:** A arma descarrega o seu pente de munição inteiro em um ataque contra um único alvo. O atacante faz um teste único, acrescentando 10 dados à sua precisão. Porém, a dificuldade do teste de ataque aumenta em + 2 devido ao recuo da arma. Os sucessos extras acrescentam dados à parada de dados de dano, que continua sendo considerado equivalente a uma bala. Um atacante que esteja usando uma arma automática não pode mirar uma área específica do corpo.

Exemplo: Kincaid descarrega um pente inteiro de sua AK-47 contra o ancião que se aproxima. O jogador faz um teste de Destreza (4) + Armas de Fogo (3) + 10 (pela manobra). O teste é feito contra uma dificuldade de 8 (6 pela proximidade + 2 pelo recuo). Ele obtém um total de seis sucessos e o ancião não se esquiva. O jogador agora faz uma jogada de avaliação de dano com 12 dados, sendo 7 (o dano básico de um fuzil de assalto) + 5 (pelas sucessos). O pente é esvaziado completamente.

Este ataque só é possível se o pente de munição da arma estiver, no mínimo, com a metade da carga.

Características: Destreza + Armas de Fogo

Dificuldade: +2

Precisão: +10

Dano: Especial

• **Cobertura:** A cobertura aumenta a dificuldade do atacante para atingir o alvo (e, com frequência, a habilidade do alvo de responder ao fogo). As penalidades à dificuldade para atingir um alvo protegido por vários tipos de coberturas estão relacionadas a seguir. Um personagem que responda ao fogo de trás de sua cobertura também está submetido a uma desvantagem para acertar, já que ele tem de se expor para atirar, e voltar rapidamente para a sua proteção. Os ataques com armas de fogo realizados por um defensor

que esteja sob cobertura são feitos contra uma dificuldade um ponto menor do que aquela relacionada abaixo. (Se a dificuldade relacionada for + 1, então o defensor não sofre nenhuma penalidade por efetuar ataques estando sob cobertura.). Se o seu personagem se esconder por trás de um muro, a dificuldade dos testes de Armas de Fogo do atacante será acrescida de +2. Os ataques de seu personagem que forem feitos de trás daquele muro terão dificuldade aumentada em +1.

Observe que as dificuldades para dois combatentes que estejam, ambos, sob cobertura são cumulativas. Se um deles estiver deitado e o outro estiver atrás de um muro, os ataques realizados pelo que está deitado têm a dificuldade aumentada em +2, enquanto os ataques realizados de trás do muro também têm a dificuldade aumentada em +2.

Tipo de Cobertura

Aumento na Dificuldade

Leve (deitado de bruços)

+1

Boa (por trás de um muro)

+2

Superior (somente a cabeça exposta)

+3

• **Tiros Múltiplos:** Um atacante pode dar mais de um tiro em um turno, declarando uma ação múltipla (a parada de dados do primeiro tiro fica reduzida pelo número total de tiros disparados, e cada tiro subsequente reduz um dado adicional, cumulativo). O número de tiros disparados pelo atacante pode ser no máximo igual à cadência de tiro da arma.

Características: Destreza + Armas de Fogo

Dificuldade: Normal

Precisão: Especial

Dano: Conforme o tipo da Arma

• **Alcance:** A Tabela de Armas de Longo Alcance relaciona o alcance curto de cada arma; os ataques feitos àquela distância são feitos contra uma dificuldade de 6. O alcance máximo da arma corresponde ao dobro do valor relacionado. Os ataques realizados à distância máxima são feitos contra uma dificuldade de 8. Os ataques feitos contra alvos a dois metros de distância são considerados *point-blanc* (à queima-roupa). Os disparos à queima-roupa são feitos contra uma dificuldade de 4.

• **Recarregar:** É necessário um turno inteiro para recarregar uma arma e isso exige que o personagem se concentre. Como qualquer outra manobra, a recarga pode ser realizada como parte de um conjunto de ações múltiplas.

• **Efeito "mangureira":** Ao invés de apontar contra um alvo, as armas totalmente automáticas podem ser disparadas contra uma área. O efeito mangureira adiciona 10 dados à precisão em um teste de ataque padrão e esvazia o pente. Um máximo de três metros podem ser cobertos com esta manobra.

O atacante divide em partes iguais quaisquer sucessos obtidos no teste de ataque entre todos os alvos que estiverem na área atingida (os sucessos designados a atingir um indivíduo são, também, acrescentados à parada de dados de dano contra aquele alvo). Se houver apenas um alvo dentro do alcance ou da área de efeito, somente a metade dos sucessos o afetam. O atacante então distribui quaisquer sucessos restantes como desejar. Se for obtido um número de sucessos menor do que o número de alvos, só se pode designar um para cada alvo até que todos estejam distribuídos.

A dificuldade dos testes de Esquiva contra um ataque desse tipo é aumentada em +1.

Características: Destreza + Armas de Fogo

Dificuldade: +2

Precisão: +10

Dano: Especial

• **Rajada de Três Tiros:** O atacante ganha dois dados adicionais em um único teste de ataque, e gasta três tiros do pente de munição da arma. Somente certas armas podem ser usadas para realizar esta manobra; veja os detalhes na Tabela de Armas de

Longo Alcance. A dificuldade dos ataques aumenta em +1 devido ao recuo. Como no caso das armas automáticas, a parada de dados de dano é baseada no projétil da arma em questão.

Características: Destreza+Armas de Fogo **Dificuldade:** +1

Precisão: +2

Dano: Tipo da arma

• **Duas Armas:** Disparar duas armas dá uma vantagem sensível ao atacante, mas isso também acarreta algumas complicações. Fazê-lo é considerado uma ação múltipla, com redução da parada de dados pelo número de tiros disparados e pelo efeito do recuo. Além disso, o atacante sofre um acréscimo igual a +1 à dificuldade para o disparo com sua mão inábil (a menos que ele seja ambidestro). O atacante pode disparar um número de tiros igual à cadência de tiro de cada arma.

Características: Destreza+Armas de Fogo

Dificuldade: +1/mão inábil

Precisão: Especial

Dano: Tipo da arma

COMPLICAÇÕES DAS MANOBRAS

Descreve-se a seguir algumas complicações comuns aos combates. O Narrador deveria acrescentar quaisquer outras que se façam necessárias de acordo com a situação.

• **Às Cegas:** Adicione dois dados aos testes de ataque feitos contra um alvo que não está enxergando. Além disso, personagens cegos têm a dificuldade de todas as suas ações aumentada em +2.

• **Atordoado:** Se o número de sucessos que o atacante obtiver no teste de avaliação do dano causado em um único ataque for maior do que o nível de Vigor do alvo (no caso de mortais) ou de Vigor +2 (para vampiros e outros seres sobrenaturais), a vítima fica atordoada. O alvo precisará gastar o seu próximo turno recuperando-se dos efeitos do ataque. Somente os sucessos obtidos na avaliação de dano que ultrapassarem a capacidade de absorção de dano do defensor contam contra esse total.

• **Imobilização:** Adicione dois dados aos testes de ataque feitos contra um alvo imobilizado (p. ex., alguém o segura), mas que ainda está se debatendo. Contudo, se o alvo estiver completamente imobilizado (amarrado ou paralisado por outros meios), não é necessário nenhum teste e o ataque é bem sucedido automaticamente.

• **Queda:** A vítima simplesmente cai. Após ser derrubado, o alvo faz um teste de Destreza+Esportes. Se for bem sucedido, ele poderá levantar-se imediatamente, mas sua iniciativa para o próximo turno fica reduzida em dois pontos. Se falhar, o alvo deverá gastar sua próxima ação tentando ficar de pé, se tiver optado por levantar-se. Uma falha crítica significa que ele caiu de mau jeito, sofrendo automaticamente um nível de vitalidade de dano normal.

As manobras de Encontrão e Rasteira têm o objetivo de derrubar o oponente. Contudo, um ataque muito violento de qualquer tipo pode mandar o adversário para o chão. É melhor deixar a decisão sobre tais ocorrências a cargo do Narrador, e elas só deverão acontecer se forem condizentes com a história e em caso de ações cinematográficas.

• **Estaca no Coração:** É possível incapacitar um vampiro enfiando a clássica estaca de madeira em seu coração. Entretanto, há um equívoco nesse mito: ao atravessar o coração de um vampiro com uma estaca de madeira, ele não será destruído, apenas ficará imobilizado até que a estaca seja retirada.

Para empalar um vampiro com uma estaca, o atacante precisa apontar para o coração (dificuldade 9). Se o ataque for bem sucedido e infligir uma quantidade de dano igual a pelo menos três níveis de vitalidade, o alvo ficará imobilizado. Uma vítima imobilizada continuará consciente, podendo portanto usar a Disciplina Auspícios, mas não será capaz de mover-se nem de usar pontos de sangue.



TABELA DE MANOBRAS DE COMBATE PRÓXIMO

Manobra	Características	Precisão	Dificuldade	Dano
Morder	Destreza + Briga	+1	Normal	Força +1 (A)
Bloquear	Destreza + Briga	Especial	Normal	(R)
Garra	Destreza + Briga	Normal	Normal	Força +1 (A)
Chave	Força + Briga	Normal	Normal	Força (S)
Desarmar	Destreza + Armas Brancas	Normal	+1	Especial
Esquiva	Destreza + Esquiva	Especial	Normal	(R)
Agarrar	Força + Briga	Normal	Normal	(S)
Chutar	Destreza + Briga	Normal	+1	Força +1
Aparar	Destreza + Armas Brancas	Especial	Normal	(R)
Soco	Destreza + Briga	Normal	Normal	Força
Rasteira	Destreza + Briga/Armas Brancas	Normal	+1	Força (D)
Encontrão	Força + Briga	Normal	+1	Força +1 (D)
Golpe c/Arma	Destreza + Armas Brancas	Normal	Normal	Arma

(A): A manobra causa dano agravado

(D): A manobra derruba o oponente

(R): A manobra reduz os sucessos de ataque de um oponente.

(S): A manobra continua por turnos subsequentes.

TABELA DE MANOBRAS DE COMBATE À DISTÂNCIA

Manobra	Características	Precisão	Dificuldade	Dano
Disparos Automáticos	Destreza + Armas de Fogo	+10	+2	Arma
Tiros Múltiplos	Destreza + Armas de Fogo	Especial	Normal	Arma
Efeito Mangueira	Destreza + Armas de Fogo	+10	+2	Arma
Rajada de Três Tiros	Destreza + Armas de Fogo	+2	+1	Arma
Duas Armas	Destreza + Armas de Fogo	Especial	+1/mão inábil	Arma

TABELA DE ARMADURAS

Classe	Nível de Armadura	Penalidade
Classe Um (roupa reforçada)	1	0
Classe Dois (colete blindado)	2	1
Classe Três (colete de Kevlar)	3	1
Classe Quatro (colete à prova de balas)	4	2
Classe Cinco (armadura completa)	5	3

O nível da armadura é adicionado à parada de dados de absorção de dano do personagem contra o dano por contusão, letal e agravado devido a garras e presas. Elas não protegem contra o fogo nem o Sol. Contudo, as armaduras também subtraem um certo número de dados das paradas relacionadas à coordenação e agilidade de movimentos (a maioria das paradas de dados baseadas em Destreza). Isso está refletido na coluna de penalidades. Os atacantes podem fazer testes de pontaria contra as áreas desprotegidas do defensor e com isso ignorar a armadura (o Narrador define a penalidade sobre o grau de dificuldade desses testes, mas em geral será +1 ou +2).

TABELA DE ARMAS BRANCAS

Arma	Dano	Ocultabilidade
Cassetete +	Força +1	B
Porrete +	Força +2	I
Faca	Força +1	C
Espada	Força +2	I
Machado	Força +3	N
Estaca*	Força +1	I

+ Indica um objeto de ponta romba. Estes objetos causam dano por contusão, a menos que sejam apontados para a cabeça (veja "Mirar", na pág. 210). Se acertarem o alvo, elas causam dano letal.

• Capaz de paralisar um vampiro se enfiada no coração. O atacante deve apontar para o coração (dificuldade 9) e obter três sucessos na avaliação de dano.

TABELA DE ARMAS DE LONGO ALCANCE					
Tipo/Exemplo	Dano	Alcance	CdT	Pente	Ocultabilidade
Revólver leve SWM640 (.38 Especial)	4	12	3	6	B
Revólver pesado Colt Anaconda (44 Magnum)	6	35	2	6	C
"Pistolaleve Glock 17 (9 mm)	4	20	4	17 + 1	B
Pistola pesada S/g P220J.45 ACP)	5	30	3	7+1	C
Fuzil RemingtonM- 700 (30.06)	8	200	1	5 + 1	N
Submetralhadora (pequena) Ingram Mac-10 (9mm)	4	25	3	30+1	C
"Submetralhadora (grande) Uzi (9 mm)	4	50	3	32 + 1	I
Fuzil de Assalto Steyr-Aug (5.56 mm)	7	150	3	42+1	N
Espingarda Ithaca M-37 (calibre 12)	8	20	1	5 + 1	I
Espingarda semi-automática Fiachi-Law (calibre 12)	8	20	3	8+1	I
Besta ••	5	20	1	1	I

Dano: Indica a parada de dados de dano. Contra os mortais, considera-se que as armas de fogo causam dano letal. Contra vampiros, considera-se que as armas de fogo causam dano por contusão, a menos que sejam apontadas para a cabeça (veja "Mirar", à pág. 209), caso em que o dano é considerado letal.

Alcance: É o alcance efetivo da arma, em metros. Um personagem pode disparar até o dobro do alcance indicado, mas esses ataques são considerados de longa distância (dificuldade 8).

Cadência de Tiro (CdT): O número máximo de balas ou de rajadas curtas que a arma pode disparar num único turno. A CdT não se aplica aos disparos no modo automático, nem ao efeito "mangueira".

Pente: O número de cápsulas que uma arma de fogo pode conter. O + 1 indica que uma bala pode ser mantida na câmara, deixando a arma preparada para disparar.

Ocultabilidade: B= pode ser escondida num bolso; C= pode ser escondida num casaco; I= pode ser escondida num impermeável; N= não pode ser escondida por uma pessoa.

- Indica que a arma pode ser ajustada para disparar rajadas curtas, para uso no modo automático e para o efeito mangueira.
- Incluiu-se a besta nesta lista, para os personagens que quiserem usá-la para empalar outros vampiros. A besta leva cinco turnos para ser recarregada e, a menos que seja apontada contra o coração ou a cabeça, só causará dano por contusão ao vampiro. Contra os mortais, o dano é letal.

VITALIDADE

Como mencionado no Capítulo Três, seu personagem tem uma característica chamada Vitalidade, composta de sete níveis. Embora os vampiros sejam imortais e não morram de causas naturais, uma quantidade de ferimentos grande o bastante pode incapacitá-los, levá-los a longos períodos de dormência, ou até matá-los novamente (desta vez, em definitivo).

A TABELA DE VITALIDADE

Na ficha do personagem, o campo reservado à tabela de Vitalidade o ajuda a manter o registro das condições físicas de seu personagem ao longo do jogo. Ela também contém a penalidade imposta à sua parada de dados para cada nível de ferimento que seu personagem suporta. A medida que ele sofre mais ferimentos, sua vitalidade diminui até que ele fique incapacitado — ou seja morto.

Cada personagem tem sete níveis de vitalidade, que vão de Escoriado a Incapacitado. Os personagens também podem estar de posse de sua vitalidade plena (sem marcas nos níveis de vitalidade), ou em estado de torpor, ou mortos. Quando um atacante obtém um sucesso numa jogada de Avaliação de dano, seu personagem sofre um nível de vitalidade de dano. Isso deve ser marcado na ficha do seu personagem no campo apropriado, mas a marca que você faz depende do tipo do dano infligido (veja "Anotando o Dano", a seguir).

O número à esquerda do campo mais baixo que estiver marcado indica a penalidade, em dados, à que você está submetido no momento. Quanto mais seu personagem for atingido, maior será a sua dificuldade para desempenhar mesmo as tarefas mais simples. A penalidade em dados é subtraída da sua parada de dados correspondente a cada uma das ações (menos os atos reflexos, como a absorção de dano), até que o(s) ferimento(s) seja(m) curados.

A penalidade também indica redução na movimentação. Para sua conveniência, reproduzimos a tabela de Vitalidade do Capítulo Três.

TABELA DE VITALIDADE		
Nível de Vitalidade	Penalidade na Parada de Dados	Penalidade de Movimento
Escoriado		O personagem só está um pouco escoriado e não sofre nenhuma penalidade devido ao dano.
Machucado	-1	O personagem está ferido superficialmente e não sofre nenhum impedimento na movimentação.
Ferido	-1	O personagem sofreu pequenos ferimentos e seu movimento fica ligeiramente inibido (metade da velocidade máxima de corrida).
Ferido gravemente	-2	O personagem sofre dano significativo e não pode correr (contudo, continua apto a andar). Neste nível, o personagem não pode se mover e depois atacar; ele sempre perde dados dados ao se mover e atacar no mesmo turno.
Espancado	-2	O personagem está muito ferido e só pode mancar (três metros/turno).
Aleijado	-5	O personagem está catastróficamente ferido e só pode rastejar (um metro/turno).
Incapacitado		O personagem não pode se mover e provavelmente está inconsciente. Vampiros incapacitados e sem pontos de sangue entram em torpor.
Torpor		Os personagens entram num transe semelhante à morte. Ele não pode fazer nada, nem mesmo gastar pontos de sangue enquanto um determinado período de tempo não se passar.
Morte Final		O personagem morre novamente, desta vez para sempre.

• **Incapacitado:** O estágio imediatamente anterior ao torpor, a incapacitação difere da perda de consciência na medida em que o personagem cai em consequência dos efeitos combinados de trauma físico e dor. Ele cai no chão e não pode fazer mais nada além de gastar pontos de sangue para curar o dano. O dano adicional sofrido por um vampiro incapacitado o conduz para o estado de torpor e, no caso de se tratar de dano agravado, o resultado será a Morte Final.

• **Torpor:** O torpor é como um sono semelhante à morte, comum entre os mortos-vivos, sobretudo entre os vampiros mais velhos. Pode-se entrar em torpor voluntariamente (alguns mortos-vivos, entediados com os tempos atuais, entram em torpor na esperança

de despertar numa época mais agradável), ou involuntariamente (devido a ferimentos ou perda de sangue). Uma vez em torpor, um personagem permanece dormente por um período de tempo que depende de seu nível de Humanidade.

Como mencionado, os personagens que estejam sem pontos de sangue em sua reserva de sangue começam a perder níveis de vitalidade a cada vez que as regras dizem que eles deveriam gastar pontos de sangue. Quando um vampiro ficar reduzido dessa maneira a um nível abaixo de Incapacitado, ele entra em torpor. Ele permanecerá nesse estado até que alguém o alimente com pelo menos um ponto de sangue. Se isto acontecer, ele pode despertar, independentemente do seu nível de Humanidade. Este tipo de reanimação só funciona para os vampiros que entram em torpor devido à perda de sangue.

Os vampiros que entram em torpor devido a ferimentos precisam descansar por um período que depende do seu nível de Humanidade:

Humanidade	Duração do Torpor
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 milénio ou +

Após o período de descanso, o jogador pode gastar um ponto de sangue e fazer um teste de Despertar (pág. 204) para que seu personagem acorde. Se o vampiro não tiver sangue em seu corpo, ele pode não acordar até ser alimentado; se o jogador fracassar no teste de Despertar, ele poderá gastar mais um ponto de sangue e fazer um novo teste de Despertar na noite seguinte. Se o vampiro for bem sucedido em acordar, ele estará no nível de Vitalidade Aleijado e precisará gastar sangue ou caçar imediatamente.

Um personagem pode entrar em torpor voluntariamente. Este estado se parece com o descanso diário normal do vampiro, mas é uma forma mais profunda de sono e não deveria ser realizado de maneira leviana. Um vampiro que esteja em estado de torpor voluntário pode acordar depois da metade do tempo obrigatório ao torpor involuntário, mas precisa ser bem sucedido num teste de Despertar para consegui-lo. Um vampiro entorpecido pode ignorar sua necessidade noturna por sangue, pois ele está hibernando. Não existe um nível de torpor para os mortais; se seu nível de Vitalidade cair abaixo de Incapacitado, eles simplesmente morrem.

• **Morte Final:** Se um vampiro estiver no nível de vitalidade Incapacitado ou estiver em torpor e receber mais um nível de dano agravado, ele morre de uma vez por todas. O personagem de um jogador que encontre a Morte Final sai do jogo. O jogador poderá criar um novo personagem, se quiser continuar jogando.

Um vampiro incapacitado ou entorpecido também pode ser despachado de encontro à Morte Final por meio de uma quantidade maciça de dano por contusão ou trauma letal (decapitado, preso sob uma pedra de 10 toneladas, esmagado pela pressão no fundo do mar etc.). De um modo geral, esse tipo de dano deve ser suficiente para destruir ou esfacelar o cadáver a um ponto impossível de ser reconstituído.

ANOTANDO O DANO

Em **Vampiro** existem três tipos de dano. O dano por contusão inclui todas as formas de ferimentos temporários — provocados por socos, porretes e outros instrumentos de ponta romba. Os vampiros, e somente os vampiros, consideram os ataques com armas de fogo como causadores de dano por contusão também — a menos que as balas sejam apontadas para a cabeça (dificuldade 8), caso em que

REGRA OPCIONAL: FIGURANTES

Para tornar as lutas mais cinematográficas e fáceis de gerenciar, defina somente quatro níveis de vitalidade (Machucado -1, Mutilado -3, Incapacitado e Morto) para os personagens "figurantes" do Narrador. Os figurantes são bandidos sem nome (geralmente mortais ou carnicais) com quem os personagens se deparam de tempos em tempos, e não os personagens importantes do Narrador. Eles costumam ser controlados como capangas pelos inimigos mais importantes perseguidos por seus personagens, e são usados para desviá-los do caminho e distraí-los de seu verdadeiro objetivo. Depois de levar algumas lambadas, os figurantes recuam, rendem-se ou são subjugados, para que a verdadeira ação possa prosseguir.

provocam dano letal. Os vampiros podem sofrer dano por contusão, embora considerem isso mais como um aborrecimento do que qualquer outra coisa.

O dano letal abrange os ferimentos permanentes, mortais. Os humanos morrem com facilidade em consequência de ferimentos letais, e mesmo os mortos-vivos podem ficar traumatizados por quantidades maciças de dano letal. Por fim, os danos agravados incluem aquelas forças que mesmo os vampiros temem — fogo, luz do sol, e garras e dentes de seus semelhantes.

Todos os tipos de ferimento são cumulativos e a sua combinação determina o nível de vitalidade atual de seu personagem. Os detalhes sobre cada tipo de dano estão especificados a seguir.

O dano por contusão e o dano letal diferem em efeito, mas, para os vampiros, ambos são considerados normais. O dano normal é anotado com uma barra transversal ("/") colocada na caixa apropriada da tabela de Vitalidade. O dano agravado é anotado com um "X" para cada nível infligido.

O dano agravado sempre é anotado por cima do normal (seja por contusão ou letal). Assim, se você anotar um nível de dano normal na caixa correspondente a Escoriado e sofrer um nível de dano agravado posteriormente, "desça" o nível por contusão para a caixa correspondente a Machucado, marcando-a com "/". O nível agravado é então indicado, marcando-se a caixa de Escoriado com uma barra transversal à primeira, transformando a anotação num "X". Os níveis normais sofridos após os níveis agravados são simplesmente anotados na caixa vazia seguinte. O dano normal não é tão sério quanto o dano agravado, por isso ele é sempre anotado por último e curado primeiro (veja abaixo).

VITALIDADE

Escoriado		☒
Machucado	-1	☐
Ferido	-1	☐
Gravemente	-2	☐
Espancado	-2	☐
Aleijado	-5	☐
Incapacitado		☐

Exemplo: Verônica Abbey-Roth, emboscada no santuário de um caçador de bruxas, já sofreu um nível de dano por contusão (normal) devido ao soco de um Inquisidor (a tabela de Vitalidade de Verônica está marcada com uma "/" na caixa de Escoriado). Outro caçador de bruxas queima Verônica com um maçarico, provocando três níveis de dano agravado. A tabela de Verônica é marcada com um "X" nas caixas dos níveis de vitalidade Escoriado, Machucado e Ferido, e com uma "/" na caixa de Ferido Gravemente (basicamente o dano do soco foi transferido mais para baixo na tabela). O dano combinado deixa Verônica com -2 dados em todas as suas paradas de dados de ação. A beira do frenesi, Verônica abre caminho entre os Inquisidores e cambaleia para fora da antiga catedral.

DANO POR CONTUSÃO

O dano por contusão abrange todas as formas de ferimentos que têm pouca probabilidade de matar instantaneamente e que são relativamente fáceis de curar. A maior parte dos combates corpo-a-corpo — socos, chaves, chutes, rasteiras e similares — inflige dano por contusão. Este tipo de dano em geral debilita menos do que o dano letal e cura-se mais depressa.

Os vampiros praticamente não são afetados pelo dano de contusão — um soco no estômago tem pouco efeito sobre um morto-vivo. Contudo, uma quantidade maciça de trauma concussivo pode levar um vampiro ao torpor.

Os mortais são capazes de absorver o dano de contusão com seu Vigor, enquanto os vampiros podem absorvê-lo com seu Vigor adicionado de Fortitude (se eles tiverem essa Disciplina). Porém, qualquer quantidade de dano de contusão aplicado a um vampiro após o teste de absorção é reduzido à metade (arredondado para baixo) — os corpos cadavéricos dos Membros simplesmente não se quebram, nem ficam escoriados como os do rebanho.

Exemplo: Verônica foi acuada por seu inimigo Kincaid, um vampiro do Sabá (Verônica está muito azarada esta noite!). Kincaid lança-se sobre Verônica. Ele a atinge e o jogador avalia o dano. Kincaid tem Força 4 e dois níveis de Potência. Seus resultados na avaliação de dano são átimos 8, 6, 7, 9 mais os dois sucessos automáticos da Potência — um total de seis níveis de vitalidade de dano. Verônica tenta absorver o dano (contra uma dificuldade padrão igual a 6), usando seu Vigor 2. O jogador obtém um 3 e um 8 — somente um sucesso. Assim, Kincaid inflige cinco níveis de dano de contusão à vitalidade — mas como Verônica é uma morta-viva, o resultado é dividido por dois e arredondado para baixo. Ela sofre somente dois níveis de dano.

Em desespero, Verônica contra-ataca e consegue atingir o Sabá. Ela tem Força igual a 1, por isso somente um dado é lançado. Por sorte, o resultado é 9, infligindo um nível de dano. Kincaid fracassa em seu teste de absorção de dano (Vigor 4 e Fortitude 1 permitem-lhe lançar cinco dados, que resultam em 4, 5, 1, 9 e 3). Porém, como o dano causado é de contusão, o nível infligido é dividido ao meio e arredondado para baixo, o que o toma igual a zero! Verônica lança-se desesperadamente sobre Kincaid, que ri de seus patéticos esforços para atingi-lo.

Se seu personagem ficar Incapacitado devido ao dano de contusão (ou letal) e em seguida sofrer mais um nível de dano de contusão (ou letal), ele entra em torpor. Se ele ficar Incapacitado devido ao dano de contusão e sofrer um nível de dano agravado, ele enfrenta a Morte Final.

DANO LETAL

O dano letal é exatamente isso — letal, pelo menos para os mortais. Mesmo os vampiros levam a sério os espadachins — um vampiro que seja cortado em pedaços ou decapitado irá enfrentar a Morte Final, embora não tão depressa quanto um mortal. Facas, balas, espadas e similares causam ferimentos letais. A critério do Narrador, os ataques contundentes dirigidos a alguma parte vital do corpo (dificuldade 8 ou 9 para apontar) podem provocar dano letal, sobretudo em mortais.

O objetivo do dano letal é causar ferimentos imediatos e profundos. Para o rebanho, os ferimentos letais levam um longo período para serem curados e geralmente dependem de cuidados médicos. Para vampiros bem alimentados, os ferimentos a faca, tiros e similares são simplesmente... um aborrecimento.

Os personagens mortais não podem absorver danos letais — todo o dano desse tipo é aplicado diretamente sobre seus níveis de vitalidade. Os personagens vampiros podem tentar absorver o dano letal normalmente, usando o seu Vigor (+ Fortitude, se a tiverem). O dano letal que ultrapassa o teste de absorção é aplicado normalmente a seus níveis de vitalidade.

Contudo, o dano letal é considerado normal para fins de cura, assim os vampiros conseguem anular o dano letal com facilidade por meio do emprego de pontos de sangue.

Quando os campos dos níveis de Vitalidade de seu personagem estiverem preenchidos até o nível Incapacitado, se ele sofrer mais um nível de dano letal, ele entra em torpor (pág. 216). Se seu personagem estiver reduzido a Incapacitado via dano letal e sofrer um nível de dano agravado, ele enfrenta Morte Final.

DANO AGRAVADO

Certos ataques são trágicos para os mortos-vivos. O fogo e os raios do sol infligem ferimentos terríveis aos vampiros, do mesmo modo que os dentes e as garras de seus semelhantes (bem como os ataques de lobisomens e outras criaturas sobrenaturais).

Como já foi mencionado, cada nível de dano agravado deve ser anotado com um "X" na tabela de Vitalidade. O dano agravado só pode ser absorvido com o uso da Disciplina Fortitude. Mais do que isso, é muito mais difícil curá-lo. Um nível de dano agravado só pode ser curado com um dia inteiro de descanso e o uso de cinco pontos de sangue (embora, no final do dia de descanso, um vampiro possa curar níveis de dano agravado adicionais ao custo de outros cinco pontos de sangue *mais* um ponto de Força de Vontade por nível de dano agravado **extra** a ser curado). Mas, o pior de tudo é que um vampiro que perca seu último nível de vitalidade devido ao dano agravado enfrenta a Morte Final — sua vida eterna finalmente termina e ele vai de encontro ao que quer que esteja reservado para ele no além-túmulo.

ESTADOS DE EXISTÊNCIA

O Mundo das Trevas é um lugar hostil. Os perigos inerentes a um ambiente tão selvagem são muitos e eles provocam os mesmos tipos de dano que o combate direto. Assim, também, o maior inimigo de um vampiro esconde-se nele próprio, sob a forma da Besta. Quer o vampiro sofra o aperto inclemente do frenesi ou uma queda lenta rumo à monstrosidade, a Besta está sempre à espreita para apoderar-se dos Amaldiçoados.

Os sistemas descritos a seguir apresentam diversas maneiras pelas quais os personagens podem ser afetados, seja física, mental ou emocionalmente. Esta seção também apresenta algumas das formas raras e preciosas pelas quais os Amaldiçoados podem ter alguma esperança de sobrepor-se ao seu estado.

O LAÇO DE SANGUE

Uma das propriedades mais maravilhosas, e ao mesmo tempo mais terríveis dos Membros é a habilidade de escravizar praticamente qualquer criatura que beba do seu sangue por três vezes. Cada gole do sangue de um determinado vampiro dá ao Membro em questão uma forte ascendência emocional sobre aquele que o tomou. Se uma criatura beber do sangue do mesmo vampiro por três vezes, em três noites distintas, ela cai vítima de um estado conhecido como *laço de sangue*. O vampiro que controla outra criatura por meio de um laço de sangue é o *regente* daquela vítima, enquanto o ser que está subordinado a ele é chamado de *vassalo*.

Em suma, o laço de sangue é uma das ligações emocionais mais fortes que se conhece. A vítima de um laço de sangue é totalmente devotada a seu regente e fará praticamente qualquer coisa por ele. Mesmo os usos mais potentes da Dominação não são capazes de superar os sentimentos do vassalo por seu regente; somente o amor verdadeiro tem uma probabilidade de vencer o laço, mas nem ele representa uma garantia.

O laço de sangue é mais usado para arregimentar mortais e carniçais, mas os Membros podem também criar ligações entre eles próprios. Tão grande é o poder do laço de sangue, que mesmo um vampiro ancião pode ser ligado a um neófito inferior; sob esse aspec-



TEMPO DE RECUPERAÇÃO DOS MORTAIS

Enquanto o poder do sangue permite aos vampiros se recuperarem da maioria dos ferimentos instantaneamente, os "pobres mortais" não têm tanta sorte. As regras a seguir permitem ao Narrador simular os efeitos do dano nos mortais, sejam eles inimigos, aliados ou a presa dos vampiros.

Assim como os vampiros, os mortais possuem sete Níveis de Vitalidade e sofrem penalidades em suas paradas de dados devido aos ferimentos. Mas ao contrário dos vampiros, os mortais só podem se recuperar de seus ferimentos com o passar do tempo, através de repouso e cuidados médicos. Além disso, os mortais não entram em estado de torpor; qualquer nível de dano acima de Incapacitado os mata. Os mortais podem absorver dano de contusão, mas não são capazes de absorver danos letais ou agravados (apesar de obviamente os mortais não sofrerem dano quando expostos à luz do sol).

Cada nível de dano sofrido por um mortal (seja ele de contusão ou letal) deve ser recuperado individualmente. Assim, se um mortal sofre dano suficiente para levá-lo ao estado de Incapacitado, ele passa as próximas 12 horas num estado de delírio antes que possa se recuperar até Aleijado. Recuperar-se deste nível demora mais 6 horas, e assim por diante.

RECUPERANDO-SE DE DANOS DE CONTUSÃO

Qualquer dano de contusão até o nível de Ferido Gravemente pode ser tratado sem a intervenção de um médico; estes ferimentos curam-se sozinhos, sem tratamento. Qualquer dano de contusão que ultrapasse o nível de Ferido Gravemente pode ter consequências mais graves. A visão e a audição de um mortal podem ser afetadas por uma concussão, ele pode sofrer dores excruciantes devido aos ferimentos internos ou passar por outros desconfortos extremos. Estes efeitos podem ser cancelados se o mortal receber o tratamento médico adequado.

Nível de Vitalidade	Tempo de Recuperação
Escoriado até Ferido Gravemente	Uma Hora
Espancado	Três Horas
Aleijado	Seis Horas
Incapacitado	12 Horas

Quando os danos de contusão atingirem o nível de Incapacitado, o mortal perde a consciência, mas não ultrapassa o nível de Incapacitado... ainda. Entretanto, qualquer dano de contusão adicional deve ser marcado com um "X" sobre os danos de contusão anteriores, transformando-os em letais. Neste ponto, a recuperação deve ser considerada como nos danos letais. Desse modo, um mortal pode ser espancado até a morte.

RECUPERANDO-SE DE DANO LETAL

Qualquer dano letal pode ser realmente mortal (e é por isso que é chamado dessa forma!). Ferimentos mortais que não sejam tratados continuam a sangrar até que o mortal desmaie e morra devido à perda de sangue. Outros perigos podem vir das infecções, danos às células ou membros quebrados.

Qualquer dano letal que ultrapasse o nível de Machucado exige cuidados médicos para prevenir danos adicionais. Ferimentos mortais, quando não tratados, pioram na razão de um nível de vitalidade por dia. Quando um mortal sofre dano letal até o nível de Incapacitado, ele está a um passo da morte. Se sofrer mais algum dano (seja ele de contusão ou letal), ele morrerá.

Se o indivíduo se encontra no nível de Espancado (ou algo menos grave), ele pode se recuperar com o tempo de repouso indicado a seguir. Porém, se o mortal atingir o nível de Aleijado ou Incapacitado, nenhum repouso será possível a não ser que ele receba cuidados médicos. De fato, quando atinge o nível de Incapacitado, o indivíduo entra em coma ou fica em choque, e ainda corre risco de vida.

Nível de Vitalidade	Tempo de Recuperação
Escoriado	Um Dia
Machucado	Três Dias
Ferido	Uma Semana
Ferido Gravemente	Um Mês
Espancado	Dois Meses
Aleijado	Três Meses
Incapacitado	Cinco Meses

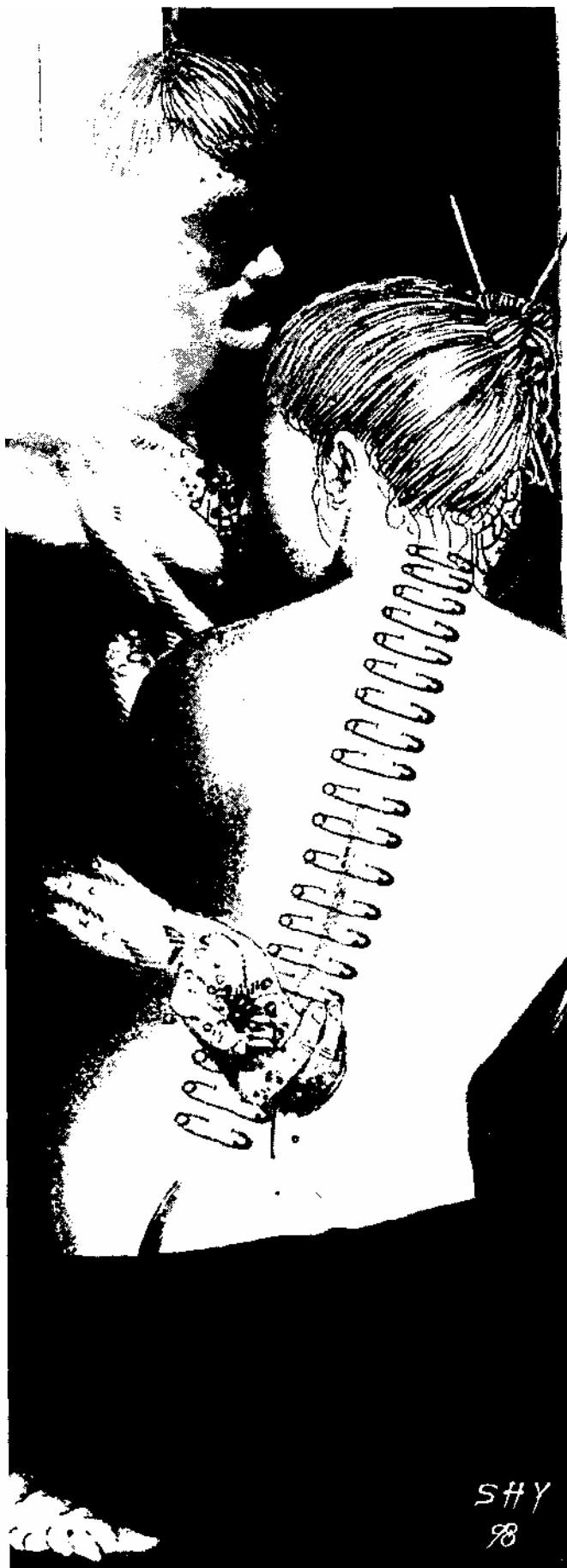
to, o sangue de um novato de 13ª geração é (presumivelmente) tão forte quanto o do próprio Caim. Desse modo, o laço de sangue se constitui numa estratégia importante na Jyhad; diz-se que alguns Anciões mantêm dúzias de Membros influentes secretamente submetidos a essa vassalagem.

• **Após o primeiro gole:** Depois de ter bebido uma vez, começa-se a experimentar sentimentos intermitentes, porém fortes, pelo vampiro. A vítima pode começar a sonhar com ele, ou passar a frequentar "por acaso" os lugares onde ele costuma aparecer. Não existe nenhum efeito mecânico neste estágio, mas ele deveria ser encenado. Todas as crianças da noite têm este nível de ligação com seus senhores, pois o próprio Abraço implica no fornecimento de

sangue aos novatos; eles podem amar seus "pais", odiá-los ou ambos, mas raramente ficarão indiferentes.

• **Após o segundo gole:** Os sentimentos daquele que tomou o segundo gole tornam-se mais intensos, a ponto de influenciar o seu comportamento. Embora ele não esteja escravizado ao vampiro, este torna-se, definitivamente, uma figura importante em sua vida. Ele pode agir como bem entender, mas talvez tenha que ser bem sucedido num teste de Força de Vontade para realizar ações que sejam diretamente prejudiciais ao vampiro.

A influência do vampiro é tanta, que poderá persuadi-lo ou subjugá-lo sem muito esforço (os testes Sociais contra o vassalo tem a dificuldade diminuída em -1).



• **Terceiro gole:** Após o terceiro gole, fica estabelecido um laço de sangue completo. Neste nível, o vassalo está, de certo modo, totalmente ligado ao vampiro, que passa a ser a pessoa mais importante de sua vida; amantes, parentes e até mesmo os filhos perdem toda a importância diante dessa paixão avassaladora.

Neste ponto, um regente pode usar sua Disciplina Dominação sobre o vassalo, sem nem mesmo precisar de um contato visual. Basta que ele ouça as palavras de seu regente. Além disso, se o vassalo tentar resistir à Dominação por algum motivo, a dificuldade dessa resistência fica aumentada em +2. Naturalmente, um vampiro de geração mais alta continua impossibilitado de usar a Dominação sobre um vassalo de geração inferior.

O laço de sangue é como o amor verdadeiro, embora numa versão perversa e distorcida. Afinal de contas, não se pode reduzir os caprichos do amor a um sistema de "sim ou não". Alguns vassalos (sobretudo os Conformistas ou outras naturezas dependentes, ou que tenham Força de Vontade menor ou igual a 5) cometeriam qualquer ato, inclusive suicídio ou assassinato, por seus amados; outros personagens têm certos princípios básicos que jamais violariam, nem pelo regente.

Uma vez estabelecido, um laço de sangue completo é praticamente inviolável. Uma vez ligado, um vassalo fica sob controle de seu regente, e somente dele. Ele não poderá ser ligado por um laço de sangue a outro vampiro, a menos que o primeiro laço se desfça "naturalmente". Porém, um vampiro pode ficar vinculado a vários outros indivíduos sem tanta intensidade (por um ou dois goles); na verdade, muitos Membros apreciam tais ligações, pois elas criam uma espécie de paixão artificial em seus corações inertes. Diante de um laço completo, entretanto, todos os demais sentimentos são varridos. Os vampiros amantes às vezes estabelecem laços de sangue entre si; esse é o sentimento mais próximo que os mortos-vivos chegam do amor. Mesmo esta sensação pode se transformar em desgosto ou ódio com o correr dos séculos, e poucos vampiros são confiantes o suficiente para iniciá-la.

Um laço de sangue é uma força poderosa, mas fica mais potente quando reforçada constantemente. Alimentar um vassalo com seu próprio sangue torna o vínculo mais forte, enquanto privá-lo da vitae pode provocar um enfraquecimento da ligação com o correr do tempo. Assim como em qualquer relacionamento, o tratamento e a cortesia fazem parte da dinâmica do laço de sangue. Um vassalo que seja bem tratado e que receba vitae de seu regente com frequência, provavelmente ficará ainda mais apaixonado; por outro lado, se ele for maltratado e humilhado, o ódio desenvolvido diminuirá a influência do laço sobre o vassalo.

Embora seja difícil, é possível que um vampiro consiga resistir temporariamente a um laço de sangue.

Para isso, o jogador precisa fazer um teste de Força de Vontade (a dificuldade habitual é 8, mas isso pode ser modificado dependendo do tratamento do regente e da Natureza do vassalo) e acumular um número de sucessos igual ao número de vezes que o vassalo bebeu de seu regente. O vassalo deve então gastar um ponto de Força de Vontade. Se ele for bem sucedido os efeitos do laço são eliminados durante um período de tempo variável: de uma cena (se o vassalo só estiver querendo planejar algo contra o regente, ou entregar informação confidencial a um inimigo etc.) a um turno (se o vassalo quiser atacar o regente fisicamente). O vassalo pode continuar a gastar pontos de Força de Vontade para prolongar a duração dessa "liberdade", mas assim que parar de fazê-lo os efeitos do laço de sangue retornam com força total.

É possível romper um laço de sangue, embora isto requeira não apenas que o vassalo evite completamente o seu regente durante um período longo de tempo, como também que ele gaste uma grande quantidade de Força de Vontade para livrar-se do "vício".

Como regra geral, um vassalo que não veja seu regente nem se alimente dele por um período igual a 12 menos a Força de Vontade em meses tem o seu vínculo reduzido em um nível (assim, um vassalo submetido a um laço de sangue pleno, cuja Força de Vontade seja igual a 5 terá o seu vínculo reduzido a duas tomadas de sangue se passar sete meses seguidos sem manter nenhum contato com seu regente). Se o laço for reduzido a zero por esse método (um feito geralmente acompanhado por um enorme gasto de Força de Vontade por parte do vassalo, para resistir à necessidade imperiosa de procurar por seu senhor), ele ficará completamente anulado.

Uma outra maneira, de certo modo menos segura, para livrar-se de um laço de sangue é matar o regente. Esta escolha é extremamente perigosa em vários níveis e não oferece nenhuma garantia de que tudo saia bem. Aqueles que foram libertados por este método dizem que o laço se estilhaça como um cristal partido no momento da Morte Final do regente. A Natureza do vassalo pode ter uma participação fundamental para assegurar que o vínculo tenha sido completamente eliminado, e o melhor é deixar o julgamento do resultado nas mãos do Narrador.

DEGENERACÃO

Vamos encarar os fatos: A despeito de todos os esforços contrários, um vampiro sucumbirá à decadência moral mais cedo ou mais tarde no decorrer de sua existência. Querendo ou não (é difícilimo manter a ética durante um frenesi), um vampiro às vezes comete atrocidades e se arrisca a perder sua Humanidade para a Besta. Se o personagem sentir remorsos por seus atos, ele saberá que sua Humanidade continua intacta. Entretanto, se ele cometer um ato hediondo e ignorá-lo sem a menor preocupação, isso significa que sua Humanidade está se esvaindo.

Um dos temas mais importantes de Vampiro: A Máscara é a luta dos Membros para conservarem suas almas e escaparem às garras da Besta. Por isso, é de extrema importância usar a moralidade e a Humanidade de maneira dramática e consistente. Se o Narrador permitir que os jogadores escapem impunemente dos assassinatos que cometeram, a história ficará comprometida, uma vez que se perderá uma das tragédias mais significativas da existência vampírica. Por outro lado, se o Narrador for muito rigoroso na aplicação das regras de Humanidade, no final da primeira sessão de jogo todos os personagens terão se tornado sanguessugas maníacos e vorazes. Manter o controle sobre a perda de Humanidade é uma tarefa difícil, mas o sistema de Degeneração foi elaborado para auxiliar esse trabalho.

O sistema é bastante simples: Toda vez que um personagem desempenhar uma ação que o Narrador considere questionável, o personagem pode sofrer uma degeneração — uma perda permanente de Humanidade. Se existe a possibilidade de degeneração, o jogador cujo personagem comete o ato deveria fazer um teste de Consciência. A dificuldade é 8 — atos repreensíveis são difíceis de se justificar — embora o Narrador possa modificá-la. Não é permitido gastar Força de Vontade para obter um sucesso automático neste teste — nem todo o ego do mundo será capaz de proteger o personagem da culpa.

Se o jogador que estiver jogando os dados conseguir obter pelo menos um único sucesso, seu personagem não perderá o ponto de Humanidade — ele sente bastante remorso ou consegue justificar o seu ato de alguma maneira. Se ele fracassar no teste, o personagem perde um ponto de Humanidade. Se sofrer uma falha crítica, o personagem perde um ponto de Humanidade e um de Consciência, e ainda passa a sofrer de uma Perturbação, que será escolhida pelo Narrador (que deverá fazer uma opção apropriada ao caso). Obviamente, a moralidade não é algo que um vampiro possa se dar ao luxo de tratar levemente. Lembre-se que um vampiro cuja Humanidade caia a zero deixa de ser um personagem de jogador. (Para sermos completamente honestos, nenhum

Membro com valor baixo de Humanidade é adequado para ser representado por um jogador, mas, por outro lado, esses vampiros podem constituir-se em figuras deliciosamente trágicas em comparação com seus parentes mais nobres.)

NO LIMITE

Um Narrador deve sempre alertar o jogador antes dele realizar uma ação que pode resultar em degeneração. Os jogadores devem compreender as consequências dos atos de seus personagens e devem ter a oportunidade de tomar a decisão. Do mesmo modo, um jogador cujo personagem esteja num estado de frenesi deve ser avisado quando o personagem estiver a ponto de cometer um ato hediondo — e tudo o que ele pode fazer é observar com horror impotente, enquanto o personagem joga os seus princípios morais pela janela, obedecendo às ordens da Besta. (Lembre-se, porém, que um jogador pode gastar um ponto de Força de Vontade para afastar as angústias do frenesi por um turno.) Não se deve permitir que os jogadores pensem que podem se livrar impunemente de seus atos. Deixe claro que um teste pode vir a ser necessário se os personagens amorais insistirem em cometer atos egoístas. Porém, tome cuidado para não dar alarmes falsos — se você os avisar da iminência de um teste, vá em frente e faça-o, ou estará arriscando-se a arruinar a utilidade desse mecanismo.

USANDO A HIERARQUIA DE PECADOS

Os testes de Degeneração podem parecer arbitrários ou mal definidos. Até certo ponto, eles são, mas isso é intencional. Mais do que isso, os testes de degeneração são muito mais subjetivos do que aleatórios. Um Narrador tem carta branca para monitorar a moralidade dos personagens que fazem parte de sua crônica. E uma enorme responsabilidade para o Narrador, mas é também a principal ferramenta que proporciona uma boa parte do horror e da tragédia, à medida que os personagens caem gradualmente num estado de total monstruosidade, embora lutem desesperadamente contra isso. Atenção, Narradores — os jogadores jamais devem sentir que você está privando os personagens de sua Humanidade. Use os testes de degeneração de modo consistente mas com critério, senão a tragédia se deteriorará numa série infundável de testes fracassados.

A Humanidade é um aspecto intrínseco dessa mecânica e um Narrador pode exigir determinados testes, mesmo quando eles parecerem não se enquadrar totalmente nas regras. A moralidade do próprio Narrador costuma refletir-se na forma como ele exige testes de Humanidade — isso não é apenas permitido, é encorajado.

Para conferir um sentido de ordem aos testes de degeneração, consulte a tabela de Hierarquia de Pecados. (**Observação:** Outras Trilhas também usam a Hierarquia de Pecados, embora as suas

HIERARQUIA DE PECADOS —HUMANIDADE	
Humanidade	Orientação Moral
10	Pensamentos egoístas
9	Pequenos atos de egoísmo
8	Ferimento infligido a outros (acidental ou não)
7	Furto e roubo
6	Violação acidental (beber de uma fonte até secá-la por estar faminto)
5	Dano intencional à propriedade
4	Violação devido a descontrole emocional (assassinato, matar uma fonte durante um frenesi)
3	Violação premeditada (assassinato deliberado, deliciar-se em deixar a vítima exangue)
2	Violação negligente (matar sem pensar, alimentar-se além da saciedade)
1	Os atos mais hediondos e perversos

ideias sobre "pecado" sejam diferentes. Consulte o Apêndice, para conhecer as outras Trilhas e seus códigos de ética.)

Sempre que um personagem cometer um ato questionável, verifique como aquela ação se relaciona com a hierarquia. Se a ação se enquadrar *no próprio* nível de Humanidade do personagem *ou abaixo* dele, um teste será obrigatório — quanto mais um personagem cai na escala de Humanidade, mais insensível ele se torna e os *pecadilhoss* não o incomodam mais. O uso do termo *violação* na tabela de hierarquia é deliberadamente vago, para ajudar o Narrador. Uma violação pode ser qualquer ato questionável e é usada para evitar que se altere a escala devido a qualquer transgressão simples. Pode-se considerar como violações os assassinatos, os atos que causam ferimentos, estupro (afinal, é isso o que significa tirar o sangue à força) e qualquer outra vilania que o Narrador considere errada.

Parece difícil escorregar para os níveis inferiores da escala, mas não se esqueça que quanto mais a Humanidade se esvai, mais forte a Besta fica. Mais cedo ou mais tarde, os personagens acabarão cometendo perversidades de que se julgavam incapazes. O Narrador tem toda a liberdade para decretar que os personagens com níveis baixos de Humanidade (4 ou menos) às vezes agem obedecendo a impulsos e necessidades aos quais só poderão resistir se forem bem sucedidos num teste de Consciência, ou se gastarem pontos de Força de Vontade. Este é o dilema crucial de Vampiro: A Máscara — a que distância o personagem é capaz de contornar a Besta antes que ela o arraste para a danação total?

PERTURBAÇÕES

As perturbações são enfermidades mentais criadas quando a mente é obrigada a confrontar-se com sentimentos conflitantes ou intoleráveis, como o terror esmagador ou uma culpa profunda. Quando a mente é exposta a impressões e emoções que ela é incapaz de conciliar, ela procura superar o conflito interno estimulando comportamentos como megalomania, bulimia ou histeria, de modo a criar uma válvula de escape para a tensão e o estresse gerados pelo conflito.

Tanto os vampiros quanto os mortais adquirem perturbações sob condições de intenso terror, culpa ou ansiedade. Se um jogador sofrer uma falha crítica num teste de Virtude ou de Força de Vontade (por exemplo, quando confrontado com o Röttschreck), o Narrador pode decidir que a experiência provoca uma perturbação no personagem. Outros exemplos de eventos causadores de perturbações incluem o ato de matar um ente querido durante um frenesi, ser enterrado vivo, ou ver centenas de anos de planejamento cuidadoso arruinados por um lance de azar. De um modo geral, qualquer experiência que cause uma emoção interna e desagradável, ou que viole completamente os princípios e as crenças do personagem é grave o suficiente para resultar numa perturbação. Somente o Narrador pode determinar que tipo de perturbação o personagem recebe, escolhendo (ou criando) uma que seja compatível com a personalidade dele e com as circunstâncias do evento que provocou a desordem.

Deve-se observar que as pessoas que são "loucas" não são nem engraçadas nem arbitrárias em seus atos. A insanidade é assustadora para aqueles que estão observando alguém enfurecer-se contra presenças inexistentes ou armazenar carne apodrecida para alimentar os monstros que vivem ao seu redor; mesmo algo de aparência tão inofensiva como conversar com um coelho invisível pode incomodar um observador. Os insanos, contudo estão apenas respondendo a um padrão que lhes é familiar, estímulos que eles recebem de suas próprias mentes. De acordo com sua capacidade de percepção distorcida, o que está acontecendo a eles é perfeitamente normal — para *elas*. A perturbação do seu vampiro tem uma razão para existir, quer ele seja um Malkaviano que esteve internado num sanatório antes de ser Abraçado, quer um Ventrue que escapou após cinco meses de tortura nas mãos de um Inquisidor. Quais estímulos a sua insanidade está lhe provocando e de que

modo ele está reagindo ao que está acontecendo? O jogador e o Narrador devem trabalhar em conjunto para definir os eventos disparadores da manifestação da sua perturbação e, então, decidir como o seu personagem reagirá a essas provocações.

Sem dúvida, encenar as perturbações é um grande desafio, mas com um pouco de tempo e preparação isso poderá resultar numa experiência dramática interessante para todos os envolvidos.

OBSESSÃO/COMPULSÃO

O trauma, culpa ou conflito interno que causam esta perturbação forçam o indivíduo a concentrar praticamente toda a sua atenção e energia em um único e repetitivo comportamento ou ação. A obsessão diz respeito ao desejo de um indivíduo de controlar o seu ambiente — manter tudo limpo, manter um local silencioso ou sossegado, ou manter indivíduos indesejáveis afastados de uma certa área, por exemplo. A compulsão é uma ação de conjunto de ações que um indivíduo sente necessidade de executar para aliviar a sua ansiedade: por exemplo, dispor objetos numa determinada ordem ou posição, alimentar-se de um mortal de uma maneira precisa e ritualística que jamais varia.

Os vampiros que tiverem uma perturbação obsessiva ou compulsiva devem definir um conjunto de ações ou comportamentos específicos, como descrito acima, e segui-lo a despeito de todo o restante. O comportamento obsessivo/compulsivo pode ser dispensado no curso de uma cena mediante o gasto temporário de um ponto de Força de Vontade. A dificuldade de qualquer tentativa para coagir ou Dominar um personagem para obrigá-lo a cessar aquele comportamento é aumentada em um ponto. Se um vampiro for forçado a resistir à sua perturbação, ele entra em frenesi automaticamente.

MÚLTIPLAS PERSONALIDADES

O trauma que gera essa perturbação fraciona a personalidade da vítima em uma ou mais personas diferentes, o que permite que a vítima renegue o trauma, ou quaisquer ações causadas, colocando a culpa em "outra pessoa". Cada personalidade é criada para responder a determinados estímulos — uma pessoa que tenha sofrido abuso desenvolve uma personalidade sobrevivente dura-como-o-aço, cria um "protetor" ou até mesmo torna-se uma assassina para anular o abuso que ela está sofrendo. Na maioria dos casos, nenhuma das personalidades tem conhecimento das demais, e elas se revezam na mente da vítima em resposta a situações e condições específicas.

Quando um vampiro sofre desta perturbação, o Narrador e o jogador devem chegar a um acordo sobre quantas personalidades ele desenvolverá e de que tipo elas serão, além das situações que disparam a sua predominância sobre a vítima. Cada personalidade deve estar relacionada ao trauma que a criou. Não apenas as personalidades diferem entre si, como no caso dos Membros, as personalidades podem acreditar que pertencem a diferentes clãs e senhores.

Um vampiro com múltiplas personalidades é capaz de manifestar diferentes Habilidades e até mesmo Virtudes para cada uma das suas personalidades; mas é o Narrador quem determina os detalhes específicos.

ESQUIZOFRENIA

Conjuntos de sentimentos e impulsos conflitantes e insolúveis podem fazer com que a vítima desenvolva a esquizofrenia, que se manifesta pela fuga da realidade, mudanças violentas de comportamento e alucinações. Esse é o tipo clássico de perturbação, que faz com que as pessoas conversem com as paredes, imaginem ser o Rei do Sião, ou dizer que recebem instruções de seus cãezinhos que lhes mandam sair e matar.

Para interpretar essa perturbação é preciso considerar tudo cuidadosamente, pois o personagem precisa determinar um conjunto geral de comportamentos relacionados ao trauma que provocou a



perturbação. As alucinações, as atitudes esquisitas e as vozes inaudíveis originam-se de um terrível conflito interno que o indivíduo é incapaz de resolver. O jogador precisa estabelecer uma idéia firme sobre que conflito é esse e então racionalizar e definir que tipo de comportamento ele causa.

Os vampiros que sofrem dessa perturbação são imprevisíveis e perigosos. Nas situações que disparam o conflito interno de um vampiro, as dificuldades de todos os testes para resistir ao frenesi sofrem um acréscimo de três pontos e o vampiro perde três dados de todos os seus testes de Força de Vontade.

PARANÓIA

A vítima de paranóia acredita que sua infelicidade e insegurança se originam da hostilidade e perseguição externas. Os paranóicos são obcecados por sua mania de perseguição, criando com frequência vastas e intrincadas teorias de conspiração para explicar porque e por quem estão sendo atormentados. Qualquer pessoa que eles pensem ser "um deles" será alvo de violência.

Os Membros que sofrem de paranóia têm dificuldade de interagir socialmente; as dificuldades de todos os testes que envolvam uma interação são aumentadas em um ponto. Eles são desconfiados e suspeitam de todo mundo, mesmo de suas próprias crias presas por laços de sangue. O menor sinal de comportamento suspeito é suficiente para provocar um teste de frenesi, com a dificuldade relativa ao grau de comportamento. Esta paranóia pode inclusive manifestar-se como práticas de alimentação rigorosas e complexas, para evitar que "eles" contaminem o suprimento de alimento do vampiro.

MEGALOMANIA

Os indivíduos que sofrem desta perturbação são obcecados por acumular poder e riqueza, tornando-se os indivíduos mais poderosos de sua região, para com isso disfarçarem sua insegurança. Tais indivíduos são invariavelmente arrogantes e absolutamente seguros de suas habilidades, convencidos de sua superioridade inerente. Os meios para alcançar essa posição podem assumir várias formas, desde conspirações malignas à brutalidade explícita. Qualquer indivíduo de status maior ou igual ao da vítima é encarado como um "competidor".

Vampiros que sofrem dessa perturbação lutam constantemente para alcançar o topo do poder e da influência por quaisquer meios necessários. Do ponto de vista de um megalomaniaco, existem somente duas classes de pessoas: os fracos e os que não merecem o poder que têm e portanto precisam ser enfraquecidos. Esta opinião se estende sobre todos aqueles que rodeiam o vampiro, incluindo os membros de seu próprio círculo. Esta perturbação confere um dado extra em todos os testes de Força de Vontade da vítima, devido ao seu exagerado senso de superioridade.

Se um vampiro megalomaniaco se vir diante da oportunidade de diablizar um Membro mais poderoso, ele se sentirá dolorosamente tentado a fazê-lo. E preciso que o vampiro faça um teste de Força de Vontade (dificuldade 10) para que ele evite tomar "aquilo que lhe pertence por direito".

BULIMIA

Indivíduos que sofrem de bulimia aplacam seus sentimentos de culpa e insegurança entregando-se a atividades que os confortam — neste caso, consumo de alimento. Um bulímico irá ingerir quantidades absurdas de comida quando estiver sob tensão e, a seguir, esvaziará seu estômago de maneiras drásticas, de modo a poder comer ainda mais.

No caso de vampiros com este tipo de perturbação, a necessidade por alimento é um modo de aliviar o medo e a ansiedade endêmicos ao Mundo das Trevas. Um vampiro bulímico pode alimentar-se quatro vezes ou mais em uma noite — caçando, gastando o sangue em atividades inúteis e depois reiniciando o ciclo.

Um vampiro com bulimia fica com fome mais depressa do que os outros vampiros. Quando está se alimentando, um vampiro bulímico precisa fazer um teste de Consciência (dificuldade 7). Se ele fracassar, irá se alimentar até que sua reserva de sangue esteja plena, quer ele necessite do sangue extra ou não. Um vampiro que foi mantido à força sem se alimentar está arriscado a entrar em frenesi (faça um teste de frenesi, dificuldade 6). A dificuldade aumenta em um para cada 15 minutos que ele é impedido de beber.

HISTERIA

Uma pessoa que seja presa da histeria é incapaz de controlar suas emoções, sofrendo graves alterações de humor e ataques violentos quando sujeita à tensão ou ansiedade.

Um vampiro histérico precisa fazer testes de frenesi sempre que for submetido a tensões ou pressão. Esses testes costumam ter dificuldade igual a 6, mas ela sobe para 8 se a tensão for repentina ou muito grave. Além disso, qualquer ação que resulte numa falha crítica faz com que o vampiro entre em frenesi automaticamente.

PSICOSE MANÍACO-DEPRESSIVA

Os maníaco-depressivos sofrem de graves alterações de humor, que às vezes resultam de traumas graves ou ansiedade. As vítimas podem sentir-se seguras e confiantes num momento, tornando-se incontrolavelmente letárgicas e pessimistas no seguinte.

Os Membros que sofrem desta perturbação estão sempre por um fio, sem nunca saber quando irá ocorrer a próxima mudança de humor. Sempre que um vampiro falha numa tarefa, o Narrador tem a opção de fazer um teste de Força de Vontade em segredo (dificuldade 8). Se o personagem fracassar no teste, ele cai em depressão. Além disso, o vampiro cairá em depressão sempre que um de seus testes resultar numa falha crítica, ou se sua reserva de sangue ficar abaixo de 2. O Narrador deve lançar um dado para determinar por quantas cenas o personagem permanecerá deprimido, mantendo esse número em segredo.

Os vampiros em estado de depressão têm seus níveis de Força de Vontade reduzidos à metade (mínimo 1). Para completar, o vampiro não tem acesso à sua reserva de sangue para aumentar os Atributos. Quando emergir do estado depressivo, o personagem permanecerá animado, bem disposto e muito ativo (de modo obsessivo) durante um número de cenas proporcional ao tempo que passou em depressão. Quando um vampiro está nessa condição maníaca, a dificuldade de todos os testes de frenesi aumenta em um ponto.

FUGA

As vítimas que sofrem desta perturbação passam por "apagões" e perda de memória. Quando submetido ao estresse, o indivíduo começa a apresentar um conjunto específico e rígido de comportamentos para remover os sintomas estressantes. Isso difere do caso de múltipla personalidade, porque o indivíduo não tem uma personalidade separada, mas age de um modo automático, como se estivesse sonâmbulo.

Os vampiros que sofrem desta perturbação precisam fazer um teste de Força de Vontade (dificuldade 8) sempre que forem submetidos ao estresse ou pressões. Se fracassar, o jogador pode encenar o estado do personagem que age como se estivesse em transe; caso contrário, o personagem passa a ser controlado pelo Narrador durante um número de cenas determinado pelo lance de um dado. Durante este período, o Narrador pode fazer com que o personagem aja da maneira que ele achar melhor para eliminar a causa da tensão. No final da fuga, o personagem "recupera a consciência", sem lembrar-se de nada do que aconteceu.

ANIMISMO SANGUINÁRIO

Esta é uma perturbação que só afeta os vampiros, em resposta ao sentimento de culpa arraigado que eles têm em relação ao ato de alimentar-se do sangue de seres humanos. Os Membros que sofrem desta perturbação acreditam que além de consumirem o sangue da vítima, eles também retiram a sua alma, que passa então a fazer parte do subconsciente do vampiro. Nas horas que se sucedem à alimentação, o vampiro ouve a voz de sua vítima dentro de sua própria cabeça e passa por uma torrente de "recordações" da mente da vítima — tudo criado pelo subconsciente do vampiro. Nos casos extremos, esta sensação de possessão pode levar o vampiro a desempenhar ações que atribui às suas vítimas. Obviamente, praticar a diablerie seria péssima idéia para um animista...

Quando um vampiro com esta perturbação se alimenta de um mortal, é preciso fazer um teste de Força de Vontade (dificuldade 6, ou 9 se drenar o ser humano até a morte). Se for bem sucedido, ele será atormentado pelas "recordações" da pessoa cuja alma ele consumiu parcialmente, mas continuará apto a agir normalmente. Se fracassar no teste, então as imagens em sua mente serão tão vívidas que ele ficará propenso a desenvolver uma segunda personalidade dentro dele — uma personalidade zangada e reprovadora, cujo objetivo é causar dano ao vampiro e seus associados. O jogador deve interpretar esse estado; caso contrário, o Narrador assume o controle do personagem e faz com que ele se comporte como se a mente da vítima estivesse prevalecendo. Durante os breves momentos que antecedem o alvorecer, o controle reverte automaticamente para o vampiro.

DETERIORAÇÃO

Um vampiro que esteja trespassado por uma estaca ou imobilizado por algum outro método continua a gastar sangue, à razão de um ponto por noite. Se o vampiro continuar a ser privado de sangue, o processo de deterioração que a não-vida manteve em suspenso recomeça. Um vampiro exangue começa a consumir todo o excesso de umidade que há em seu corpo, à razão de um nível de vitalidade por dia. Conforme o processo continua, o vampiro assume um aspecto de cadáver mumificado. De início, ele fica apenas com uma aparência emaciada, mas quando o corpo fica completamente desidratado, a carne e os ligamentos, juntamente com os órgãos inúteis em seu corpo e começam a atrofiar. Em torno do sétimo dia, quando o vampiro deverá ter atingido o nível de Incapacitado na tabela de Vitalidade, os olhos do personagem afundam-se nas órbitas, os tendões e ligamentos no corpo todo ficam dolorosamente retesados, as gengivas retraem-se e os lábios distendem-se num rigor mortis. Neste ponto, o personagem entra em torpor.

Uma vez em torpor, o personagem não será capaz de despertar a menos que lhe seja fornecido sangue em quantidade suficiente para levar o seu nível de Vitalidade até Machucado (no mínimo quatro pontos de sangue). Ao emergir desse estado, o vampiro será presa de uma voracidade enlouquecida e atacará a fonte de sangue mais próxima, independentemente de quaisquer elos emocionais.

Manter um vampiro trespassado por uma estaca até ele atingir esse estado de quase-morte e, a seguir, revivê-lo com uma quantidade de sangue suficiente apenas para prolongar a agonia é um dos métodos de tortura preferidos tanto da Inquisição, quanto do Sabá. A maioria dos vampiros que é submetida a esse tipo de tortura sofrerá dano mental permanente como consequência.

DIABLERIE

Existe somente uma coisa que os Membros anciões temem mais do que o fogo e a luz do sol. E o pecado conhecido por *diablerie*, ou *Amaranto*. Entre a sociedade da Camarilla, a diablerie é considerada como o pior dos crimes; aqueles que a praticam estão sujeitos às

punições mais severas que se pode imaginar, ela é tão abominável e temida entre os vampiros quanto o canibalismo entre os mortais. Os vampiros do Sabá, assim como os guerreiros do clã Assamita, têm a fama de entregarem-se despreocupadamente à prática da diablerie, motivo pelo qual os anciões os detestam ainda mais.

Em termos simples, a diablerie é o ato de se alimentar de um vampiro do mesmo modo que um vampiro se alimenta de um mortal. Ao fazê-lo, o assassino não apenas consome o sangue da vítima (e o sangue vampírico é muito, muito mais doce do que o mais saboroso sangue mortal), como também suga o poder da vítima para si. Ao roubar a vida de um vampiro mais próximo a Caim, o "ladão" enriquece permanentemente a sua própria vitae. Dessa maneira, o mais jovem dos vampiros é capaz de ganhar o poder dos anciões, desde que ele tenha a força e a audácia para arrancá-lo deles.

Esse crime é conhecido entre os anciões como "o Amaranto"; diz-se que nas noites mais antigas, uma flor do amaranto era oferecida à vítima uma semana antes de ser caçada. A lenda que corre entre os Membros é cheia de histórias sobre crianças da noite assassinas, que traíam e canibalizavam seus próprios senhores, e é por essa razão, mais do que qualquer outra, que os Membros anciões nutrem tanta desconfiança pelos neófitos. Na verdade, a própria Jyhad pode muito bem ter suas raízes nessa luta eterna e selvagem pelo poder absoluto.

COMETENDO DIABLERIE

Um vampiro que pretende cometer diablerie deve sugar todo o sangue de sua vítima vampírica. Depois, ele deve continuar sugando, pois (de acordo com as lendas da Família) a própria alma é arrancada do corpo da vítima e incorporada ao diablerista. O esforço envolvido na diablerie é monumental, pois a alma vampírica é gananciosa e apegase ao morto-vivo com tenacidade, na esperança de regenerar seu corpo e erguer-se novamente.

Depois que todo o sangue tiver sido retirado do corpo de um vampiro, começa a verdadeira batalha. O jogador do personagem diablerista faz um teste prolongado de Força (dificuldade 9). Cada sucesso inflige dano de um nível de vitalidade automaticamente (a vítima não pode tentar absorver o dano, que é do tipo agravado). Quando todos os níveis de vitalidade da vítima tiverem sido sugados, a essência da vítima passa para o atacante e o corpo vazio começa a deteriorar-se rapidamente.

Enquanto está cometendo diablerie, um vampiro fica bastante vulnerável a ataques. Ele tem de estar com toda sua concentração voltada para a luta de extrair a essência da vítima e qualquer interrupção destrói a chance de capturar aquele espírito. Todos os testes de ataques feitos contra um vampiro que esteja tentando uma diablerie são feitos contra uma dificuldade igual a 2.

AS RECOMPENSAS DA DIABLERIE

Depois de completar o ato com sucesso, o diablerista é tomado pela euforia e é necessário fazer um Teste de Autocontrole (dificuldade 10 menos a Humanidade do personagem) para evitar o frenesi. A sensação é semelhante a um orgasmo, só que muito mais intenso; e é tão poderosa que alguns Membros são viciados nela. Todos os outros Membros temem esses vampiros, conhecidos como "degenerados" ou "devassos", pois seu vício pelos prazeres do Amaranto os torna uma ameaça para todos. Mesmo os vampiros que são fracos demais para proporcionar qualquer acréscimo de poder são devorados pelo simples prazer do ato.

O verdadeiro lucro da diablerie torna-se evidente se o diablerista alimenta-se da vitae de um vampiro de geração mais baixa (p. ex., se um vampiro de 9ª geração cometer diablerie em um vampiro de 7ª geração). O diablerista rouba, literalmente, o poder e a potência do próprio sangue da vítima e, com isso, reduz a sua própria geração em um, permanentemente, o que o conduz para mais perto dos poderes míticos de Caim. Todos os benefícios da geração mais baixa

— uma reserva de sangue maior e mais potente, a habilidade de Dominar mais Membros e, em alguns casos, a habilidade de aumentar suas Características para níveis acima de 5 — são outorgados ao vampiro.

Se a vítima fosse dona de um poder muito maior (cinco ou mais níveis de geração) do que o do diablerista, o Narrador pode determinar que o predador reduz sua geração em mais de um grau. Isso é possível principalmente no caso da vítima ser um Antigo (+ de 2000 anos de existência). Não faria sentido, porém, que um neófito de 12ª geração que bebeu o sangue de um Membro de 3000 anos de idade pertencente à Quinta Geração avançasse três graus ou mais. Em última análise, esta é uma decisão que está nas mãos do Narrador.

Além disso, beber a vitae de vampiros mais antigos pode induzir a um aumento temporário nos níveis das Disciplinas do diablerista (em um, dois ou mais pontos), já que o sangue mais potente aumenta as artes místicas do predador. Se um vampiro mais velho pertencia a uma geração muito anterior à do assassino, os efeitos chegam a parecer miraculosos, mesmo sendo de curta duração. Esses poderes ampliados duram por uma única cena, a menos que o Narrador decida por algo diferente.

Para cometer diablerie, o diablerista precisa tomar o sangue diretamente da vítima e deve fazê-lo de imediato; o sangue não pode ser armazenado e usado posteriormente. Mais do que isso, somente um diablerista pode cometer o ato sobre uma determinada vítima; não importa quão potente seja o sangue da vítima, os efeitos da redução da geração efetiva não podem ser compartilhados por um bando de neófitos que a cercam como tubarões famintos. Correm rumores de que os clãs Tremere e Assamita desenvolveram métodos místicos de contornar uma ou ambas as proibições.

OS PERIGOS DA DIABLERIE

Cometer diablerie é considerado o crime perfeito por muitos neófitos sedentos de poder. Não resta nenhum corpo depois que a coisa está feita, já que a maioria dos vampiros com mais de uma década de existência transformam-se num monte de carniça irreconhecível. Sem nenhuma evidência física, fica difícil, até mesmo para o príncipe mais despótico, fazer uma acusação aberta de assassinato. Mas aqueles que cometem essa atrocidade logo aprendem que os diableristas carregam a evidência do seu crime em suas próprias almas. Os vampiros portadores da Disciplina Auspícios são capazes de identificar um diablerista por meio da Percepção da Aura. As energias roubadas da vítima misturam-se às energias do diablerista, deixando grandes marcas negras ao longo da aura do assassino. Estas marcas ficam tão visíveis como manchas de óleo sobre a superfície de uma lagoa cristalina, encobrimo as cores mais suaves da aura própria do vampiro e denunciando o crime acima de qualquer dúvida.

Nem todos os vampiros têm conhecimento sobre a diablerie ou sobre as marcas que ela deixa. Muitos dos Membros mais jovens apenas estranham aquela curiosa descoloração na aura do vampiro. Contudo, a maioria dos vampiros mais velhos sabe o que aquelas manchas significam, e tanto podem exigir a punição imediata do diablerista, como podem guardar a informação para usá-la mais tarde para chantageá-lo.

Essas marcas permanecem em evidência durante um número de anos igual à diferença entre a geração da vítima e a geração original do diablerista (no mínimo um ano, mesmo se a vítima era de uma geração mais alta). Por exemplo, se um vampiro de 12ª geração alimentar-se de um de 9ª geração (tomando-se de 11ª geração no processo), a evidência permanece em sua aura durante três anos. Além disso, os praticantes da Taumaturgia podem usar a Linha do Sangue para detectar o pecado do diablerista, mesmo séculos após o crime ter sido cometido. Por esse motivo, e muitos outros, os adeptos do Amaranto temem os Tremere.



Mesmo aqueles que não têm percepções especiais sentem que há uma espécie de "nódoa" no diablerista. Durante um mês para cada geração removida da vítima, um diablerista emite uma "vibração" que deixa os Membros mais sensíveis desorientados. Os Membros em questão podem não saber o que o diablerista fez, mas eles se sentirão desconfortáveis em sua presença. Um jogador cujo personagem Vampiro entre em contato com um diablerista precisa fazer um "teste de Percepção (dificuldade igual a 12 menos o nível de Humanidade do vampiro sensível — os vampiros com nível maior de Humanidade são os mais conscientes desse tipo de coisas) para perceber que "há algo errado" sobre o diablerista. Os seguidores de Trilhas alternativas (veja o Apêndice) não costumam perceber essa sensação estranha, pois eles não estão mais sintonizados às suas emoções da mesma maneira. O Narrador tem a palavra final nestes assuntos.

Alguns rumores falam de diableristas que demonstram certos maneirismos de suas últimas vítimas, sobretudo se as vítimas eram donas de uma grande fortitude psíquica (Força de Vontade 10) e se o seu sangue era muito mais forte do que o de seus assassinos. Se isto for verdade, e a alma de um morto-vivo particularmente poderoso puder manifestar-se no corpo de seu algoz, as implicações são assustadoras, principalmente à luz da Jyhad.

Tal é o horror da diablerie que, de acordo com a maioria dos anciões, nem mesmo uma caçada de sangue se compara à sua prática. Os caçadores têm de beber o sangue da vítima até a última gota, mas não devem continuar sugando depois de ter drenado todo o sangue da vítima. Na verdade, por um decreto do Círculo Interno, somente os senhores têm permissão para diablerizar suas crias e, mesmo assim, somente durante uma caçada de sangue. Na prática, muitos Membros mais jovens aproveitam a confusão das caçadas de sangue para matar alguns de seus semelhantes, e os príncipes costumam fazer vista grossa se o crime tiver sido hediondo.

Ultimamente, para os vampiros da Camarilla e outros que aderem ao caminho da Humanidade, existe a perda de Humanidade a ser levada em conta. A diablerie é pior do que um assassinato: o Amaranito absorve, literalmente, a alma da vítima, destruindo qualquer chance que ela tivesse de encontrar paz na outra vida. Este crime hediondo retira no mínimo um ponto do total de Humanidade do personagem. Além disso, no caso de ataques extremamente cruéis, o Narrador pode exigir um teste de Consciência (dificuldade 8). O fracasso significa a perda de mais um ponto de Humanidade, enquanto uma falha crítica pode significar uma perda ainda maior.

DOENÇAS

Existem algumas vantagens em ser um cadáver ambulante. Uma das maiores é a imunidade natural à maioria das doenças. AIDS, câncer, gripe e outros males significam muito pouco, ou nada, para os mortos-vivos.

Entretanto, imunidade às doenças não significa que os vampiros possam simplesmente ignorá-las. Qualquer enfermidade transmissível pelo sangue representa um problema potencial para os vampiros, porque eles podem tornar-se portadores da doença e transmiti-la de vítima em vítima. Aliás, vários Membros do Haiti e dos EUA tornaram-se portadores do vírus HIV. Bebendo de alguém que já estava infectado com o HIV e em seguida se alimentando de outras vítimas, esses vampiros ajudaram a disseminar uma epidemia já fora de controle.

Em alguns feudos, qualquer vampiro portador de HIV que seja encontrado é imediatamente trancafiado, pelo bem do rebanho. Houve alguns casos raros em que esses portadores foram submetidos à Morte Final por disseminarem a doença. Esses cães pestilentos são severamente desaprovados pela Camarilla, pois não apenas a doença ameaça a população humana, como as vítimas

podem vir a falar de seu contato com vampiros, o que coloca a Máscara em grande perigo.

Os vampiros com o Conhecimento Medicina são às vezes recrutados pela primigênie das grandes cidades para controlar a disseminação da doença pelo Beijo. Na última década, esses vampiros foram convidados a proferir palestras em conclaves, alertando tanto os neófitos quanto os anciões para os sinais visíveis de abuso de drogas e sintomas físicos evidentes que os vampiros deveriam tentar evitar. Até mesmo os vampiros do Sabá, que pouco se importam com o rebanho, começaram a preparar uma regulamentação referente aos portadores de doenças.

Um teste de Inteligência+Medicina (dificuldade 7) permitirá que os personagens detectem a presença de HIV, hepatite ou outras doenças relacionadas ao sangue. Se o teste fracassar, o vampiro não percebe os sintomas e expõe-se à doença (teste de Vigor, dificuldade 6, para evitar). Uma falha crítica indica que o personagem alimenta-se superficialmente e torna-se um portador da doença automaticamente.

As histórias dos Membros falam de certas pragas que são potentes o suficiente para afetar os vampiros. Pouquíssimos vampiros têm algum conhecimento sobre tais enfermidades, e aqueles que o têm são recompensados expressivamente. A despeito dos poderes formidáveis de que desfrutam, os Membros são muito mal preparados para lidar com as doenças eventuais que podem prejudicá-los.

ELETROCUÇÃO

Os vampiros não são nem de perto tão suscetíveis à eletricidade quanto os mortais. Apesar disso, às vezes a eletrocução pode ser um perigo. A intensidade da corrente elétrica determina a quantidade de dano letal que um personagem sofre pela eletrocução. Ele sofrerá os efeitos do dano relacionados a seguir, durante cada turno que permanecer em contato com a fonte, até que ele seja interrompido (teste de Força para desligar-se — dificuldade 5 para os vampiros e 9 para os mortais). Os vampiros podem tentar absorver esse dano normalmente — mas se o teste de absorção resultar numa falha crítica, o dano é considerado agravado, já que a corrente sanguínea e o cérebro do vampiro fritam.

O dano devido à eletricidade é de efeito letal, e as armaduras não protegem contra ele (dependendo das defesas da vítima, das circunstâncias e da decisão do Narrador).

Níveis de Vitalidade/Turno Fonte Elétrica

Um	Pequena; tomada de parede
Dois	Grande; cerca eletrificada
Três	Grave; bateria de veículo, disjuntores
Quatro	Fatal; linha principal de alimentação, trilhos de metro

Se um personagem mortal for submetido a quantidades significativas de dano elétrico (que o reduzam a Incapacitado), ele ficará sujeito a um dano permanente, que poderá ser: perda de coordenação motora (Atributos Físicos reduzidos), perda de memória permanente, dano cerebral (Atributos Mentais reduzidos), ou desfiguramento (Aparência reduzida). Os detalhes ficam por conta do Narrador.

A FÉ

Segundo as lendas dos Membros, a Maldição de Caim fez com que todos os vampiros se tornassem párias aos olhos de Deus, para sempre. Isto pode ou não ser verdade, mas o fato é que os símbolos ou as pessoas de grande fé religiosa são capazes de criar um certo desconforto, ou até mesmo causar dano aos Amaldiçoados.

A maioria dos mortais, mesmo aqueles tidos como devotos, não têm capacidade para afetar os Membros unicamente pela sua fé. Contudo, alguns mortais, aqueles que têm a Característica Fé Verdadeira, são capazes de usar a sua devoção como uma defesa ou arma contra os vampiros. Veja mais informações no Capítulo Nove.

QUEDAS

Até mesmo os vampiros podem sofrer danos sérios devido a quedas de grandes alturas. O Narrador lança um dado de dano de contusão, para cada 3 metros (frações arredondadas para baixo) de queda que o personagem sofre, antes de atingir algo sólido.

O dano da queda pode ser absorvido normalmente. Cair sobre objetos pontiagudos pode mudar o tipo de dano de contusão para letal, a critério do Narrador.

Se seu personagem despencar de uma altura de 30 metros ou mais, ele atingirá a velocidade máxima. O efeito do dano alcança um máximo de 10 dados neste ponto, e é considerado como dano letal. Além disso, qualquer armadura que seu personagem esteja usando durante uma queda em velocidade máxima só protege a metade do seu nível (arredondada para baixo), já que ela não foi projetada para este tipo de situação.

FOGO

Os vampiros temem o fogo porque ele é uma das poucas coisas capazes de pôr fim à sua existência imortal. O dano por fogo é do tipo agravado e ignora as armaduras; só se pode tentar absorvê-lo com a Fortitude. A intensidade do fogo determina os níveis de dano agravado que um personagem aguenta por turno, enquanto a intensidade do calor gerado determina a dificuldade dos testes de absorção com a Fortitude. Um personagem sofre o efeito total do dano a cada turno em que estiver em contato com as chamas; ele precisa abandonar o local e/ou apagar quaisquer focos de fogo que estejam sobre ele para parar de receber o dano. Todo dano infligido por fogo é automaticamente bem sucedido, a menos que seja absorvido (isto é, um personagem encurralado numa fogueira sofre *automaticamente* a perda de dois níveis de vitalidade devido ao dano por fogo por turno, e não dois dados de dano).

Dificuldade do Teste de

Absorção Calor do Fogo

3	Calor de uma vela (queimaduras de 1º grau)
5	Calor de uma tocha (queimaduras de 2º grau)
7	Calor de um bico de Bunsen (queimaduras de 3º grau)
8	Calor de fogo elétrico
9	Calor de fogo químico
10	Metal fundido

Níveis de Vitalidade

Turno Tamanho do Fogo

Um	Tocha; uma parte do corpo é exposta às chamas
Dois	Fogueira; metade do corpo é exposta às chamas
Três	Incêndio Infernal; o corpo inteiro é engolfado pelas chamas

Observação: A eletricidade por si só não causa dano agravado nos vampiros, mas o calor gerado por um relâmpago ou corrente elétrica de alta-voltagem podem provocar queimaduras internas que são agravadas. O dano elétrico pode ser absorvido normalmente, usando-se o Vigor + Fortitude do personagem. O dano é considerado do tipo "normal", a menos que o personagem sofra uma falha crítica no teste de absorção, caso em que o ferimento será considerado agravado, em consequência das queimaduras internas.

Se o seu personagem cair para o nível Espancado, ele fica temporariamente marcado com cicatrizes pelas chamas (reduza a Aparência em um ponto até que seus ferimentos se recuperem até o nível Escoriado). Se ele ficar reduzido a Aleijado ou Incapacitado pelo fogo, as queimaduras cobrirão a maior parte de seu corpo, reduzindo a Aparência em dois pontos.

FRENESE E ROTSCHRECK

Disfarçada sob os falsos ares de civilidade da Camarilla e a pretenção camaradagem entre os membros do Sabá, esconde-se uma verdade. Os vampiros são monstros, possuídos por uma Besta interior. Embora eles, assim como humanos, tenham uma certa capacidade de controlar seus instintos mais baixos, às vezes eles falham. Quando isso acontece, a Fome e a Besta tornam-se incontroláveis e ninguém está a salvo de seus excessos. Os vampiros mais velhos referem-se aos acessos de selvageria decorrente disso como "sucumbir à Besta Interior". Os mais jovens chamam essas explosões simplesmente de *frenesi*.

A NATUREZA DA BESTA

Durante um frenesi, um personagem rende-se, literalmente — e em geral, involuntariamente — aos instintos mais baixos da natureza vampírica. O personagem é consumido pela fúria ou pela fome, e não é capaz de — ou reluta em — considerar os efeitos de suas ações. Amigos, inimigos, amantes, ética: nada disso importa para um vampiro em frenesi. Se o vampiro que está em frenesi estiver com fome, ele irá alimentar-se de quem estiver por perto, sem se preocupar com o bem estar da fonte. Se o vampiro estiver zangado, ele fará de tudo ao seu alcance para destruir o objeto de sua ira. Um vampiro tomado de pavor cometerá todo o tipo de atrocidades para afastar-se da fonte de seu terror, não obstante as consequências. O personagem sucumbe completamente aos aspectos básicos de sua natureza, desviando-se por inteiro do Comportamento que ele assume com mais frequência diante dos que o cercam. Em resumo, torna-se a própria Besta.

Entre a Camarilla, sucumbir ao frenesi é considerado uma fraqueza, uma humilhante perda de controle. Os vampiros que entram em frenesi com frequência, e sobretudo em público, correm o risco de serem rejeitados socialmente, ou coisa pior. Embora muitos dos Membros da Camarilla sejam seres completamente monstruosos, as leis da Máscara, e da mera civilidade obrigam-nos a manter a Besta sob controle; aqueles que não conseguem fazê-lo não são vampiros, mas animais que devem ser destruídos pelo bem de todos. Entre o Sabá, o frenesi é encarado como um impulso natural, igual às necessidades dos seres humanos por sexo e alimento. Os vampiros do Sabá ridicularizam a atitude da Camarilla quanto ao frenesi, dizendo que esse é o comportamento de tolos sem força de vontade, incapazes de aceitar sua própria natureza predatória. Assim, os Membros do Sabá não procuram evitar o frenesi, mas controlá-lo e usá-lo para seus próprios interesses.

Muitas coisas podem induzir um frenesi, mas os motivos mais comuns são a fome e a ira. É perigoso repudiar um morto-vivo, ou humilhá-lo. Por essa razão, os vampiros da Camarilla costumam disfarçar descortêsias e ameaças em emaranhados de conversas de duplo sentido e sutilezas, de modo a evitar a ocorrência de um acesso em meio a um Elísio ou um conclave. Em última análise, o Narrador pode exigir que um vampiro faça um teste de frenesi em qualquer momento que ele julgue que aquele personagem teria motivos para perder o controle.

O frenesi proporciona diversos benefícios temporários. Um vampiro em frenesi ignora por completo todas as penalidades devidas e ferimentos impostas às suas paradas de dados enquanto esse estado durar. Assim que o frenesi passa, a dor volta e os efeitos dos ferimentos aparecem. Todas as dificuldades para Dominar um personagem frenético são aumentadas em dois, e as dificuldades para resistir aos efeitos da Dominação são reduzidas em dois. O personagem nunca precisa de um teste de Força de Vontade para realizar um feito, porque a fúria que alimenta as ações do vampiro funciona tanto como catalisadora de um estado mental intensificado, quanto como uma barreira contra intromissões indesejadas. Além disso, os personagens frenéticos ficam imunes aos efeitos devastadores do Rotschreck.

SISTEMAS

As regras para se lidar com um frenesi são deliberadamente vagas e o Narrador deve ficar à vontade para fazer quaisquer modificações que julgar necessárias à sua crônica.

Em alguns casos, o Membro pode conseguir superar o ímpeto do frenesi. Um vampiro que esteja à beira de um frenesi precisa fazer um teste de Auto-Controle contra uma dificuldade variável. Em geral a dificuldade vai de 6 a 8, mas se ele estiver tentando superar o ímpeto de cometer um ato escandalosamente maligno, o jogador poderá fazer o teste contra uma dificuldade de 9 menos a Consciência. O personagem precisa obter cinco sucessos para superar completamente os desejos violentos, mas mesmo um único sucesso já é capaz de interromper o frenesi temporariamente. Para cada sucesso abaixo de cinco, o personagem é capaz de resistir ao frenesi por um turno. Quando esse prazo expira, o personagem pode voltar a tentar obter sucessos extras e, com isso, continuar a resistir ao ímpeto. Assim que obtiver os cinco sucessos, seja num período curto ou longo, o vampiro consegue resistir aos ímpetos da Besta.

O fracasso significa que o personagem entra em descontrole emocional e faz tudo o que quiser, sem se preocupar com as consequências futuras. Sofrer uma falha crítica no teste de Autocontrole significa que o personagem ficará em estado de frenesi até que o Narrador resolva que ele sai e (a critério do Narrador) ele poderá ganhar uma perturbação relativa ao frenesi.

A lista a seguir mostra os estímulos mais comuns que são capazes de incitar um frenesi, e as dificuldades típicas dos testes para o personagem resistir. Lembre-se que se o frenesi tiver potencial para fazer com que o vampiro cometa uma atrocidade (como, por exemplo, matar uma criança ou outro ser inocente), o Narrador pode determinar que a dificuldade seja de 9 menos a Consciência.

Provocação	Dificuldade
Cheiro de sangue (quando faminto)	3 (ou mais, em casos extremos)
Visão de sangue (quando faminto)	4 (ou mais, em casos extremos)
Ser maltratado	4
Vida ameaçada	4
Humilhado	4
Provocação física	6
Gosto de sangue (quando faminto)	6 (ou mais, em casos extremos)
Ente querido ameaçado	7
Humilhação ofensiva	8

Nota: O Narrador tem a palavra final quanto ao que pode ou não provocar um frenesi. Em alguns casos, o Narrador pode ignorar completamente o que os jogadores acham que poderia levar seus personagens a um estado de fúria e, ao invés disso, fazer com que um evento de menor importância os leve ao frenesi. Em geral, faz-se isso nas situações em que o Narrador sente que um frenesi pode acrescentar alguma coisa à personalidade de um personagem, ou realçar os acontecimentos de uma história.

INTERPRETANDO O FRENESE

Os personagens que estão em frenesi não são donos de si — ou, melhor, revelam mais de si próprios do que fariam normalmente. Eles farão qualquer coisa para saciar sua fome ou destruir a fonte do frenesi, chegando mesmo a atacar os outros personagens dos jogadores. Os personagens frenéticos em geral atacam primeiro os seus inimigos, mas se não houver nenhum nas proximidades, os amigos servirão perfeitamente para suprir seus instintos básicos. Mesmo familiares e entes queridos poderão cair vítimas de vampiros em frenesi. O personagem poderá sentir remorsos e uma culpa imensa mais tarde, mas enquanto estiver em frenesi, nada mais conta além da satisfação imediata dos desejos de seu personagem. Com frequência, isso acaba levando a testes subsequentes de degeneração (pág. 221).

Por conseguinte, ataques frequentes de frenesi podem ser bastante prejudiciais à Humanidade do vampiro.

Alguns jogadores podem se sentir relutantes em interpretar um frenesi, mas essa é a natureza dos vampiros. Deve-se incentivar os jogadores a retratarem o frenesi adequadamente. Se eles não conseguirem fazê-lo, o Narrador deve se sentir à vontade para assumir o controle sobre o personagem, interpretando-o da maneira que julgar conveniente até que o frenesi termine.

Um jogador cujo personagem está tomado pelo frenesi pode optar por gastar um ponto de Força de Vontade, o que lhe permitirá controlar uma ação do seu personagem durante um turno. Desta maneira, um vampiro pode conceder à sua vítima em potencial uma oportunidade para escapar, ou a um mortal hostil a chance de balbuciar um pedido de desculpas. Este momento de Autocontrole dura somente por um turno, talvez dois; ele não acaba com o frenesi, apenas permite que o personagem o controle um pouco. Como Narrador, se um personagem frenético cometer uma ação que você julgue inadequada, você pode permitir a ação, mas determine que o personagem acabou de perder um ponto de Força de Vontade para realizá-lo.

O Narrador decide por quanto tempo o frenesi dura, mas geralmente uma cena é mais do que suficiente. Se o personagem for deixado inconsciente, ou se ficar preso, isolado por um longo período, as chances são de que ele acabará recuperando o controle sobre si mesmo.

RÖTSCHRECK: O MEDO VERMELHO

Embora poucas coisas sejam capazes de matar um vampiro — e apesar de muitos dos Amaldiçoados dizerem abominar sua imortalidade — certas fontes de ferimentos são temidas por todos eles. A luz do sol e o fogo podem despertar um sentimento de pânico de "fugir-ou-lutar". Enquanto estiver sob o domínio desse *Rötschreck*, um vampiro foge desesperadamente em pânico da fonte de seu medo, investindo cegamente contra qualquer coisa que se interponha em seu caminho, independentemente de eles pessoais ou afiliações. Sob vários aspectos, o *Rötschreck* é igual a qualquer frenesi; a Besta, que às vezes assume o controle em momentos de fúria, também o faz em momento de pavor.

Os estímulos relativamente inócuos, ou aqueles que estiverem diretamente sob o controle de seu personagem, dificilmente causam um *Rötschreck*. Por exemplo, um personagem que veja um cigarro aceso em uma boate, ou uma lareira na casa de um aliado, pode ficar pouco à vontade, mas é pouco provável que sucumba ao Medo Vermelho. Porém, se aquele cigarro for apontado ameaçadoramente em sua direção, ou se as chamas da lareira se avivarem subitamente...

Para que um vampiro tente evitar o *Rötschreck*, ele tem de fazer um teste de Coragem. Como no caso do frenesi, ele pode tentar acumular cinco sucessos para ignorar a Besta totalmente, embora uma quantidade menor de sucessos o capacitem a superar "o seu medo durante um período de tempo maior ou menor. O fracasso significa que o vampiro foge enlouquecido do perigo, correndo em linha reta e destruindo qualquer coisa ou pessoa que se interponha em seu caminho. Qualquer tentativa para conter um vampiro que esteja sofrendo do Medo Vermelho resulta num ataque imediato, como se o personagem estivesse em frenesi. Pode-se gastar um ponto de Força de Vontade para manter o controle por um turno. Um personagem que seja vítima de uma falha crítica num teste de Coragem, entra em frenesi imediatamente e permanece nesse estado até que o Narrador decida encerrá-lo.

Provocação	Dificuldade
Acender um cigarro	3
Ver uma tocha acesa	5
Fogueira	6
Luz solar obscurecida	7
Ser queimado	7
Luz solar direta	8
Preso num prédio em chamas	9



A GOLCONDA E OUTROS MEIOS DE SALVAÇÃO

Para a maioria dos Membros, ser um vampiro significa ser Amaldiçoado para todo o sempre. Muitas lendas falam do vampirismo como uma maldição atribuída não somente a Caim, mas ao próprio Demônio. Tomar-se um vampiro significa ser desprezado para sempre por Deus e pelos homens e, com isso, uma não-vida de horror conduz à eternidade no Inferno. Mesmo aqueles vampiros que escarnecem dessa "superstição" encaram, todavia, um inferno secular de algum tipo em suas Bestas, suas Fomes e no simples tédio que se desenvolve no decorrer dos séculos de sua existência.

Não é nenhuma surpresa, portanto, que alguns Membros falem de um estado de existência no qual seriam capazes de transcender sua fome e fúria eternas. Diz-se que os vampiros que atingem esse estado, chamado de *Golconda*, dominaram a sua Besta interior a tal ponto que ela não exerce mais controle sobre os seus atos. Embora continuem atados à necessidade por sangue, os vampiros em *Golconda* precisam de muito menos do que seus parentes mais vorazes. Mais do que isso, eles têm a capacidade de sufocar os ímpetos da Besta a tal ponto que jamais precisam temer perder o controle. Eles já não são mais Membros, em sua acepção total, mas constituem uma espécie de criatura completamente diferente, mais elevada.

Segundo as histórias, a *Golconda* é privilégio de poucos entre os mortos-vivos, e esses já não fazem parte da *Jyhad* ou da sociedade de seus semelhantes. Eles habitam lugares ermos, em companhia das feras da mata e dos pássaros do céu. Até os lobisomens deixam os mestres da *Golconda* sossegados, pois eles não são Amaldiçoados e sim Abençoados. Os vampiros em estado de *Golconda* às vezes visitam a grande sociedade dos mortos-vivos, em busca de discípulos a quem possam guiar nos caminhos da *Golconda* — mas, só o fazem em segredo, pois a *Jyhad* se aborrece com eles, que não querem ter mais nada a ver com isso. Algumas histórias dizem que um dos Antediluvianos encontrou o caminho para a *Golconda* e que este ser pretende tanto levar outros Amaldiçoados para o total estado da graça da *Golconda*, como frustrar os planos de seus rivais. Na verdade, ninguém tem certeza — e se tiver, não o dirá.

Dentro da Camarilla, a *Golconda* é encarada como uma fábula agradável, mas, no mínimo, excêntrica — uma alegoria para incentivar a manutenção da Humanidade, nada mais. Diz-se que alguns entre os Inconnu conhecem os segredos da *Golconda*, e que eles auxiliam ativamente a sua obtenção — mas, no que se refere a esses reclusos, boatos é que não faltam, também. Os Sabá, em contrapartida, escarnece da *Golconda* e daqueles que a buscam, considerando-os não merecedores da condição vampírica. Os lobos, dizem eles, não deveriam tentar imitar as ovelhas.

Os Narradores têm total liberdade para incluir a *Golconda* em suas crônicas, e os jogadores poderão persegui-la, se quiserem. Alcançar a *Golconda*, entretanto, não é algo que possa ser simulado com tabelas e pontos de experiência. Ela é tão efêmera e ao mesmo tempo tão poderosa quanto o amor ou a auto-aceitação e a sua obtenção deveria ser o objetivo de uma crônica inteira. Em geral, os personagens só ficam sabendo sobre a *Golconda* após passarem algum tempo entre os mortos-vivos, pois o que se sabe sobre ela só é divulgado por meio de charadas sussurradas entre aqueles que a procuram. Muitos vampiros nunca ouviram falar sobre a *Golconda*.

A busca da *Golconda* abrange não somente a procura por conhecimentos cifrados, mas também a procura pela verdade no próprio ser do vampiro. Uma coisa é certa — os vampiros que desejam atingir a *Golconda* devem ser capazes de sentir remorso e demonstrá-lo. Quanto maiores forem os pecados de um vampiro, maior a penitência necessária. Os vampiros que desejam entrar em *Golconda* devem procurar as famílias de suas vítimas e repará-las de algum modo, devem proteger os mais fracos e tentar tornar o Mundo das



Trevas um lugar melhor. Isso envolve, inevitavelmente a manutenção da própria Humanidade e o gasto de Força de Vontade para fazer boas ações (e evitar os atos hediondos) sempre que possível.

Como já mencionamos, atingir a Golconda só deveria ser possível no final de uma crônica longa (meses, ou anos, em tempo real) e árdua. Durante essa crônica, os personagens devem atender a determinados critérios. Eles precisam atingir níveis de Humanidade de 7 ou mais e níveis de Consciência de 4 ou mais e devem manter esses níveis por períodos prolongados. Eles sempre devem procurar sobrepujar os piores efeitos do frenesi, lutando contra os ímpetos e gastando pontos de Força de Vontade se necessário, para evitar cometer atrocidades. Mais do que isso, eles precisam demonstrar, no decorrer de dúzias de histórias, um comportamento penitente, abstinente e honrado. O uso do poder, a alimentação indiscriminada e os jogos da Jyhad devem ser evitados pelos vampiros que buscam o caminho da redenção.

Tipicamente, por volta da metade da crônica, os personagens da Golconda viajam em busca de um mentor, conhecido por saber os segredos da Golconda. Ao encontrar esse mentor, os vampiros precisam provar ser merecedores, enfrentando desafios e respondendo a charadas. Essas tarefas costumam conduzir os aventureiros por um sem número de grandes perigos tanto para seus corpos, quanto para suas almas.

O ponto culminante da crônica vem quando um vampiro merecedor passa por um ritual chamado o Suspiro. Às vezes o vampiro é abordado por outros que já atingiram a Golconda, que o conduzem no teste; outras vezes, o mentor conduz o Suspiro; e, outras vezes ainda, o vampiro viaja para as regiões agrestes e passa sozinho pelo Suspiro. Os efeitos exatos do ritual são desconhecidos (e estão nas mãos do Narrador), exceto que sabe-se que ele envolve uma perigosa jornada no mundo dos sonhos e, finalmente, na própria alma do vampiro. Esta é uma tarefa extremamente difícil e muitos vampiros falham em superá-la com a sua não-vida ou a sua sanidade intactas. Há ainda aqueles que voltam do Suspiro sem sofrer nada, mas tendo falhado para sempre em ganhar a Golconda. Não há uma segunda chance, por isso talvez o quinhão desses últimos seja o mais amargo de todos.

Se um vampiro conseguir atingir esse estado legendário, os efeitos são verdadeiramente miraculosos. O principal entre eles é a imunidade total ao frenesi e ao Rótschreck. O vampiro nunca mais cometerá um ato maligno sob a influência da Besta (embora o jogador possa optar por pecar, os dados nunca mais forçarão o personagem a fazer o mal). Embora um vampiro em Golconda precise beber vitae, ele nunca mais precisa temer tirar demais de uma vítima inadvertidamente.

Assim, também, o personagem já não precisa beber sangue com tanta frequência. Ele passa a perder um ponto de sangue por semana, ao invés de um ponto por noite. O personagem continua precisando gastar sangue normalmente para ativar Disciplinas, curar ferimentos etc.

Mais do que isso, um vampiro em Golconda transcende parcialmente a Maldição que une o seu próprio Sangue à fonte de Caim. Ao fazê-lo, ele pode aumentar qualquer uma das suas Características até o nível de 10, independente da geração. A sua reserva de sangue, porém, continua a mesma.

Um vampiro em Golconda deve manter padrões rígidos de pureza física e mental. Se o seu nível de Humanidade vier a ficar abaixo de 7, ou o seu nível de Consciência abaixo de 4, ele perderá todos os benefícios da Golconda, inclusive o aumento nas suas Características.

TORNANDO-SE MORTAL

Além das histórias sobre a Golconda, algumas lendas da Família falam de vampiros que se livram da Maldição de Caim e tornaram-se mortais novamente. Nenhum vampiro parece conhecer algum de seus semelhantes que tenha feito tal coisa; todas essas histórias talam do "amante do aliado do meu senhor", ou do "neófito de

algum príncipe distante" ou algum outro indivíduo indefinido. Os catalizadores que estão por trás de uma mudança dessas podem variar desde o assassinato do seu próprio senhor, ao encontro do amor verdadeiro passando pelo ato de sacrificar-se abnegadamente por outra pessoa (e tornando-se mortal, ao ser sacrificado). A maioria dos Membros, cínicos e entediados como são, zombam, dessas histórias — os atos de amor verdadeiro ou de sacrifício abnegado são mesmo muito raros no mundo dos Amaldiçoados. Em última análise, a verdade sobre essas lendas é uma decisão do Narrador.

VENENOS E DROGAS

Sendo mortos-vivos, os vampiros temem muito pouco os venenos convencionais. Entretanto, eles podem sucumbir a venenos ou drogas contidos na corrente sanguínea de suas vítimas. Na verdade, certos vampiros conhecidos como "viciados" ou "doídões", procuram deliberadamente por vítimas que estejam sob a influência do álcool ou drogas, para que possam compartilhar do efeito entorpecente.

Obviamente, num livro desse tamanho é impossível apresentarmos os efeitos de todas as drogas e venenos existentes. A seguir, encontram-se alguns exemplos do que pode acontecer a um vampiro que se alimente do sangue de uma vítima drogada ou envenenada. Um vampiro de pouca Força de Vontade (4 ou menos) e/ou com uma Natureza apropriada (Bom Vivant, Infantil) corre o risco de ficar viciado numa determinada substância, embora isso seja pouco provável. Em geral, os efeitos das drogas nos vampiros são muito menos intensos do que nos humanos cujas correntes sanguíneas estão contaminadas.

- **Álcool:** O vampiro subtrai um das paradas de dados de Destreza e Inteligência para cada dois goles do sangue da vítima contaminada com álcool. Este efeito se desfaz à razão de um dado por hora, à medida que o álcool é purgado da corrente sanguínea.

- **Macanha:** O vampiro fica com a percepção de tempo ligeiramente alterada, e sofre a redução de um dado nas paradas de dados de Percepção. As dificuldades nos testes de frenesi ficam reduzidas em um ponto, devido ao efeito calmante da droga. Os efeitos duram cerca de uma hora.

- **Alucinógenos:** Todas as paradas de dados do vampiro ficam reduzidas de um a três dados (incapacidade de concentração). Ele sofre efeitos similares aos provocados pelo poder de Demência de Nível Dois, Assombrar a Alma. Dependendo da natureza exata da "viagem", ele pode ganhar dados extras em uma Habilidade em particular, ou até ver sua Disciplina Auspícios aumentada em um ponto ou mais. Os efeitos duram por 8 menos o Vigor horas.

- **Cocaína/crack/speed:** Os vampiros que têm a Disciplina Rapidez ganham um nível extra na Disciplina durante 10 menos o Vigor minutos após a ingestão. As dificuldades para resistir ao frenesi aumentam em um ponto.

- **Heroína/morfina/barbitúricos:** O vampiro subtrai dois dados das paradas de dados de Destreza e de todas as Habilidades por 10 menos o Vigor minutos, e experimenta uma sensação de sonhar acordado durante 12 menos o Vigor horas. As dificuldades dos testes de frenesi são reduzidas em um ponto.

- **Salmonella** (envenenamento alimentar): O vampiro fica enausado e incapaz de consumir mais sangue (para superar, faça um teste de Vigor, com dificuldade 6) e sofre um nível de dano de contusão. O efeito dura mais ou menos um dia.

- **Veneno:** O vampiro subtrai um de todas as suas paradas de dados e sofre de um a três níveis de dano normal por cena, ou até por turno, dependendo da intensidade do veneno. Poucos venenos têm um efeito real sobre os mortos-vivos, e a maioria deles inflige uma quantidade fixa de dano máximo, antes de desaparecer. O vampiro pode purgar o sangue à sua velocidade normal de gasto e os efeitos curam-se automaticamente em alguns minutos ou horas após o sangue ter sido purgado.



A LUZ DO SOL

A luz do Sol, mais do que o fogo direto, é mortal para um vampiro. Mesmo raios solares difusos através de uma cortina grossa podem causar queimaduras, e a luz solar direta só não irá cauterizar os vampiros realmente poderosos. A menos que um personagem disponha de Fortitude, os raios do sol, por mais fracos que sejam, irão causar queimaduras. Os personagens com Fortitude (e somente os que têm Fortitude) podem tentar absorver o dano causado pelo sol usando uma parada de dados de absorção igual ao seu nível na Disciplina. A dificuldade para absorver o dano depende da intensidade da luz, enquanto a quantidade de dano recebida depende da quantidade de proteção entre a pele do vampiro e a luz do sol.

Nenhuma parte do corpo de um vampiro é imune aos raios do sol. Qualquer personagem que olhe diretamente para a luz do sol fica cego instantaneamente, com suas retinas queimadas pela iluminação. Para a sorte dos vampiros, a luz refletida pela lua não é forte o suficiente para infligir nenhum dano grave, embora alguns possam sofrer o equivalente a uma queimadura solar leve quando expostos à luz da lua cheia sem nenhum equipamento de proteção.

Assim como o fogo, a luz solar inflige dano *automático* a cada turno, a menos que ele seja absorvido.

Dificuldade do Teste de Absorção

Intensidade da Luz

3	Luz fraca, através de uma cortina fechada; céu carregado de nuvens; crepúsculo
5	Totalmente protegido por vestes pesadas, óculos escuros, luvas e um chapéu de aba larga
7	Luz indireta através de uma janela ou cortinas leves
9	Do lado de fora, num dia nublado; atingido por um raio de luz direta; apanhado pelo reflexo do sol num espelho
10	Raios diretos em um dia de céu aberto

Níveis de Vitalidade/Turno

Um	Pequena parte do corpo exposta — mão ou parte do rosto
Dois	Grande parte do corpo exposta — perna, braço ou a cabeça inteira
Três	Cinquenta por cento, ou mais, do corpo exposto — com roupas leves

EXTREMOS DE TEMPERATURA

Os vampiros, sendo mortos-vivos, sofrem pouco com as mudanças de temperatura. Porém, as altas temperaturas (100 °C ou mais) podem ter o mesmo efeito que o fogo (a critério do Narrador). Os vampiros que estiverem submetidos a frio muito intenso podem ser forçados a gastar pontos de sangue adicionais para evitar os efeitos do congelamento (-1 ou mais a todas as paradas de dados baseadas na Destreza). De um modo geral, porém, os vampiros não deverão sofrer grande coisa com as variações "normais" de temperatura.

EXEMPLO DE JOGO

Justin chamou Rob, Cynthia e Allison para participarem de uma história de Vampiro. Justin será o Narrador. Rob interpretará Jillian Brand, uma diletante Treador; Cynthia interpretará DMZ, um Gangrel anarquista membro de gangues; Allison, por sua vez, interpretará MortyxX, um horrendo ex-legista Nosferatu. Os três se uniram para investigar atividades estranhas nas zonas mais ermas da cidade, atividades que levaram ao desaparecimento de Miranda, a senhora de Jillian, além de causarem uma guerra aberta entre os aliados de gangue de DMZ e um atentado a bomba num ninho dos Nosferatu. Os três personagens, percebendo que o destino não os reuniria à toa, concordaram em se reunir num famoso ponto de encontro de vampiros.

Rob chega alguns minutos antes dos demais jogadores, então, para passar o tempo, ele e Justin iniciam um exercício de narrativa individual envolvendo a interação de Jillian com seu rebanho.

Uma hora após o pôr-do-sol.

Jillian jaz pálida e lânguida sobre os lençóis de veludo. A boca dele em seu pescoço é ao mesmo tempo excitante e vagamente irritante, a respiração dele é pungente e por demais "mamífera"; ela mexe a cabeça para livrar seu pescoço, pressiona seus lábios de encontro aos dele, que a aguardam, mordiscando e depois afundando lentamente os dentes naquele naco de carne.

Ouve-se uma respiração entrecortada (dele e não dela, é claro) enquanto ela suga. E também um gemido abafado de dor.

"Isso, isso, querido," ela murmura distraidamente, fechando a ferida com um beijo. "Você é um menino muito bravo. Viu? E só uma mordidinha de amor." Ela se senta, depois de rolar na cama. Isso não a estava distraindo. As imagens de Miranda se impunham sobre os cálidos traços do mortal. "Agora, M, hora de deitar. Jill tem outras coisas para fazer esta noite. Talvez possamos nos encontrar no... não, eu posso demorar. Durma, querido, e depois vá para casa e eu te ligo uma hora dessas." Miguel solta um gemido bovino de aceitação semi-consciente, já mergulhado no sono.

Cantarolando a esmo, ela se veste rapidamente (algo vistoso mas ainda assim prático, certo?) e caminha para o mundo secreto.

Cynthia e Allison chegam e com isso Justin e Rob encerram sua interpretação livre e o jogo começa realmente.

Jillian dirige sozinha (mesmo com a eternidade à sua frente, não há nada melhor do que pisar fundo em meio ao tráfego urbano). Chegando ao lugar antiquado, ela estaciona e acena para o manobrista. Mesmo para os padrões mortais, essa boate já teve um número absurdo de encarnações, e por isso é o local perfeito para jovens sanguessugas se reunirem sem chamar muita atenção de seus entediados anciões. Agora ela é uma boate tech, de música eletrônica ou o que quer que os garotos estejam ouvindo esta semana. Ali já se encontra o sujeito de nome esquisito, DMZ, estranhamente adiantado, com seu rosto congelado naquela expressão de vulnerabilidade escondida sob uma indiferença *fake*. Não é uma boa tática de caça, mas fica bem melhor se usada em conjunto com a capacidade de eviscerar as presas com um mero safanão.

Justin relaxa, descreve a cena na boate e observa enquanto Rob, Cynthia e Allison guiam seus personagens na interpretação inicial.

Jillian se aproxima enquanto DMZ a ignora. Normalmente, ela adora atizar o anarquistazinho, mas dessa vez ela está ansiosa demais a respeito de Miranda. Além disso, um olhar furtivo em sua aura revela que o Gangrel não parece estar disposto a perder mais um duelo de indiretas, e por isso, Jillian decide ir direto ao assunto. "Alguma notícia sobre o que está acontecendo?"

"Droga." DMZ cospe na direção da pista de dança. "Nenhum filho-da-mãe desgraçado me disse nada. Tudo o que estão sabendo é que alguns filhos-da-mãe com muito poder de fogo estão se estabelecendo na cidade, mas sem ligação com ninguém conhecido, e eles não respeitam nenhuma fronteira." DMZ fareja o ar, como um sabujo. "Sinto o cheiro de coisa ruim chegando. Talvez fosse melhor a gente sair da cidade."

"Os lobisomens fariam sashimi com você; e isso é tão certo quanto os seus botões." Quem disse isso foi MortyxX, esgueirando-se por trás deles como sempre, presumivelmente recém saído de qualquer buraco infernal onde ele tenha descansado durante o dia. Jillian mal consegue vê-lo, enquanto as sombras piedosamente encobrem a colcha de retalhos que ele chama de corpo, revelando apenas alguns apêndices e saliências dispostas de forma decididamente não-natural.

"Ahhh... pensei que o cheiro de formol fosse da boate mesmo," Jillian comenta.

"O cheiro que você sente, minha cara, é uma pista do que está acontecendo, o que já é mais do que qualquer um de vocês descobriu. Mas se você prefere bancar a engraçadinha..." MortyxX parece tremer nas sombras, e então vira seu corpanzil para o outro lado.

"Vá em frente, seu Rato," diz Jillian. "Quem vai ajudar você? O príncipe? Acho que não! O resto de sua laia? Você só está fazendo isso para conquistar algum status entre seus companheiros de esgoto. Porque não põe pra fora logo o que você sabe para que a gente possa ir em frente."⁷

Na última sessão, Allison (e MortyxX) vasculharam (por telefone) as suas redes de contatos. Já que ele tinha um contato importante no ramo dos transportes, MortyxX fica ciente de muitas idas e vindas na cidade.

"Então está bem. Um passarinho numa certa empresa de transportes me contou que, enquanto essa palhaçada toda acontecia, alguns caminhões descarregaram uns caixotes no Parque do Diabo. É, aquele lugar mesmo, o cortiço abandonado que virou zona de ninguém. Agora me digam o que um bando de viciados e mendigos ia querer com caixotes cheios de mercadorias, especialmente na beira de uma zona de guerra dos seus amiguinhos, meu caro anarquista?"

"Caixotes cheios do quê?"

"Sei lá. É estranho como as notas fiscais simplesmente desapareceram. Eu dei uma olhada em alguns dos caixotes num armazém temporário, abrigado da luz do sol. São grandes o bastante para conterem armas ou até mesmo a sua senhora, Jill... ou quem sabe apenas alguns pedaços dela."

"Isso é tudo o que você descobriu? Isso são apenas provas circuns..." Jillian pára nomeio da frase quando MortyxX lhe mostra um cachecol púrpura. "É interessante como as coisas podem ser abandonadas por aí," diz MortyxX. "Acho que me lembro de ver sua senhora usando essa coisinha em uma daquelas soirées da alta-sociedade, para a qual eu não fui convidado mas à qual compareci assim mesmo. O que será que isso estava fazendo num armazém velho e sujo? E porque será que estão levando Membros para o meio de um campo de

baralha de gangues, a não ser que alguém tenha planos de usar alguma coisa que eles tenham, tipo o sangue deles?"

Não é preciso dizer mais nada. Os três deixam a boate e sobem no carro de Jillian. Ela voa com seu BMW pela cidade, tomando o cuidado de evitar as grandes avenidas, onde seus movimentos seriam claros como o dia para os harpias sedentos de fofocas, e discretamente evita o território de Candlemas, um lunático de certa idade e incertos humores.

Pelo fato dos jogadores terem dito que pretendem evitar serem notados pela comunidade vampírica como um todo, o Narrador faz com que Jillian teste Raciocínio+Furtividade (dificuldade 5) para evitar olhares alheios. Ela joga três dados por seu Raciocínio, mais um dado por sua Furtividade, e obtém um sucesso.

A paisagem vai se deteriorando ao redor deles quando chegam ao território de caça principal dos anarquistas. Jillian, recusando-se a parar seu carro no Parque do Diabo e sem querer alertar ninguém no prédio, estaciona numa rua transversal deserta, rezando para que ninguém roube o veículo enquanto ela está ausente. Os três Membros descem do carro, andando por uma versão urbana do purgatório. Sirenes gritam ao longe, gemidos ecoam nos becos mais próximos, e de vez em quando, um helicóptero plana sobre os terrenos baldios.

"Bela vizinhança a sua, DMZ," comenta Jillian.

"Vá se danar, sua vadia esnobe!" Responde DMZ. "O que diabos você sabe sobre vizinhança? Você teve tudo de bandeja em suas duas vidas..."

"Ah, me poupe das suas..." A resposta de Jillian é interrompida quando o entediado MortyxX, rosnando subitamente, se afasta, caminhando sob a bruxuleante luz dos postes, uma ação que para Jillian ameaça mais as leis do príncipe do que todas as bravatas de DMZ, e vê o vampiro arrastar rudemente uma mulher das ruas.

Enquanto caminham pelas ruas próximas ao Parque do Diabo, Allison percebe que MortyxX precisa de sangue, e pergunta a Justin se pode fazer uma jogada de caça. Justin concorda, mas decide levantar a dificuldade em um; afinal, a atenção de MortyxX está em outro lugar. A dificuldade é 5 (eles estão mais ou menos na zona de meretrício) e MortyxX tem 3 de Percepção. Ele obtém 1, 9 e 8: um sucesso no total. Há uma presa na área, e Justin decide interpretar a caçada.

A mulher, obviamente uma prostituta, grita e tenta escapar das garras firmes de MortyxX. "Tira as patas de mim, seu idiota. Se quiser um programa, vai ter que pagar." Nesse momento, a mulher arregala os olhos quando enxerga o arremedo de rosto de MortyxX sob a luz da rua. "Que diabos é isso, algum tipo de máscara, ou você é um..."

"Não é uma máscara, sua vadia estúpida e morta," sussura MortyxX, apertando o pescoço da mulher com uma das mãos. As vértebras se separam com um estalo que reviraria o estômago de Jillian em seus dias entre os vivos. Pressionando o corpo agonizante contra a parede do beco e aproximando o rosto horrorizado do seu, MortyxX cheira a pele do cadáver numa paródia de paixão e então suga vigorosamente. Nos prédios mais próximos, as luzes se apagam prudentemente.

"Caramba, essa foi cruel!" Diz DMZ, enquanto Jillian se afasta. "Eles vêm a mim," ela diz a si mesma, "e eu lhes dou prazer em troca. E se um deles morre, sou como um anjo levando-os ao Paraíso."

Pelo fato de MortyxX ser muito mais forte que sua vítima, o Narrador dispensa as jogadas de combate e semelhantes, permitindo simplesmente que MortyxX matasse a garota. MortyxX ainda mantém sua Humanidade, e um assassinato é uma violação expressa da Hierarquia dos Pecados. Justin pede a Allison que faça um teste de Humanidade, usando o valor da Consciência de MortyxX (2) contra a dificuldade 8. Allison obtém 3 e 9, um sucesso. MortyxX é tomado pelo sentimento de gratuidade em sua matança, e provavelmente terá pesadelos com a garota durante os dias seguintes. Mas ele não perde um ponto de Humanidade, não dessa vez:...

Imaginando que a garota poderia estar drogada ou com alguma doença, Justin decide jogar secretamente um dado (de 1 a 5, ela estava doente ou drogada; de 6 a 10 estava limpa). O dado marca 8, e MortyxX não ficou mais sujo do que já é normalmente.

Deixando o corpo retorcido num latão de lixo, MortyxX guia o trio por duas outras quadras, e depois os leva a dobrarem a esquina. Diante deles, o edifício conhecido como Parque do Diabo assoma contra o céu cinzento. Fogueiras crepitam no telhado, e risadas reverberam vindas de portas quebradas cujas sombras interiores dançam com labaredas azuladas.

DMZ solta um longo e baixo assovio. "Meu senhor me disse que quando a Mão Negra veio para esta cidade nos anos 50 eles acenderam fogueiras em tudo quanto é lugar. Queimaram o salão da primigênie usando uma revolta racial como desculpa. Os desgraçados adoram queimar qualquer coisa."

Os três vampiros começaram a andar cautelosamente contornando o cortiço, permanecendo próximos das sombras. Enquanto Jillian andava, no entanto, seu pé esbarra em alguma coisa que sibila e guincha para ela: uma enorme ratazana! Jillian grita, surpresa, e outros gritos ecoam de uma das portas quebradas do edifício.

O círculo decide se esgueirar ao redor do edifício, procurando por uma entrada ou algo relevante. MortyxX, que não deseja ficar invisível aos seus companheiros, descarta a Ofuscação. Justin pede ao trio que testem Destreza+Furtividade contra dificuldade 7. Allison joga a Destreza (3) +Furtividade (3) de MortyxX e obtém 2, 8, 4, 8,4,5: dois sucessos. Cynthia joga a Destreza (4) e a Furtividade (2) de DMZ e obtém 9, 1, 7, 5, 5, 5: um sucesso. Rob, no entanto, depois de somar a Destreza (2) e a Furtividade (1) de Jillian obtém 1, 5, 4: uma falha crítica!

Três figuras emergem pela porta, com facas em punho. Suas formas enormes e trôpegas avançam na direção dos vampiros, e os Sentidos Aguçados de Jillian percebem o aroma de vitae enriquecido, típico dos carniçais.

Justin pede que Rob, Cynthia e Allison joguem a iniciativa por seus personagens. Rob soma a Destreza (2) com o Raciocínio (3) de Jillian, joga um dado, obtendo 5 totalizando 10. Allison soma a Destreza (3) e o Raciocínio (3) de MortyxX e consegue 9 no dado, com um resultado excepcional de 15. Cynthia faz o mesmo com a Destreza (4) e o Raciocínio (3) de DMZ, obtendo um 7 e totalizando 14. Justin, jogando por todos os carniçais de uma só vez, obtém um 6 e soma 1a Destreza (3) e ao Raciocínio (2) dos carniçais, que agirão no 11.

Agora, as ações são declaradas, na ordem inversa da iniciativa. Rob, falando por Jillian, decide que ela vai gastar um ponto de sangue para elevar seu Vigor até 3 (um ato reflexo), e depois usa seu poder de Presença Olhar Aterrorizante no carniçal mais próximo dela. Justin decide que os carniçais vão se dividir, com cada um deles atacando um dos personagens. Cynthia, por sua parte, diz que DMZ vai gastar um ponto de sangue para expor suas Garras da

besta uma ação automática) e depois se lança sobre o carníçal mais próximo. Por fim, Allison declara a intenção de MortyxX de recuar até o beco mais próximo, onde ele pretende usar seu poder de Ofuscação Presença Invisível.

MortyxX dispara de volta em direção as sombras do beco de onde emergira anteriormente, com um carníçal em seu encaixe. Rosnando de fúria, DMZ salta em cima de outro carníçal, exibindo suas presas e garras. Jillian, enquanto isso, se concentra, tentando ao máximo invocar seus poderes sobrenaturais de Presença enquanto seu atacante a ameaça com um punho cerrado e parte em sua direção, sorrindo.

DMZ e o carníçal se encontram no meio da rua deserta. Esquivando-se do golpe do carníçal, DMZ ataca freneticamente, rasgando o ventre do carníçal com um só golpe. O carníçal solta um grito alto e aterrorizante e cai ao chão. DMZ uiva, o grito de um predador, e mergulha suas mandíbulas afiadas sobre seu oponente caído... depois pensa melhor e afasta o desejo saguário.

O carníçal que persegue MortyxX corre para o beco atrás do Nosferatu, mas encontra apenas as sombras vazias. Enquanto isso, Jillian se mantém firme enquanto a última das criaturas cerra o punho e a golpeia na barriga. Ela recua, mas os mortos-vivos não são muito atingidos por esse tipo de ataque. "Isso é o melhor que você pode fazer, doçura?" Ela ronrrona, contorcendo sua face numa máscara de pura ira, sibilando para o carníçal. Como um edifício condenado sendo implodido, a criatura cai ao solo, soluçando, diante de uma oponente bem menor do que ele.

Agora começa a fase de resolução. MortyxX é o mais rápido, e está apenas se movendo, por isso, Justin permite que sua ação aconteça sem interferências. Depois vem DMZ, que ativa seu poder de Metamorfose e se move até a distância de combate, sem penalidades (já que o carníçal estava a menos do que a metade de sua distância máxima de movimentação) e ataca com as garras o seu oponente. Cynthia joga sete dados para DMZ (que tem Destreza 4 e Briga 3) contra dificuldade 6, obtendo 3, 1, 10, 9, 7, 4 e 6. O "1" cancela o "10", mas isso ainda deixa respeitáveis 3 sucessos. Como o carníçal não está tentando se esquivar, Cynthia joga a parada de dados de dano (3 pela Força+1 pelas garras + 2 pelos sucessos adicionais além do primeiro necessário para se acertar). Além disso, como Garras da Besta inflige dano agravado, o carníçal não pode absorver o dano a não ser que possuísse a Disciplina de Fortitude (ele não possui). Os dados marcam 10, 8, 8, 9, 6, 6! Seis sucessos, o bastante para levar o carníçal de saudável a Aleijado em um só golpe. Apesar

de tecnicamente o carníçal ainda estare em condições de lutar, Justin decide que um dano dessa magnitude é mais do que o suficiente para despachar um capanga dessa laia. O carníçal colapsa no chão, morto ou quase morto.

Porém, Justin decide que uma morte assim tão rápida pode ser o bastante para provocar o frenesi no vampiro. Ele pede a Cynthia que teste o Autocontrole (2) de DMZ contra dificuldade 5. Cynthia obtém 2 e 5, um sucesso, e por pouco. DMZ consegue controlar a Besta, mas essa passou raspando.

O carníçal que seguindo MortyxX continua sua perseguição. Pelo fato de MortyxX ter chegado às sombras e por Justin achar que seria bem dramático uma virada de mesa agora, ele diz a Allison que permitirá o uso do poder de Ofuscação se ela obtiver sucesso num teste de Raciocínio+ Furtividade (dificuldade 8). Allison joga seis dados (devido ao Raciocínio 3 + Furtividade 3 de MortyxX) e obtém 2, 1, 10, 9, 8, 6. O "1" cancela o "10", mas Allison ainda fica com 2 sucessos. O carníçal segue MortyxX até a entrada do beco... e não encontra ninguém.

Enquanto isso, o carníçal ataca Jillian, que decide não se esquivar (na esperança de tornar seu Olhar Aterrorizante ainda mais aterrorizante). O carníçal possui Destreza 3 e Briga 2, e portanto são cinco dados contra dificuldade 6 para acertar. Ele obtém 5, 1, 9, 6 e 5. Como o "1" cancela o "9", o carníçal consegue apenas 1 sucesso, o que não é o bastante para causar dano adicional no soco. Ainda assim, ele é um sujeito fortão (Força 3) e tem um ponto de Potência, logo joga três dados pelo soco. Sua jogada de avaliação de dano (contra dificuldade 6) resulta em 7, 3, 8 e ele soma um sucesso automático pela Potência: três sucessos, muito bom! Jillian tenta absorver o dano e falha completamente, rolando 4, 1 e 9. No entanto, como Jillian é uma morta-viva e trauma de contusão não significa muito para ela, ela divide o resultado pela metade, totalizando um nível de vitalidade. O soco a deixa Escoriada, mas não faz com que ela sofra nenhuma penalidade. Rob diz que Jillian ri da cara do carníçal, e depois sibila ameaçadoramente.

Como Jillian acaba de ignorar completamente um soco no estômago de um massa-bruta, Justin decide reduzir a dificuldade de seu Olhar Aterrorizante em um. Rob joga o Carisma (3) + Intimidação (2) contra uma dificuldade de apenas 4. Ela obtém 3, 10, 10, 9 e 6, mais do que o suficiente para amedrontar o carníçal. O carníçal grita, e se encolhe em posição fetal, soluçando.

E assim prossegue o combate, até que um dos lados vença. Será que os carníçasi são mesmo capangas do Sabá? Será que Jill encontrará sua senhora, ou estarão eles sendo atraídos para uma armadilha elaborada? Será que MortyxX é confiável, ou estará ele manipulando seus companheiros? Somente a continuação dessa história poderá responder a essas perguntas.



Visto que o Cainita chamado Dylan cometeu atos terríveis,
que ameaçam tanto a Camarilla quanto a sobrevivência de nossa
espécie como um todo

e

Visto que ele cometeu numerosos atos que violam as Tradições,
tais como quebrar a Máscara, atacar e matar outros Membros
em expressa violação das leis de nossa espécie e se associou aos
Membros do Sabá

e

Visto que ele confessou todos esses atos sem arrependimento,
e jurou sob laços-de-sangue que pretende repetir esses crimes

Que seja agora registrado que

Pela vontade do clã Tremere, ele é a partir de agora declarado
Anátema. Seu nome deve ser posto na Lista Rubra, e uma
Caçada de Sangue contra ele deve ser declarada em todos os
nossos domínios. Que aquele que lhe oferecer socorro seja da
mesma forma declarado culpado e seja da mesma forma punido.
Que não haja pena ou censura contra aquele que beber do
sangue de Dylan, pois ele declarou a si mesmo um fora-da-lei e
um inimigo dos Filhos de Caim.

Que seja assim decretado nesta 23ª noite de Junho de 1987

Quaestor

Johannes Dee

Domina

Gabrielle di Righetti
(Justicar)

Testemunha

Petrodon
(Justicar)

CAPÍTULO SEPE HISTÓRIAS DA FAMÍLIA

Renaulla, você sabe que eu sou um ser de notável discernimento: Eu considero escrever para a posteridade um exercício de gratificação do ego e indigno de nossa espécie. Portanto, fiquei um pouco irritado pelo seu pedido para que eu tomasse nota desta vulgar história. Mas, não se perturbe - minha irritação já se foi. Você não tem nada a temer de mim.

Na verdade, eu seria negligente em omitir o fato de que eu verdadeiramente desfrutei as gorgolantes opiniões regurgitadas daquela Fofiteiro. E, tanto irritante quanto refrescante assistir ao fingimento de "humanidade" praticado por alguns dos bobos da Camarilla - irritante porque eles ainda se recusam a aceitar o que se tornaram e refrescante no sentido de que assistir a uma farsa é refrescante.

Portanto, aqui está. Depois do dito e feito, esta muito abreviada descrição da nossa história me forneceu algum divertimento. Eu espero que ela se adapte às suas expectativas. Mas não me peça um favor como esse novamente, pois não posso garantir que estarei sempre de tão bom humor.

Vykos

Para Dr. Paul Frazier

Deixe-me ser o primeiro a dar-lhe as boas vindas à Capela dos Cinco Distritos. Eu acredito que sua jornada foi segura e que sua vinda de AK não tenha sido particularmente perigosa. Eu espero que sua excursão pelas locas de Nova York tenha sido razoavelmente pilonessa. Ei, isso é o que se pode esperar de um aliado cujo nome termina em vogal, certo?

Eu recebi o seu anúncio antes mesmo da sua chegada e posso entender porque você foi chamado para se juntar a nós. Você pode achar que o seu lugar entre os membros do alto escalão é incerto. Apesar de eu normalmente dizer que o tempo esclarece tudo, nós não temos tempo. Como sem dúvida já lhe foi dito, você está no meio de uma guerra e foi recrutado para se juntar a nós. Basta dizer que precisamos de você, e aqui está você.

De acordo com o seu último regente, você não é familiar com a história da sua espécie como um todo. Nós normalmente não recebemos ninguém com uma educação tão escassa, mas me foi dito que o seu Abraço foi um tanto precipitado e que o tempo de estudo foi considerado uma mercadoria muito preciosa se comparada com a necessidade de mandá-lo para cá. Os papéis anexos contêm a história da Família como um todo, uma história que eu mesmo atualizei através dos anos conforme meus conhecimentos aumentaram e os tempos modernos caíram sobre nós. Não se preocupe em absorver todo o conteúdo em uma só noite - tente entender a essência do texto e deixe para se preocupar com os detalhes depois. Preste atenção particularmente nas passagens que se referem ao Sabá. Esta é a razão de você estar aqui. Se você não entender, pergunte! Eu prefiro responder a algumas perguntas do que recolher os pedaços de uma suposição errada baseada na ignorância. O primeiro toma tempo enquanto o último requer recursos muito mais valiosos.

Se acomode e comece a ler - amanta lemos uma noite muito ocupada.

Aialing Sturbridge
Regente dos Cinco Distritos



No COMEÇO

A maior parte do que nós sabemos sobre nossas origens vem de fragmentos do *Livro de Nod* e até mesmo esse conhecimento é expressado em lendas, sendo que muitos dos da nossa espécie consideram o livro como um evangelho. Nós todos sabemos (eu espero) sobre Caim e o assassinato de Abel. Deus exilou Caim da companhia dos mortais por seu crime e ele foi mandado como um exilado para a "Terra de Nod", onde quer que seja isso. Lá, conforme o Livro, ele conheceu Lilith, que, de acordo como folclore Hebreu, foi a primeira esposa de Adão. Ela foi a única mortal que o ajudou e assim ele se escondeu em sua proteção por um longo tempo, durante o qual os anjos Uriel, Rafael e Miguel supostamente se aproximaram dele. Cada anjo disse a Caim que ele só precisava pedir o perdão de Deus e o seu exílio terminaria. Ele negou cada pedido e assim, pouco a pouco, foi amaldiçoado, até se transformar em um ser que mais tarde seria chamado de o primeiro vampiro. Com a ajuda de Lilith, ele aprendeu as habilidades e artes que nós chamamos de "Disciplinas", finalmente deixando-a quando acreditou que ela não tinha mais nada para ensinar-lhe.

A PRIMEIRA CIDADE

Por um período indeterminado de tempo, Caim vagou, miserável e sozinho através de desertos, até que uma noite ele chegou em um lugar habitado por homens. A Primeira Cidade, de acordo com a mais antiga literatura do *Livro de Nod*, foi uma maravilhosa antiguidade. Realisticamente, ela não poderia ser nada grandiosa — provavelmente uma cidade primitiva composta de cabanas de argila e cercada por um muro — mas, durante anos, esse foi o primeiro contato humano de Caim. As pessoas, espantadas com as habilidades de Caim, fizeram dele seu rei e, por algum tempo, Caim estava contente. Conforme os anos se passavam, contudo, a solidão começou a infestá-lo. Ele foi vítima de uma das mais causas comuns do Abraço — falta de companhia. Poucas coisas mudam, principalmente coisas como essa.

Apesar dos presságios que diziam que suas crianças eventualmente matariam umas as outras, assim como ele matou seu irmão, ele persistiu, gerando três crianças — de acordo com as histórias, Enoch (que mais tarde também daria nome à cidade), Zillah e Irad.

Sim, vejo que estamos lendo O Livro de Nod! Quão esportos são estes supostos magos usurpadores! Quão volumosas suas bibliotecas de antiguidades!

As passagens que nossos romanos resumem de maneira tão desalegrante estão gravadas nos corações de todos os verdadeiros Nodistas. Na verdade, parece que nossos Tremores captaram todas as palavras mas nada da essência, se é que você me entende. Eu discuti estas passagens várias vezes com meus colegas e poderia citar uma série infundável de teorias a respeito do simbolismo e do verdadeiro significado da primeira parte do Livro. Alguns membros grosseiros, por exemplo, preferem interpretar "Caim, o pastor" como simbolizando uma sociedade agrária forçada a destruir uma tribo rival que se baseia na caça (que havia roubado o cultivo da primeira). Mas eu sinto que nossas teorias, apesar de realmente elaboradas, não são mais concretas do que as que estão documentadas aqui.

Eles futuramente seriam conhecidos como a Segunda Geração. O plano teria funcionado bem, não fosse o fato de que as três crianças também passaram a querer suas próprias crianças. Apesar dos esforços de Caim, eles Abraçaram sem pensar até que Enoch ficou super-povoada. Humanos e vampiros viveram lado a lado, cada um ciente do outro, mas os humanos foram feitos para servir aos vampiros e não para coexistir com eles.

O Grande Dilúvio (o mesmo Dilúvio da história de Noé) arrastou muitos mortais e alguns dos vampiros mais fracos. Quando a água finalmente retrocedeu, contudo, ninguém poderia imaginar o que aconteceria.

A SEGUNDA CIDADE

Caim se escondeu de seus netos, não suportando nem olhar para eles. Ele acreditava que o Dilúvio havia sido uma punição de Deus por ele ter Abraçado e resolveu se distanciar da tentação. Ele não queria ser enconrado e àqueles que partiram em sua busca disse para irem embora e deixá-lo no exílio que ele impôs sobre si mesmo. Enquanto ele estava escondido, contudo, a Terceira Geração (conhecida como os Antediluvianos, pois sobreviveram ao Dilúvio) assassinou a Segunda Geração.

A cidade de Enoch havia sido destruída com o Dilúvio, é verdade, mas uma nova cidade logo surgiu em seu lugar, o que hoje nós chamamos de Segunda Cidade. Os mortais, privados de seu rei, colocaram suas crianças em seu lugar. O que não foi uma escolha sábia. Conforme o tempo passou, os Antediluvianos começaram a lutar entre si, jogando suas próprias crianças sobre a garganta uns dos outros. A disputa consumiu a todos, incluindo os mortais, e a cidade logo foi destruída. Isto marca o começo da Jyhad, apesar de ninguém saber exatamente qual evento começou com a coisa toda. O Livro de Nod insiste que a Jyhad foi uma maldição de Uriel sobre Caim por ele ter criado progênie mesmo depois de ter sido proibido de fazê-lo. Outros acreditam que foi uma disputa mesquinha entre dois Membros (como costuma acontecer atualmente), que cresceu fora do controle.

O fato de Caim estar escondido, não significa que ele deixou de se interessar por seus netos. As lendas dizem que ele amaldiçoou o fundador dos Nosferatu com a feiúra, devido a algumas práticas horrorosas (as lendas, como sempre, não revelam exatamente que práticas), e Malkav com a loucura, por deformar sua imagem. Ele lamentou a perda da Segunda Geração e continuou amaldiçoando seus netos pela ruína que eles trouxeram sobre si mesmos e ao mundo. Contudo, a Terceira Geração realmente não se importava mais. Uma vez iniciada a Jyhad, eles passaram a se preocupar com assuntos que os deixariam ocupados através dos próximos milênios.

O MUNDO ANTIGO

Depois da destruição da Segunda Cidade, a maioria dos vampiros decidiu debandar, encontrando seus próprios caminhos e controlando seus próprios destinos. Os Membros andaram pela antiga Grã-Bretanha, Grécia e Roma como deuses, inspirando poetas e guerreiros da mesma forma que o fizeram através dos dois mil e poucos anos que se seguiriam; e estes poetas e guerreiros se lembrariam de seus encontros com eles em histórias de bruxas e de ocasionais licantropos.

Contudo, onde quer que os Membros se instalassem, rivalidades surgiam. Na Grécia, foram os Membros de Atenas contra seus inimigos de Esparta. Eles ataçaram as Guerras do Peloponeso e quando a poeira baixou, ambas as cidades estavam arruinadas: Esparta se curvou e Atenas esgotou a maioria de seus recursos. Quando os Membros da Macedônia se envolveram, a invasão expulsou os combatentes. A rivalidade entre os Membros de Roma e Cartago merece atenção particular. Na verdade, Cartago merece menção especial devido ao seu papel na história dos Membros, tanto como um todo **como** pelos vampiros envolvidos.

CARTAGO

Dependendo de para quem você perguntar, a colônia vampírica de Cartago **pode** ter sido tanto a maior realização dos Membros como um **exemplo** atordoante de arrogância. No fim, cabe à história decidir. **Mas** uma coisa é certa — Cartago deixou uma grande marca através das eras. Até hoje, alguns Membros ainda discutem e brigam entre si por causa do que aconteceu lá, mais de dois mil anos atrás.

Cartago, a capital da Fenícia, era uma realização notável em um mundo de mortais. Comerciantes fenícios cruzavam o Mediterrâneo, trocando riquezas para adornar suas cidades. Os navegadores fenícios estavam entre os melhores do mundo greco-romano e seus navios navegavam as águas desde o Crescente Fértil até a Ibéria. Por muitos anos, Cartago até mesmo ultrapassou Roma em beleza, algo que Roma não aceitou muito bem. Mas enquanto os humanos disputavam os direitos de comércio e o coração de Roma queimava de inveja ao ver Cartago tão próspera, existia algo mais acontecendo nas sombras de ambas as cidades. Cartago havia sido estabelecida pelos Brujah como uma formidável experiência, uma tentativa de recriar Enoch e provar de uma vez por todas que os mortais e os Membros poderiam viver juntos livremente.

Já se ouviram tantas histórias diferentes sobre o sucesso desta experiência que não se pode ter certeza de qual é a verdadeira. Pelo que se sabe, os vampiros de Cartago conseguiram fazer com que as coisas funcionassem pelo menos por algum tempo. Os mortais que viviam ao lado dos vampiros aparentemente entendiam as "diferenças" de seus vizinhos e algumas compensações eram reali-

Poca vai perceber que a supersticiosa reverência com a qual a Camarilla mima os seus antepassados Antediluvianos não é exagerada. Mesmo eu, dificilmente negaria o misticismo inerente em nossa própria linhagem - existiam feiticeiros em minha terra natal antes mesmo dos detestáveis Tremores educarem suas mentes juvenis - mas me poupe! Maldições, transmitidas por Caim para seus netos? Uma divindade enfurecida amaldiçoa nós? Eu aprendi muitas das forças e fraguças dos clãs em meus próprios séculos de observação e não estou disposto a aceitar estas explicações quase religiosas. Poderes divinos não criam um deus: o eu também não acredito que tais poderes não possam ser rejeitados por seus possuidores. Eu tenho sido arrogante já há algum tempo e nenhum raio caiu sobre mim.

zadas. O sangue dos matadouros, por exemplo, era reservado para eles e, além disso, alguns servos eram designados para a alimentação. Em despeito da propensão dos Brujah a terem um temperamento forte, não existem registros da cidade ter se transformado em um abatedouro porque alguém insultou a descendência de um vampiro ou algo parecido. E claro, além dessa história, havia outras que falavam sobre excessivos sacrifícios de sangue e cultos demoníacos — em quem se deve acreditar atualmente? De qualquer modo, havia ao menos uma fachada de ordem e Cartago parecia se manter muito bem entre vampiros e mortais.

Sim, existe um "porém" na história. O "porém" estava em Roma — os vampiros de Roma, principalmente Malkavianos e Ventrue, se os registros estão corretos, aparentemente ambicionavam as riquezas de Cartago e classificaram a experiência dos Brujah como sendo ultrajante. Para os supersticiosos Malkavianos, talvez Cartago desconsiderasse diretamente a lei de Caim, onde as Crianças de Caim e as Crianças de Set não podem ter nada além de inimizade umas pelas outras. Mesmo que este não tenha sido o caso, o simples pensamento de que outros de sua espécie poderiam desfrutar de um sucesso e felicidade maior do que o seu próprio era intolerável para eles. No fim, eles exigiram que Cartago fosse destruída.

Depois de duas Guerras Púnicas e vários ataques com elefantes, os Membros de Roma realizaram suas ambições. A cidade estava arrasada e queimada, juntamente com os vampiros que não conseguiram sair da cidade. Nos campos, a terra foi salgada e aqueles que se esconderam sob ela para escapar, das chamas, secaram até se transformarem em cascas com o sangue lixiviado de seus corpos. Os vampiros que escaparam, levaram seus contos (e sua amargura) através dos anos subsequentes. Até as noites de hoje, muitos Brujah menosprezam os Ventrue por seu papel na destruição do que alguns chamavam de "Uma Sociedade Formidável".

Cartago. Ela se tornou um símbolo patético e sangrento para a Camarilla. A cada noite nós estamos mais perto de recriar uma cidade como essa, a mesma existência, em cada território do Sabá através do globo — e ainda assim, a visão de nossos reais ainda tão obscurada pelo tempo que eles não reconhecem a Utopia sombria que nossos esforços deverão criar. Que tolas desculpas a Camarilla mostrará aos historiadores para que eles novamente deixem de encorajar os padrões que se desdobram diante de seus próprios olhos.

A IDADE DAS TREVAS

De acordo com alguns, esta foi uma das nossas maiores eras, ou pelo menos uma das melhores épocas para ser um vampiro. E realmente, esta foi certamente uma das épocas mais liberais. A Máscara ainda não havia sido formalizada; muitos vampiros dominavam cidades e feudos ou mantinham altas posições nas cortes de Igreja ou de estado dos mortais, frequentemente de forma bastante franca. Os mortais viviam aterrorizados pelo sobrenatural, acreditando sinceramente em bruxas, licantropos, fadas e vampiros. Os Membros tiraram vantagem disso e em um mundo de noites longas e obscuras, eles eram realmente os mestres. A Camarilla e o Sabá como nós os conhecemos não existiam — todos eram tão independentes quanto imaginavam ser.



Foi nesta época que o nosso clã, o Tremere, se juntou aos vampiros. Nossos registros dizem que começamos como um conluio de magos mortais, cujo líder, o amaldiçoado Mestre Goratrix, buscou a imortalidade para proporcionar a si mesmo e à Casa, tempo suficiente para trabalharem suas mágicas. Com este propósito, ele estudou o processo de "vida" dos Membros e tentou duplicá-lo. O plano do Mestre funcionou perfeitamente — mas ao perceber que havia colocado o grupo em grande perigo, o líder do conluio buscou alcançar um lugar na hierarquia da noite antes que fosse destruído. A culminação deste esforço foi a eliminação de Saulot, um ancião do mais tarde lamentado Clã Salubri.

Como eu desejei que este cronista tivesse caído em nossas mãos, assim como o seu trabalho! Estes mal-educados criadores deste século de trevas claramente, como boas crianças, comeram colírios cheias de propaganda Tremere. Nenhuma menção sobre a nobre reputação do sábio e viajado Saulot, ou de suas crianças inofensivas? Nenhuma referência às experiências forçadas em nossa espécie pelos Tremere pretendentes ao trono de Caim? Nenhuma citação das guerras travadas através dos Cárpatos para apoiar a presunçosa postulação de um clã da face da Europa? Claramente, a história é escrita pelos vencedores e é óbvio que os "anciões" Tremere (se é que eles podem ser chamados assim, pois eu duvido que algum deles seja mais do que um século mais velho do que eu) se gabam por nesta ocasião terem sido os vencedores.

Mesmo assim, nós chegamos a um ponto da história que eu posso detalhar pela minha experiência e não por simples conjectura.

Apesar da erupção da anteriormente mencionada fúria Tremere, os Idados Média e das Trevas foram um tempo glorioso para ser um vampiro. Nós dominamos cidades iluminadas por tochas sem ninguém para nos dizer o contrário e os camponeses se submetiam covardemente perante nós, seus pavorosos senhores. O rebanho permanecia deliciosamente ignorante, enquanto nós gastávamos nossas noites aprendendo os verdadeiros caminhos da meia-noite do mundo. Por mais agradáveis que sejam as noites modernas, eu acho que não lamentaria as aquelas noites distantes duras sem para sempre. É claro, essas coisas nunca duram.

A CAÇA ÀS BRUXAS

Infelizmente, a indiscrição da sociedade vampírica começou a ocasionar sérias consequências. Nem todos tinham medo dos senhores vampiros que governavam de seus castelos no topo das colinas. A Igreja, usando as armas da coragem e da Fé, começou a lutar contra os poderes das trevas. Alguns eram peões mortais cuja avareza ou injúria finalmente superaram seu medo o suficiente para que eles traíssem seus mestres. Outros eram levados pela integridade e fervor religioso, acreditando que estavam varrendo o mal do mundo. Alguns realmente tinham boas intenções, levados por notórias ou pela visão da arrogância e atrocidades dos vampiros durante as chamadas "Longas Noites".

Os vampiros de hoje não acreditam muito nisso — a maioria pensa que a Inquisição foi apenas uma ameaça vazia que os anciões usam para manter seus filhotes comportados ou que ela foi tão cansativa e inofensiva quanto os homens que supostamente compuseram sua hierarquia. Nenhuma das hipóteses poderia estar mais longe da verdade. Imagine um mundo onde a Igreja tem seus dedos em tudo — desde a medicina e educação até a política. Onde ela tem o poder de começar guerras em seu nome, destonar reis e conquistar a obediência de praticamente todos dentro da sociedade. Agora imagine que ela finalmente começa a voltar o seu poder contra a integridade da espécie vampírica.

Já está assustado? Os vampiros de 1200 também não estavam — até que a Igreja começou a vencer.

AS FOGUEIRAS DAS BRUXAS E A REVOLTA ANARQUISTA

As cruzadas finalmente terminaram — mal — para os mortais da Europa. Eles precisavam culpar alguém e a Igreja se voltou para si mesma, procurando o "corrupto". Durante os 200 anos seguintes, a Inquisição e seus aliados praticaram a política da terra arrasada na Europa, estendendo-se desde a Suíça até a Alemanha, França, Hungria, Espanha e Inglaterra. Eles pegavam quem quer que pudesse estar mandando a Europa e o povo de Deus para o Inferno, fossem eles judeus, muçulmanos, cataros, mulheres, inimigos políticos, hereges, vampiros.... A lista completa tomaria muito espaço, mas você já entendeu.

Um bom número de vampiros foram encontrados e lançados ao fogo — alguns foram pegos de surpresa em seus refúgios, outros traídos e ainda outros até mesmo assassinados. Sim, "assassinados" e não tente mudar de assunto. Alguns anciões, em sua pressa e esforço para escapar, decidiram jogar os neófitos e ancillae da época como bucha para canhão no caminho dos Inquisidores que avançavam. Nem todos aceitaram em silêncio — o instinto de auto-

Uma das coisas que eu passei a entender ao formular isso é que existem dois pontos contrários aos Membros no que se refere à história: 1) Na maioria das vezes somos nós que reagimos ao que os mortais fazem e não o contrário, não importa quanto silenciosos o contrário e 2) Não importa quão cruéis ou depravados alguns de nós clamam ser, os humanos sempre terão algo novo para nos ensinar. Muitos dos atos odiosos que temos em livros de História foram inspirados e executados por mortais e não por vampiros.



preservação não termina com o Abraço. Um bom número destes "jogados fora" escaparam e começaram a se unir para se salvarem, encontrando uma causa comum. Este foi o começo da plebe que passaria a se chamar de anarquistas. O que é lamentável é que, apesar do movimento ter se iniciado por uma causa compreensível, ele acabou se tornando um viveiro de jovens uivantes, delirando sem razão, vendendo a si mesmos aos maiores licitantes que pudessem ajudá-los em seus objetivos e satisfazer seus preços.

No ápice do tumulto, com os anciões lutando para manter seus reinos de poder, os anarquistas decidiram que estavam dispostos a desistirem de seus domínios de uma vez por todas. A precisão foi impecável — entre a Inquisição e as Cruzadas, os recursos dos anciões foram devastados. Praticamente não havia uma organização formal, nenhum sistema de proteção contra os saqueadores anarquistas a não ser a união em bandos e, de um modo geral, os anciões eram muito independentes e paranóicos uns com os outros para sequer considerarem esta hipótese. Pelo menos até que mais ou menos duas dúzias de anciões de diversos clãs se uniram e apresentaram a proposta de fundar uma sociedade oculta que mais tarde se tornaria a Camarilla. De acordo com a maioria dos relatos, ela foi bem recebida, mas os anciões continuavam nervosos quanto a se unirem a rivais centenários. Mas então as coisas se agravaram — começaram a circular notícias sobre uma mágica desenvolvida pelos anarquistas que, alguns diziam, podia quebrar os grilhões dos laços de sangue. O número de anarquistas cresceu e rumores diziam que eles haviam conquistado clãs inteiros; alguns acharam suspeito o fato de que os rituais de quebra de laços de sangue aparentemente se originaram na Europa Oriental (há muito conhecido

como um território Tzimisce). Na Itália, um novo clã surgiu, aparentemente de lugar nenhum, e muitos anciões ficaram muito preocupados sobre como isso poderia ter acontecido (mas quaisquer que fossem suas suspeitas, eles as mantinham para si mesmos — eu ainda encontrarei vestígios de que esse foi apenas mais um jogo para derrubar alguns "amigos"). Não se sabe qual foi o cataclismo final, mas qualquer que tenha sido ele, os anciões dos sete maiores clãs da Europa abruptamente se uniram e realizaram o primeiro encontro oficial da Camarilla em 1450.

Sprenger e Kramer só alimentaram o fogo com seu *Malleus Maleficarum* (O Martelo das Feiticeiras). Na verdade, depois de sua publicação, nós Tremere estávamos sob um perigo ainda maior, se é que isso é possível. Nossa associação histórica com feiticeiros e outros mágicos asseguraram a nossa culpa "por associação" quando estes outros grupos estavam sendo caçados. A despeito de nossos aliados e nossa "família", durante essa época nós perdemos um número excessivo se comparado aos outros Membros.

Eu não estou certo de como os Membros conseguiram sobreviver. Alguns entraram em torpor, mas se esqueceram de avisar onde iam, e portanto, nunca foram acordados; eles ainda podem estar dormindo em algum lugar da Europa. Alguns morreram nas mãos de inimigos que se aproveitaram do caos. Muitos morreram nas fogueiras das bruxas, após terem suas verdadeiras naturezas reveladas ao tentar proteger seu rebanho ou por meio de outras associações que não tenham nada a ver com o vampirismo. Outros ainda adoeceram nas masmorras ou foram queimados pelo zeloso poder da Fé. No fim, a sobrevivência se tornou parcialmente uma questão de sorte e principalmente uma questão de estratégia. Alguns

conseguiram sobreviver ao se entrincheirarem atrás de uma barreira de volumosos recursos — como por exemplo, criar crianças e deixá-las para trás. Outros, talvez dotados de premonição ou simplesmente sentindo o cheiro de encrenca no ar, buscaram lugares calmos longe dos piores alvoroços ou até mesmo fora da própria Europa. E finalmente, e mais importante, a Máscara (há muito considerada uma medida de precaução e não uma questão de vida ou morte) foi adotada e exigida em grande escala. Nunca mais os senhores vampiros cavalgariam pelas noites, assustando camponeses e governando abertamente feudos e abadias. Foi o começo da não-vida como a maioria de nós a conhece — andando pelas sombras entre dois mundos, nunca nos revelando aos olhos da massa.

Agora vamos adicionar no meio de tudo isso a Revolta Anarquista, que continuava em andamento. Agora que a Camarilla tinha uma organização, ela passou a ter os meios com os quais con-

centrar sua força e trazer a ira de Caim sobre os anarquistas delinquentes. Para os Tremere, a guerra era pessoal — nós tínhamos uma antiga rixa com um maldito Tzimisce e lá estavam eles do outro lado da cerca. Naturalmente, nós não tivemos piedade. Depois de mais ou menos 40 anos de batalhas noturnas, a Camarilla finalmente tomou a dianteira. Os anarquistas, reconhecendo que seria suicídio continuar, levantaram a bandeira branca. O primeiro conclave foi invocado em 1493 e o tratado da Convenção dos Espinhos acabou com a guerra. Pelo menos para a maioria. Alguns anarquistas se recusaram a render-se, escolhendo fugir para se reagruparem. Quando reapareceram, eles haviam se tornado a abominação conhecida como Sabá. Cem anos de guerras sangrentas serviram apenas para dividir os vampiros em dois lados e garantir a ocorrência de ainda outras guerras através dos anos.

Inquisição. Uma maldição sobre nossa espécie, sim; mas também foi um toque de bonção. Perdemos muito nesse tempo. Castelos caíram, bibliotecas foram gasta em chamas e seus preciosos conhecimentos foram perdidos para sempre. Bons amigos (e nobres rivais) encontraram a Morte Final nas fogueiras dos mortais. Mas naquele tempo, nós também perdemos algo que eu não gostaria de ter devolvido por nada neste mundo.

Nós perdemos nossa complacência. Enquanto os ignorantes e fracos eram erradicados e colocados em estacas e fogueiras, os mais esportos entre nós fixaram o que era necessário para sobreviver. Com a luta veio a oportunidade: muitos anciãos, incluindo dois que não precisam ser citados aqui (puxa!) Aquela foi uma vitória o tanto!), porocaram de maneira ignóbil mas adequada, quando nós crianças decidimos que iríamos, finalmente, tomar o controle de nossos próprios destinos.

Eu me lembro do chamado para a Convenção dos Espinhos. Eu lhe digo francamente que preferia ser queimado no fogo da Inquisição do que me tornar um cão de estimação para os cancerosos Tremere e seus desprezíveis aliados, o existiam muitos — do fato, muitos — que pensavam como eu. Como é mesmo que foi o discurso do (Donasanto?) "Se a Camarilla irá caçar os seus semelhantes em resposta à cruzada dos humanos, então vamos mostrar a eles que estas bruxas não queimam tão facilmente! Venham, ataquem o nosso Sabá — e observem como vocês se portam contra vítimas que não curvam suas cabeças diante do machado dos líderes!"

Trivial, sim. Mas seu sentimento é preservado até hoje.

A Pele Negra

Os Mentores de hoje lhe diriam que somos imunes a doenças, que apenas as começamos por aí e as propagamos quando nos alimentamos, e que doenças nossa representam uma ameaça. Pele duas vezes.

A maioria dos vampiros esqueceu-se convenientemente da Pele Negra, provavelmente porque a maioria dos vampiros de hoje não a viveu. É verdade, eu também não, mas conheci alguns que o fizeram. Qualquer um que pense que doenças não nos afetam deve deixar que um deles o instrua sobre o contrário.

Existem três formas de peste — bubônica, pneumônica e septicêmica. A bubônica causa inchaço febre sobre todo o corpo a pneumônica afeta a última primeira mente com tosse e outros sintomas que seriam descritos pela maioria como um resfriado forte a septicêmica faz com que a última cuspa sangue e em alguns casos morra em até duas horas. De todas essas, a septicêmica era passada através do sangue e era extremamente contagiosa. Um vampiro desavisado, se alimentava de uma última septicêmica e prontamente se tornava um caçono saumento. Por o próprio vampiro começava a se sentir febre perdendo sangue através de tosse e expectoração. jureta doídas que se transformam em dores catenizadas quando o corpo tentava limpar a si mesmo e uma estranha inclinação ao torpor.

Não apenas a Europa perdeu muitos de seus sacerdotes, nós Civisitas perdemos outros sacerdotais incivisitas muitos ficaram doentes ao se inclinarem sobre vítimas com lençomagia e que aspiraram sangue, para realizar os Últimos Ritos sobre os que morriam. De acordo com os escritores da época, a Pele Negra fez da alimentação um pesadelo. Muitos vampiros passaram a se alimentar uns dos outros, o que levava a laços de sangue ou diabléticos. Alguns vampiros antigos passaram a gerar crianças simplesmente para se alimentarem delas. Aquelles que tentaram viajar além dos limites da Praga, para a Escandinávia ou Lapônia, acabaram propagando a doença através das moscas que viajavam em suas roupas.

A Praga reapareceu na Inglaterra em torno de 1600 quase ao mesmo tempo em que o Grande Incêndio. Quando mais eu vejo as evidências, mais me convence de que algum vampiro estorpecido, começando inadvertidamente a praga, aconteceu e reiniciou o ciclo. Por sorte, ela não se propagou muito — o Grande Incêndio realizou uma bela limpeza na cidade.



O RENASCIMENTO

Por tudo que se sabe, esta foi uma das melhores épocas para se ser sobrenatural e morto-vivo. Com as fogueiras apagadas ou resfriadas, muitas pessoas se sentiram tão felizes por estarem vivas que se tornaram um pouco loucas. No lado dos mortais você tinha poetas, dramaturgos, romancistas e inventores. E do lado sobrenatural você tinha... bem, poetas, dramaturgos, romancistas e inventores. Os mortais e os Membros interagiam regularmente, mesmo sem os mortais saberem com quem estavam interagindo. Contanto que uma pessoa pudesse charlar uma boa zombaria, a maioria das pessoas estava disposta a aceitá-la.

O conhecimento, parte do qual foi preservado pelos Membros através dos anos, voltou ao mundo; certamente havia vampiros ensinando jovens mentes impressionáveis sobre os gregos e romanos como se eles tivessem estado lá (e talvez tivessem). Eu não ficaria surpreso em ouvir que alguns vampiros restituíram os estoques perdidos de literatura grega e romana com textos de suas próprias bibliotecas. O Cortesão de Castiglione e O Príncipe de Maquiavel fizeram da diplomacia e liderança uma forma de arte, sem dúvida foi de onde surgiram muitas das formas de governo "modernas" dos Membros. Em busca de patrocínio, artistas mortais de todos os tipos deram aos Membros uma chance de voltar ao jogo da sociedade mortal e alcançar a promessa de restaurar sua humanidade. Eu até suspeitaria que os Elísios, que nos são tão familiares, encontraram novas personificações durante esta época, como nas performances do Globo, as cortes dos Mediei e de Elizabete Primeira ou nos palacetes e castelos de uma burguesia próspera.

Sim, de muitas formas este período foi uma festa para a Europa, tenha ela sido vampírica, humana ou algo mais. Depois de anos de uma Igreja enfurecida e de inimigos com fogo e aço nas mãos, muitos estavam prontos para "um pouco de ar fresco" e algumas lembranças das boas coisas da não-vida.

Eram só flores? Dificilmente — a Camarilla e o Sabá ainda estavam lutando o último fôlego da Revolta Anarquista e esta parte da Jyhad durou mais ou menos 200 anos. Finalmente, a Camarilla forçou o Sabá a recuar. Este pode ter sido um recuo estratégico ou simplesmente uma falta de tempo e forças, mas a verdade é que eles se retiraram da maior parte da Europa. De acordo com um dos meus melhores contatos, o Sabá fugiu para o norte, para a Escandinávia, para lamber seus ferimentos e esperar uma oportunidade para se infiltrar novamente. Aparentemente eles tinham muitos ferimentos, pois os 50 anos seguintes foram relativamente calmos.

Eu não direi louvores sobre a Renascença. Foi um espaço de tempo, nada mais e nada menos. Sim, a arte, a história, a filosofia e o teatro prosperaram; e eu estou certo de que os Membros que preferem se ver como "humanos" realmente a desfrutaram imensamente. Para aqueles de nós que não compartilham destas lindas ilusões, ela foi de alguma forma pouco inspiradora.

O SÉCULO XVIII

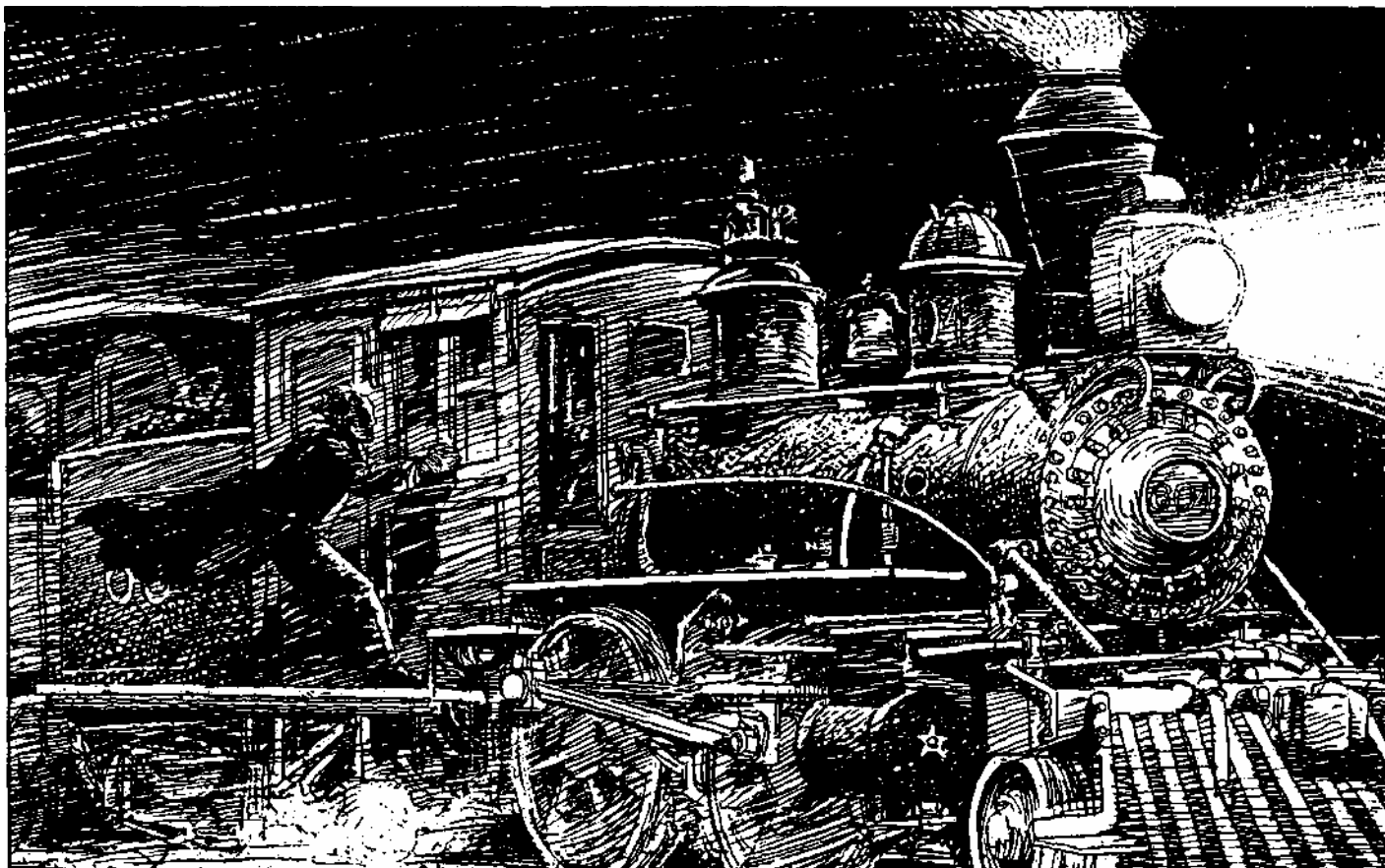
Enquanto o Novo Mundo era colonizado, o Sabá deve ter passado por cima da Camarilla e chegado lá primeiro, pois eles saudaram embarcações na América e em Hispaniola quando os outros vampiros realizaram a viagem (se as histórias que o meu "tio" me contou forem verdade). Naquela época, a maioria dos Membros da Europa pensaram, "Deixe que eles a tenham. E só uma selva, cheia de índios e animais como eles mesmos." Eles pensaram que o Sabá se consumiria e ninguém sujaria as mãos.

Como e porque os anciões não sabiam que o Sabá estava lá, eu não sei. Alguns Membros europeus influenciaram aventuras coloniais e representantes da coroa, que de um modo geral foram bem sucedidos. Certamente eles iriam descobrir que havia algo de errado.... Com o passar do tempo, estas informações ficaram tão encobertos por rumores e boatos que eu não posso mais dizer quais foram os fatos. O que eu posso afirmar com certeza é que os Membros que encaminhavam estas aventuras provavelmente começaram a se tornar ambiciosos, sobretudo os da Inglaterra. Eles aparentemente estavam surpresos com a Revolução e prontamente assumiram que o Sabá estava envolvido. Eu estou inclinado a pensar que esta foi uma ação de mortais "presunçosos" que levaram a melhor sobre os vampiros. Durante todo o tempo em que li jornais de guerra e lidei com as mesmas durante as noites, eu raramente vi a Mão Negra usando mortais como peões na guerra entre a Camarilla e o Sabá, nem mesmo hoje em dia; eles são muito orgulhosos para se utilizarem de armas "inferiores".

De qualquer modo, lembre-se que os Membros europeus do Velho Mundo controlavam algumas coroas e expedições coloniais e para que os mortais da América (e os poucos vampiros) se levantassem e fossem à guerra, alguns tratados e acordos de comércio

delicados poderiam correr riscos, sem falar que isso seria "altamente impertinente", de acordo com um príncipe Toreador da época. Eu tenho certeza que os poucos vampiros da América, que estavam gostando de estar fora do alcance da sufocante formalidade e dos velhos anciões do Velho Mundo, fizeram de tudo para se assegurar de que as colônias recebessem assistência, mesmo que ela viesse do Sabá. A Revolução forneceu uma boa cobertura para um outro conflito entre a Camarilla e o Sabá, mas este se apagou rapidamente por falta de números.

Do outro lado do oceano, na França, provavelmente encorajada pelo sucesso dos americanos, surgiu uma nova revolução, com muito mais sangue e menos motivos. Quem seria o culpado desta vez? Bem, sempre existe o Sabá - eles realmente são bons "lobos maus", você não acha? O meu senhor, que sobreviveu à festinha particular de Robespierre como um mortal, acreditava que os Brujah e Nosferatu eram culpados mais adequados, enquanto um dos meus antigos regentes (que também sobreviveu à Revolução, mas como um vampiro) insiste que os Malkavianos foram os responsáveis. Eu prefiro discordar — eu acho que foram novamente vampiros de todos os tipos que se envolveram nos afazeres dos mortais, de um lado ou do outro. Eu duvido que o Sabá tenha tido um grande envolvimento, pois não existem registros de invasões ou guerras entre Membros (eles provavelmente estavam muito ocupados nas colônias). Qualquer que tenha sido a causa, nada impediu que alguns vampiros tirassem vantagem do caos — ou morressem nele. Como muitos Membros sempre beberam em companhia da realeza, não era difícil convencer a turba a vê-los como culpados e decapitá-los; aparentemente a Senhora Guilhotina raramente dormia. Por sorte, o meu próprio senhor e o meu "avô-senhor" conseguiram escapar da correria quando o Reinado do Terror saiu do controle.



Vampiro: A Máscara

Os tolos da Camarilla não tinham a menor idéia do potencial que o Novo Mundo oferecia. Alguns de nós se aventuraram por lá muito antes de nossos rivais anêmicos e lá aprenderam a subsistir com mortais menos numerosos. Foi uma existência nada fascinante, ou assim eu entendo. Mas não sem recompensas. Nossa prosperidade, uma vez enraizada nos férteis solos da América, não pôde ser arrancada. Quanto às revoluções da época — quão tedioso deve ser procurar por uma não Cainita em todas as alforçadas nas quais os humanos se envolvem! Talvez os anciões da Camarilla mantenham ilusões de nosso envolvimento porque se recusa a eles acreditar que a anarquia e a revolução não são conceitos integrantes da mente "fã" e "ordenada". Oh, os instáveis duendzinhos do Sabá devem ser os responsáveis, não? Eles nunca pensam que nós poderíamos estar ocupados demais no momento, arrancando os incompetentes e indignos dentro os nossos, para nos preocuparmos com a direção de uma guerra humana — como se o incêndio de uma floresta pudesse ser aproveitado para se puxar o arado. Eu espero que eles continuem a pensar deste modo. Será muito mais agradável quando suas próprias crianças se levantarem contra eles e os arrastarem diretamente para qualquer que seja o inferno que aguarda nossa espécie.

A ERA DO VAPOR — O SÉCULO DO PROGRESSO

Esta foi uma época de exploração e indústria. Os mortais davam pulos em sua busca pelo progresso e os Membros estavam lá para patrocinar as mentes brilhantes e colher os frutos da civilização. Em uma época de gentileza e bons modos, muitos anciões gostaram do decoro exigido pela nova era e até hoje ainda mantêm tradições que foram introduzidas neste período. Onde quer que os mortais fossem, lá estávamos nós. Eu diria que "lucrativo" não é nem um começo para descrever nossos empreendimentos.

O que está à vista é a versão dos livros de escola, o que normalmente é dito aos alunos. Por tudo o que aconteceu no século XIX, eu acho que ele merece um pouco mais do que um parágrafo. Se nada mais, os textos tendem a atenuar alguns pontos importantes.

Conforme vampiros em busca de novos domínios e rebanhos invadiam continentes raramente visitados, eles se deparavam com inimigos e surpresas diferentes de tudo que já haviam visto antes. Para muitos, este foi o primeiro contato com os vampiros do Oriente Distante, do subcontinente e da África. Muitos ficaram realmente chocados ao perceberem que estes vampiros eram vastamente diferentes dos da Europa e América. Como o resto dos exploradores, os vampiros decidiram ampliar seus objetivos quanto à colonização. Mas ao invés de se entregarem, como os nativos mortais o

faziam, estes estranhos vampiros responderam com toda torça. Poderes que ninguém jamais havia visto foram lançados contra os invasores e a luta continuou nas sombras, conforme os europeus tentavam colonizar e "civilizar os selvagens". Chegou um ponto onde os sobrenaturais e os mortais (de ambos os lados) se uniram como aliados contra a força rival. No final, os Membros bateram em retirada e esperaram que os humanos fizessem a maior parte do trabalho antes de empreender uma nova tentativa. Mesmo assim, os que voltavam não forçaram a sua sorte e se mantiveram bastante firmes dentro da "área civilizada" — Hong Kong, Madagascar. Bombaim e Cairo — lugares onde os homens brancos eram definitivamente os encarregados. Eu admito livremente que, comparado com o que gostaríamos, nós sabemos muito pouco sobre o Oriente Distante e a África, exceto por algumas histórias realmente estranhas nas quais eu não sei se quero acreditar.

A África também se tornou um espinho para os Tremere — todas as tentativas de estabelecer capelas por lá falharam por razões que poucos conseguem explicar. A Ásia também tem se revelado um mistério para nós. A única capela que manteve alguma estabilidade ou longevidade fica em uma parte altamente ocidentalizada de Hong Kong e o seu futuro atualmente está em discussão, devido a questões de cultura. Seria tolice desistir da nossa única entrada para o Oriente, mas o lugar está em grande necessidade de pessoas mais instruídas na cultura Oriental e no misticismo (ou que ao menos falem um pouco de chinês) para tirar vantagem das vastas oportunidades e criar mais ligações com outros países do Oriente.

O vapor levou o desenvolvimento aos transportes, viagens e indústria — o que quer que fosse, o vapor podia melhorá-lo de alguma forma. Para os Membros, o vapor trouxe muitas vantagens, das quais a maioria de nós ficou feliz em tirar proveito. Os navios a vapor e as locomotivas fizeram com que os vampiros pensassem em viajar e realmente concluíssem seus planos — menor número de paradas, rápido progresso e transportes à prova de sol são o tipo de coisa que asseguram que você chegue intacto em seu destino. O vapor trouxe o capital para as fábricas e muitos Membros fizeram muito dinheiro ao perceber que o vapor era, de fato, a onda do futuro. O melhor exemplo deste sucesso foi Michael Vanderbilt, que transformou tanto o seu nome como sua sagacidade nos negócios em uma mansão, um bando da mais fina alta sociedade nova-iorquina e um conjunto de fábricas ao longo de roda a costa leste.

O século XIX também foi uma época de revoluções sociais e mudanças. Nem todos os Membros de clãs estavam envolvidos nisso, mas algumas generalizações podem ser feitas quanto a quem fez o quê. Com as indústrias surgiu a exploração da mão-de-obra e os Brujah perseguiam estes como uma mosca procura fezes. Repórteres que investigavam e denunciavam, assistentes sociais e organizações de trabalhadores ganharam proeminência, frequentemente através de informantes misteriosos (Nosteratu?), mas a interferência dos anciões garantia que eles nunca chegassem tão longe quanto queriam. As indústrias tiravam as pessoas de pequenas cidades do interior e as colocavam em cidades sujas e abarrotadas — boa caça, mesmo que impura. A indústria têxtil, de mineração e outras assolavam a paisagem, jogando fumaça aos ares, devastando florestas e envenenando as águas, sem dúvida incitando a ira dos Lupinos.

Em uma era cheia de causas e ativistas sociais, alguns vampiros encontraram mortais cujos esforços se encaixavam perfeitamente com seus próprios, embora as razões fossem bastante diferentes e nem sempre benignas. Eu estou certo de que os Malkavianos observaram Nellie Bly entrar disfarçado em hospícios para registrar os abusos contra os loucos. ALuns Xostertu, especialmente em Londres e Nova York, ocasionalmente guiavam prósperos assisten-

tes sociais para observarem seus rebanhos. A Ralé Brujah confraternizava com socialistas, sindicatos e assistentes sociais para "ajudar os prejudicados" - eu estou certo que este é apenas um eufemismo para sangue fácil. Membros mais refinados patrocinavam qualquer causa que lhes parecesse de bom gosto no momento; não existe nada mais na moda do que fazer "caridade". No mínimo, eles tomavam conta de seu rebanho, assim como um fazendeiro toma conta de seus animais. Vacas saudáveis fornecem bom leite, se é que você me entende.

Me foi dito que, socialmente falando, Elísios e festas ocorriam como nas páginas de Edith Wharton. Era muito bom ter dinheiro nestas noites, mas a não ser que você tivesse onde gastá-lo e alguém para lhe dizer como gastá-lo, os enganadores teriam um dia cheio com você. O ideal do Elísio, imutável desde o Renascimento, foi colocado de lado, enfeitado com alguns rufos e provou que ainda aguentava uma dança no salão de baile. Um membro de clã me disse uma vez que, naquela época, um Elísio podia ser qualquer coisa desde o intelectual (uma conferência sobre Socialismo) e o artístico (um recital em uma sala de estar) até o transcendental (exercícios para abrir a si mesmo a "possibilidades transcendentais" — o que quer que seja isso). Eu ocasionalmente imagino como muitos vampiros realmente se encantaram ao descobrir que ainda eram humanos o suficiente para se entediarem e dormirem em um Elísio.

O Sabá decidiu fazer uma nova tentativa de expulsar a Camarilla das Américas, e de acordo com um erudito nada popular da nossa espécie, os anciões chegaram muito perto de perder. Agradeça ao Sabá que perdeu o controle do seu lado das coisas — se não fosse por isso, você não estaria lendo isso. Os Lobisomens da fronteira americana decidiram que eles não estavam dispostos a dividi-la com o resto de nós — nada como a "manifestação do destino". Quanto ao resto, se pelo menos a metade dos informes que eu li ou ouvi dos anciões for verdade, os distritos da luz-vermelha e os traficantes de drogas devem grande parte de sua vivacidade a certos vampiros empreendedores, sobretudo os Setitas.

A maioria dos Membros com quem eu falei concordam que devia haver algo na água nesta época. De que outra forma é possível explicar todos os eventos sobrenaturais que floresceram por toda a paisagem? Desde fotos de fadas até mesas trepidando, reitorias assombradas e ocultismo, o século XX seguiu o XIX como se vestisse uma mortalha.

Uma observação sobre os Assassinos de Whitechapel — Eu já vi todos os livros disponíveis na biblioteca e até mesmo em algumas outras fontes, mas não consigo encontrar nada sobre este Sereno Fiança. Assim como o Lobo Mau, ele aparece o suficiente para criar um reino de terror como Jack e então desaparece sem deixar rastros. Você está convencido do seu vampirismo? Pessoalmente, eu acho que Sereno Fiança é uma lóbie, uma tentativa do Príncipe Millars de esconder sua vergonha quando nem mesmo ele pode descobrir quem era Jack com todos os recursos da Camarilla à sua disposição. Ainda existe uma notável caçada de sangue contra Fiança, mas eu acho que ela nunca vai chegar a um fim. É verdadeiramente incrível que ele era um humano — um humano que nem mesmo um Nosferatu localiza — mas ainda assim um humano. Os mortais já me procuram vezes suficientes que entendem a complexidade e o mal de coisas que parecem até mesmo com que nós raciocinamos.

A IDADE DOS ESPÍRITOS

Por compreender dois séculos e ter na sociedade dos Membros um papel maior do que lhe é atribuído, a Idade do Espiritualismo merece um pouco mais do que uma ou duas linhas relapsas. Depois de tê-la visto dos dois lados (como um mortal em seu auge e como um vampiro, observando-a crepitar e morrer), eu posso dizer que este foi um tempo rico, cheio de estranheza e repleto com o sobrenatural.

Nós, Tremere, estávamos muito ocupados, mais do que o normal. Esta foi a era das mesas trepidantes, sessões, médiuns, canalizadores ... e fraudes, farsas, exibicionistas e desilusões que iriam nos ferir através dos anos por vir. Fantasmas e espíritos médiuns sempre foram assuntos com os quais nós tínhamos problemas para nos aprofundar e, no fim das contas, esta época parecia ser tudo, menos feita para nós. Até mesmo Membros que tradicionalmente evitavam o ocultismo (primariamente por respeito à nossa longa distinção sobre o assunto) se aventuraram neste campo e nos trouxeram alguns tesouros ocultos surpreendentes.

Depois de suportar mais do que uma sessão fraudulenta que pretendia contatar minha falecida mãe, eu posso entender facilmente o que levou Houdini a expor estes charlatães. Através dos anos, eu ouvi algumas histórias dos Tremere e de outros vampiros a respeito desta época e poucos falaram dela com algo que não fosse amargura — contos de amantes perdidos, crianças e senhores que eles esperavam contatar, apenas para serem enganados e despidados. Parte da amargura se originou ao serem feitos de tolos, mas nem mesmo os Amaldiçoados gostavam de ter suas esperanças e emoções exploradas e usadas com tanta negligência. Quanto a isso, nós não éramos nada diferentes dos humanos e eu acho que isso perturbou alguns de nós mais do que eles gostariam de manifestar. Talvez o suficiente para patrocinarem esses enganadores e subornar seus assistentes em troca da revelação de seus truques, causando quedas espetaculares.

Alguns sugeriram que a quantidade de incidentes sobrenaturais que ocorreram durante aquela era foi um sinal de que a Máscara era fraca. Esta foi apenas mais uma parte da equação. O sobrenatural se tornou um assunto desejável de se discutir e estudar e até mesmo as pessoas mais tímidas surgiram com histórias de seus encontros com fantasmas e outras criaturas da noite, sabendo que seriam recebidas com um pouco de seriedade. De forma semelhante, a literatura sobrenatural atingiu uma posição bastante respeitável, particularmente as histórias de vampiros. E finalmente, investigações sérias e o estudo de fantasmas, espíritos e outros eventos e entidades paranormais vieram à tona, particularmente com a fundação da Sociedade para Pesquisas Psíquicas (SPP) e a sua sócia americana.

De acordo com o meu senhor, que passou a maior parte de seu tempo em Londres, alguns vampiros intrometidos se insinuaram na indústria de livros depois que as histórias de vampiros e fantasmas começaram a aparecer em grande número. Não obstante, a publicação de *Drácula* colocou a Camarilla em parafuso. Alguns acharam o livro divertido, mas nem todos. Alguns anciões acharam que, ele poderia instigar a disseminação de quebras da Máscara e atrair uma excessiva curiosidade dos mortais ou até mesmo respostas de irritados Tzimisce. Algumas cidades repentinamente se encontraram como anfitriãs de arcontes, que estavam prontos para descer o machado em qualquer Membro misterioso. Estranhamente, os Demônios permaneceram bastante calmos; eu pensei que eles sairiam por aí queimando todas as cópias que pudessem encontrar daquela descrição fiel do "Dragão".

Em meio ao *Drácula*, as fotos de Cottingly e mesas trepidando, os caçadores não sabiam em que direção seguir. Infelizmente para nós, eles aumentavam seus números com o passar do tempo — a fraude e a ambição dos intermediários paranormais, uma Guerra Mundial, assassinos seriais iludidos e um cansaço global começaram a fazer efeito na crença e tolerância dos mortais em relação ao sobrenatural. Encorajados pela cruzada do próprio Houdini, recrutado pela Inquisição, os mortais se voltaram contra nós, mas não conseguiram encontrar a base que os tinha apoiado na Caça às Bruxas. O Sabá decidiu se informar, lançando incursões nas cidades americanas, pensando que o Círculo Interno estava distraído, mas foram rudemente surpreendidos ao encontrarem príncipes prontos e ansiosos por uma luta. Conforme o mundo se agita freneticamente em seus últimos sonhos, os revolucionários e zelotes decidem acordá-lo de uma vez por todas.

Novamente, o romantismo destes irresolútos recém-nascidos se revela. Eu suponho que se ela tivesse sido Upton Sinclair quando criança, teria tido alguma ideia dos tipos de oportunidades que a industrialização oferece. A aglomerada população das cidades que se expandem rapidamente fornecem um delicioso sortimento de encantos para a nossa espécie — e eu não estava me referindo ao envolvimento em causas humanitárias como uma delas. Vinho e rosas, por outro lado. Quão macias e maleáveis vêm se tornando as mentes de nossas crianças recentemente.

REVOLUÇÃO

Conforme o século se transformava de XIX para XX, o descontentamento originado pelos revolucionários começou a ferver. Através de toda a Europa, velhas monarquias caíam e eram colocadas de lado em favor da "nova ordem" que supostamente favorecia o proletariado.

Um dos principais exemplos foi a Revolução de Outubro, liderada por Lênin na Rússia. Não para a opressão monárquica e sim para o povo no governo. Em minhas pesquisas, nem mesmo o mais ardente dos teóricos da conspiração foi capaz de encontrar envolvimento dos Membros com a queda dos Romanov. A execução deles em Ekaterinberg chocou muitos vampiros, e não apenas os de Sangue Azul. Foi a sentença de morte da era monárquica; nunca mais haveriam reis, imperadores e supremacias como as conhecidas pelo Czar Nicolau e seus contemporâneos mortais. Desde então, pelo menos três clãs reivindicaram ter Abraçado Anastácia em suas hierarquias. Nenhum deles mostrou qualquer sinal de ser remotamente relacionado aos Romanov; eu acredito que isso foi feito como símbolo de status que acabou por explodir na cara dos clãs. Quanto a Rasputin — não toque neste assunto.

França, Alemanha, Espanha, Sérvia — por todo o continente, os mortais experimentavam o gosto da liberdade. Alguns venceram, alguns perderam e outros não chegaram a lugar nenhum a não ser de volta onde começaram. Os Membros, como sempre, observavam e apostavam nos vencedores. Alguns anciões dizem que certos vampiros encorajaram o descontentamento dos mortais, arriscando a instabilidade nas cidades em nome da agitação do estado atual. Certamente, muitas das incursões do Sabá em ci-



dados da Camarilla foram sincronizados com tumultos revolucionários. Assim como alguns *coup d'etats* liderados por anarquistas e outras tentativas.

UM MUNDO EM GUERRA

Eu acho que muitos Membros acreditavam estar completamente exaustos da noção de guerra e da sua brutalidade quando a Guerra Mundial veio à tona. Mas eu sei que alguns vampiros complacentes se sentaram e observaram quando tanques atravessaram os campos da França, o gás mostarda transformou homens em carne inchada e armas de repetição demonstraram sua habilidade para ceifar soldados às dúzias. Antes disso, a brutalidade tinha outro significado — espadas e machados, saques e pilhagens e uma escala relativamente menor. Mas desta vez, a destruição foi mais difundida, mais pessoas estavam levantando seus braços e estes braços eram capazes de causar uma volumosa quantidade de danos. Enquanto alguns jovens vampiros mergulharam de cabeça na batalha, muitos anciões correram para a colina. Mesmo para os que não respiram, o gás mostarda pode afetar duramente os pulmões. E deixando de lado a brutalidade, o simples alcance do evento pasmou muitos. A Primeira Guerra Mundial foi chamada de Grande Guerra por uma razão; naquela época, havia sido o maior evento que a maioria das pessoas já havia visto — literalmente, nações inteiras minando umas às outras. Telefones, telégrafos, rádio — tudo isso garantia que não importa onde uma pessoa se encontrava, ela recebia as últimas notícias sobre a guerra.

A Camarilla continuou lutando contra o Sabá, até mesmo durante esta época. Nossas guerras contra o Sabá nunca cessaram inteiramente, só latejam como brasas sob cinzas antes de estourarem em chamas novamente. Estejam os Membros da Camarilla traficando drogas em Chicago, alimentando a população arrasada da Rússia, supervisionando uma recém-criada indústria de cinema ou apenas sobrevivendo, **lá está** o Sabá.

Logo após a Grande Depressão, contudo, as atividades do Sabá cessaram quase que por inteiro. Os bandos de guerra continuavam se aventurando em brigas de rua, mas tudo parecia extremamente calmo. Eu ainda não sei o que fez com que a Mão Negra se escondesse. Talvez uma visão de Caim. O que quer que tenha sido, com todas as preocupações dos Membros da Camarilla, uma guerra contra o Sabá era a última coisa que qualquer um iria querer.

Poucos vampiros de hoje gostam de falar sobre seu envolvimento na Segunda Guerra Mundial na Europa, e eu acho que eu não posso culpá-los, não com as minhas próprias lembranças diante de mim. Em retrospecto é fácil dizer, "Nós não sabíamos, nós nos mantivemos fora dos assuntos mortais, nós fomos enganados, etc." Para mim isso parece um monte de desculpas. Nós, que de algum modo somos todos relíquias vivas, não podemos dizer que esta foi a primeira vez na história, porque não foi. A ignorância não é desculpa para um genocídio, que, além de desagradável, foi um tolo desperdício do rebanho. Quanto ao resto da guerra, foi um Segundo Tempo da Primeira Grande Guerra, com algumas mudanças. O gás mostarda pode ter sido declarado ilegal, mas a propagação de um ataque relâmpago sobre toda uma cidade não é exatamente uma melhoria. Membros tentando fugir do inferno que se tornou a Europa se refugiaram nos Estados Unidos, tensionando muitas das estruturas de poder dentro de cidades estabelecidas e estendendo os recursos aos seus limites. Aqueles entre nós que permaneceram escondidos, observando cidades sendo bombardeadas de dentro da "segurança" de seus porões, lutaram de mãos vazias contra os saqueadores e sugavam tudo que usasse um uniforme Alemão.

Eu já vi muitas guerras em meu tempo para acreditar que as Guerras Mundiais foram de algum modo "diferentes" dos outros conflitos. A única diferença foi a escala: com um mundo recentemente unido pelo rádio, telefone e outros mecanismos ingênuos, a propensão da humanidade à matança se poderia ser levada à casa em um palco muito maior. Até mesmo as capelas mortuárias erguidas pelo Terceiro Reich foram apenas novelas: o homem vem fazendo isso aos seus vizinhos desde... o assassinato de Abel, ouso dizer. Mesmo assim, tais inovações na eficiência não passaram despercebidas. Hitler e o seu bando eram uma turba porigosamente astuta. Eu estou feliz que estão já mortos.

A IDADE MODERNA

Depois da bomba de Hiroshima e Nagasaki, o mundo parecia estar de ponta cabeça, como se estivesse tentando reinventar a si mesmo. Desta vez, ele não foi muito bem sucedido.

A reconstrução era longa e árdua, mais para os vampiros do que para os mortais. Para muitos anciões e ancillae, significava ver seu mundo, seus refúgios e seus tesouros jogados como entulho. Muitos dos mais prudentes (e com mais sorte) conseguiram mover seus maiores tesouros (crianças, livros, relíquias) para locais mais seguros, mas nem todos tinham tanta sorte. O velho mundo tinha sido rasgado ao meio e estava sendo remendado e para os Membros anciões, esses foram tempos difíceis. Alguns deles simplesmente não podiam encarar a destruição de seus mundos e decidiram entrar em torpor ou se mantiveram acordados para ver o nascer do sol.

A era McCarthy — Eu fui mandado para observá-la junto com alguns outros, para assegurar que nenhum peão importante terminasse nas tribunas. Muitos dos anciões que começaram a reaparecer depois das Guerras Mundiais voltaram imediatamente para seus porões e caixões; a maioria deles já havia sido europeu em alguma parte de suas vidas e viam muitas similaridades entre a Caça às Bruxas e os interrogatórios atuais. Eles provavelmente estavam certos; apesar dos "culpados" não poderem ser queimados vivos em praças públicas, eles podiam ser expostos ao ridículo e humilhados, o que pode ser igualmente ruim. Bem, quase tão ruim.

A Era de Aquário — Acredite ou não, nós Tremere concretizamos poucas realizações durante os anos 60. Apesar de um renovado interesse pela magia (uma mudança bem vinda, depois dos frios e estéréis anos 50), houve relativamente poucas oportunidades para nós. Na verdade, as orgias, drogas alucinógenas e a música eram prazeres para os que ainda possuíam carne viva. Sim, eu experimentei alucinações baseadas no sangue, mas não de propósito — um erro ao me alimentar que eu nunca me esquecerei. Ao menos, entre as modas, a música e as pessoas, ela deve ter sido a era mais absurda que eu já vi.

Finalmente, aqui estamos nós, em uma era que assistiu o homem pousar na lua, a ascensão e queda da Cortina de Ferro e a criação de algumas das mais destrutivas armas imagináveis para propósitos de "defesa". Desde que a bomba caiu em Hiroshima,

esta tecnologia se espalhou rapidamente; literalmente, cada noite parece trazer um novo mecanismo ou descoberta. Eu sei de vampiros anciões que estão tão atrasados no tempo que não aceitam uma ligação telefônica, muito menos usam o maravilhoso e-mail, simplesmente porque têm medo de usar tais coisas. Eu tenho que admitir que é bastante perturbador descobrir que as máquinas e ideias sobre as quais eu li em H.G. Wells ou Júlio Verne, quando era um mortal adolescente em 1904, estão sendo comumente usados. Ocasionalmente eu tenho que me esforçar para aprender algo novo ou me submeter à compaixão de um neófito em troca de ajuda, mas isso faz parte de sermos o que somos — nós podemos "parar", mas o mundo não pode. Se você não se atualizar, você será deixado de lado. O assustador é que algumas vezes os vampiros anciões destroem os jovens que sabem usar esta tecnologia porque têm medo deles. Serão eles que irão nos liderar até o próximo milênio?

A maioria dos crimes violentos dos dias de hoje não são cometidos por vampiros, mas servem como disfarce para outros acontecimentos. Quando eu cheguei, Milos Kilar (o antigo regente) me disse que nas últimas décadas, os ataques do Sabá vêm demonstrando padrões cada vez mais frenéticos. Existem duas possibilidades: Ou eles estão jogando tudo na "última tacada" ou estão tentando desesperadamente ter algum papel no que está por vir. Eu acredito na primeira hipótese, apesar de não estar certo sobre o que eles estão tentando acertar.

Com a virada do milênio, os cultos à Gehenna e os anciões apocalípticos (você os conhecerá — aqueles que zombam publicamente dos Antediluvianos, e então, murmuram seus temores e blasfemam em seus aposentos quando pensam que ninguém os está ouvindo) estão ainda mais ansiosos e desesperados conforme os anos se aproximam. Eu sei de um certo pontífice que está cada vez mais obcecado em encontrar uma "mulher com a marca da lua crescente" citada no Livro de Nod, a ponto de ignorar outros assuntos mais urgentes. Alguns dizem que o Sabá está em seu último frenesi porque seus líderes acreditam que os Antediluvianos aparecerão em algum momento próximo, ou logo após o começo do milênio. Eles já conseguiram recuperar várias cidades de nossos príncipes e reivindicam algumas outras que a Camarilla tradicionalmente domina. Nós mantemos o controle de Nova York, mas somente porque nos agarramos a ela como gatos desesperados para fugir da água. Se Nova York cair, a Costa Leste irá desmoronar.

Quanto à Camarilla, veja meu comentário acima. Nós mantivemos uma posição firme, mas — e não fale sobre isso fora das capelas — estamos começando a sentir o desgaste e estragos dos séculos que se passaram. A não ser que algo aconteça — nossos líderes acordem, o Sabá desapareça, os Mestres despertem — nós logo estaremos desmoronando como um velha lápide. E então, não importará quantas cidades estiverem sob nosso controle, porque sem a Camarilla para manter as coisas juntas de um modo razoável, os Membros se desintegrarão.

E é aqui que nos encontramos, depois de 5000 anos de História.

Aisling Sluobridge
Atualizado em 23/05/98

Por mais que isso doa em mim, eu preciso concordar - condicionalmente - com estas conclusões híbridas. Onde antes as mudanças na sociedade eram medidas em séculos, agora elas são em décadas, se é que chegam a ser tão pouco frequentes. Eu conheço Cainitas que se gabavam por sua adaptabilidade, mas agora escolheram se afundar debaixo da terra e esperar pela chegada de uma era mais tranqüila.

Eles são uns tolos, pois a Gehenna certamente estará sobre nós antes que eles acordem novamente.

Nossa guerra está longe de terminar. Na verdade, os presságios estão entre nós - existe um frenesi entre os círculos Nodistas que eu frequento, uma luta frenética para revelar os segredos do Livro antes que se faça tarde demais para utilizar seus conhecimentos. Sim, profecias podem ser falsificadas; ouça os murmúrios de Nostradamus e tanto me diga que ele era uma pessoa de percepção verdadeira. Contudo, grande parte das revelações do Livro de Nod trazem a verdade, até mesmo para a mais refinada consciência vampírica. E, com os presságios, surge um vigor renovado. Até mesmo o mais humilde dos Cainitas pode sentir que todos os séculos de espera finalmente terminaram e que os eventos que irão refazer o mundo estão próximos. Eu estaria apavorado se ainda tivesse o sangue mortal necessário. Meus ossos estariam congelados de medo se o tutano dentro deles não tivesse esfriado vidas atrás.

Mas o medo não é mais minha trilha e tudo o que sinto agora é antecipação.

Seu, na Era por Vir.

Vykos



São três da manhã e eu ainda estou tentando descobrir como é bom estar morta. As ruas estão escorregadias por causa da chuva, e a luz dos postes reflete no asfalto molhado como se Deus quisesse cobrir cada buraco habitado pelos homens com um halo. Eu consigo ver um carro fazendo a curva, um quarteirão depois da rua Locust. Posso até mesmo ler qual é a placa daqui — jamais seria capaz de fazer isso quando estava viva. No fim da rua, eu vejo as árvores na Praça Rittenhouse, e posso jurar que consigo contar cada folha, e cada gota de chuva em cada uma delas.

Eu vejo tudo, e tudo é tão belo.

Eu o vejo, também. Ele veste um sobretudo pardo e carrega um guarda-chuva preto, fechado. Eu começo a andar em direção à Praça, medindo meus passos para conseguir esbarrar nele enquanto atravesso a rua. Agora eu vejo os fios grisalhos em seus cabelos, vejo as rugas em seu rosto. Ele deve ter uns 40, parece um pouco cansado da vida, mas segue rateando pela estrada. Suas passadas são mecânicas. Eu me movo mais rápido.

Ele pára de repente, e olha para o céu nublado. Talvez esteja procurando uma resposta escondida entre os galhos nus das árvores do parque. Talvez seja apenas o instinto animal de gritar "Predador!" Mas isso não importa. Estou bem perto agora... rua 20, 19 ...

Ele esquece o céu e começa a andar novamente. Seus olhos encontram os meus a um quarteirão de distância e eu acho que ele sabe. Mas ele não pára novamente. Ele não se desvia. E eu vejo a dor e a esperança e a história escrita em sua face, no exato e derradeiro instante de uma vida que está para acabar. E eu me apaixono por ele.

Eu me apaixono assim todas as noites, e todas as noites eu acordo com o coração partido novamente. A culpa não é de mais ninguém. A culpa é só minha. A culpa é só minha.



Esqueça as páginas de regras e os dados. Feche o livro, apague as luzes e me conte uma história sobre desejos sombrios e uma fome insaciável. Eu vou lhe falar sobre um vampiro, sobre seus talentos e suas fraquezas, vou lhe contar sobre os desafios que ele enfrentou e quais foram os perigos e recompensas que cruzaram seu caminho. Você vai planejar os caminhos e as curvas que a história vai tomar e eu lhe direi como o meu vampiro vai navegar dentro dela. Só você sabe como a história vai terminar, mas apenas eu saberei como o vampiro vai chegar até lá. Ao longo do caminho, o trabalho que você aplicou na história dá ao meu vampiro a chance de crescer e se desenvolver e as ações dele dão vida ao mundo que você criou.

Este é o desafio da narrativa. **Vampiro** é um jogo sobre a luta entre a humanidade e a monstrosidade diante do poder libertado da vida eterna. Nenhuma lei mortal prende os Membros, nenhum código moral os restringe — apenas paixões enfraquecidas ou ideais adquiridos na vida mortal os impedem de ceder à suas horríveis naturezas e, conforme os anos se transformam em séculos, fica cada vez mais difícil de se recordar destas memórias. Em resumo, **Vampiro** é um jogo sobre os personagens e como eles se desenvolvem ou definham — em face à tragédia e tentação. Poderia um mortal envolvido na fé religiosa conciliar suas profundas crenças com sua avidez por sangue? Conseguiria um vampiro resistir à tentação de Abraçar sua amante ao invés de enfrentar a eternidade na solidão? A Besta espera pelos Membros que se entregam completamente aos seus impulsos predatórios. O Narrador precisa se inspirar nos Antecedentes, esperanças e ambições de um personagem para criar histórias que desafiem suas convicções e crenças assim como os de seus jogadores. Como resultado, o papel de Narrador em um jogo de **Vampiro**, é bastante exigente, e requer pensamento cuidadoso e muito trabalho na hora de criar crônicas e histórias direcionadas aos personagens. Você precisa criar um mundo que é como um pesadelo do nosso próprio, atraente e repulsivo, hilariante e assustador. Você precisa evocar a excitação dos poderes sobrenaturais e o medo do que pode acontecer se o personagem um dia perder o controle. Você não pode simplesmente deixar que

os personagens se isolem e sobrevivam com audaciosos assaltos aos bancos de sangue de hospitais. O ar da noite está impregnado pelas intrigas dos anciões à medida que a Gehenna se aproxima e os ancillae manipulam os neófitos como bem entendem, prometendo grandes recompensas — e riscos ainda maiores.

Aparentemente, ser um Narrador implica em muito trabalho de uma só vez, e no começo, é assim mesmo. Felizmente, os Narradores não precisam fazer todo o trabalho sozinhos. O segredo de uma narrativa de sucesso é, ironicamente, aproveitar o trabalho dos jogadores. Cumprir suas expectativas e interesses pela crônica é o primeiro truque para se criar o cenário de jogo. Aí então — quando a crônica e a história global estiverem prontas — as ações dos personagens, tanto as boas quanto as más, começam a sofrer reações que geram novas histórias. Nunca se esqueça: Quanto mais os jogadores se envolverem com o que acontece em uma crônica, menor é o trabalho que você, o Narrador, tomará em suas mãos. Não se espera que você faça tudo sozinho. O Narrador deve se divertir tanto quanto os jogadores e este capítulo detalha como.

Este capítulo ilustra o processo de criação e condução de uma crônica de **Vampiro** e traz conselhos sobre como aproveitar o melhor das histórias individuais que levam a crônica adiante. A construção de uma base detalhada e coesa — um mundo onde seus personagens possam caçar — começa com a introdução das ideias dos jogadores com as suas próprias, a fim de decidir como a história será contada. Uma vez que você tenha decidido alguns detalhes do cenário, é hora de criar os personagens que vão ocupá-lo, tendo sempre em mente o tipo de história a ser contada. Depois que os personagens estiverem prontos, você pode realmente começar a escrever a crônica, trabalhando as intrigas e os eventos que levam adiante a história global e esboçando os objetivos e as motivações de cada personagem. Cada degrau constrói o próximo, dando a você cada vez mais bases para planejar novas histórias ainda mais agradáveis e fáceis de se administrar. Se você nunca jogou um RPG antes, não se intimide com o quadro geral. Dê um passo de cada vez, faça-o por diversão e deixe sua imaginação livre.

O PRIMEIRO VISLUMBRE FUGAZ

Comece com algumas ideias. Você está lendo um livro e de repente, algo surge em sua mente! Talvez seja a imagem de um príncipe orgulhoso governando opressivamente uma cidade ou talvez você prefira um grupo de anarquistas fazendo suas próprias regras e vivendo como lobos na selva urbana. Algo chama sua atenção e acende uma centelha em sua mente, "Isso podia ser uma crônica legal." A questão é, como você transforma estas ideias nebulosas em bases concretas de uma história que você deseja contar?

O primeiro passo começa com os jogadores. Antes que você possa criar as bases de sua crônica, você precisa ter uma boa compreensão sobre com que tipos de personagens eles querem jogar e como estas concepções se relacionam com suas ideias. Suponha que você esteja considerando uma crônica que se passa durante a ascensão e queda meteórica de um príncipe em uma cidade grande e importante. Você pode visualizar histórias de intriga, traição e jogos de influência entre Membros de grande poder. Mas e se um dos jogadores deseja jogar com um Nosferatu anarquista e um outro com um Toreador narcisista e anti-político, nenhum dos quais é compatível com a sua concepção global? Nunca é uma boa ideia impor a sua concepção de personagem aos jogadores. Afinal, eles também querem contribuir com o jogo e desejam interpretar personagens interessantes. É neste ponto que a negociação e o compromisso são levados ao jogo; talvez você possa atrair os personagens ao seu cenário de conflitos políticos e dupla negociação, mas tente mudar o enfoque da crônica para o conflito dos personagens na tentativa de evitar as tramas de seus anciões, enquanto buscam seus próprios objetivos. O importante é fazer com que suas ideias e a expectativa dos jogadores estejam sincronizadas antes mesmo de começar a desenvolver a crônica. Desta maneira, os jogadores podem acrescentar suas ideias às do Narrador, tornando seu trabalho muito mais fácil.

Uma vez que todos tenham concordado com a ideia geral da crônica, os jogadores podem começar a criar seus personagens e você pode fazer os primeiros esboços do mundo onde eles vão caçar. É importante que esse passo seja realizado simultaneamente, permitindo que suas ideias e as dos jogadores completem umas às outras, apontando em direções que de outra forma você teria ignorado. Suponha, por exemplo, que um dos jogadores quer que, antes do Abraço, seu personagem tenha sido um agente do governo. Você poderia usar esta ideia e expandi-la: o personagem trabalhava para uma divisão secreta do FBI, realizando trabalhos de inteligência que investigavam especificamente executivos e políticos do alto escalão. Esta divisão foi na verdade subvertida por um vampiro poderoso que a usava para reunir informações influentes e dificultar as atividades de seus rivais. Para adicionar outro conflito, você pode decidir que este primogênito está planejando Abraçar outro membro da divisão, alguém com quem o personagem tinha uma amizade (ou talvez tivesse amado) quando mortal. Você pode então, encorajar o jogador a detalhar mais profundamente a agência onde seu personagem trabalhava, deixando-o criar uma história ou personalidades importantes que podem ser misturadas ao seu mundo. Isso faz com que ele encarne seu personagem, permite que ele contribua com o jogo como um todo e dá a você uma valiosa fonte de material para sua crônica. Faça com que os jogadores entrem em muitos detalhes ao criarem seus personagens. Sente com eles durante o processo de criação, abra um debate sobre seus antecedentes, e depois, use as informações obtidas da melhor forma possível. Eles

podem lhe fornecer um grande número de personagens, situações e conflitos que podem ser úteis mais tarde.

É sempre importante levar em conta os Antecedentes dos personagens e desenvolvê-los em detalhes, pois como neófitos, os recém Abraçados ainda possuem laços muito fortes com suas vidas mortais. Encoraje a escolha de Aliados, Contatos, Influência e semelhantes, e então, debata-os com os jogadores para que eles se materializem. De onde vêm os recursos do personagem? Seja ele um herdeiro? Ele ganhou na loteria? Participou de uma transação de drogas fracassada e roubou o dinheiro manchado de sangue. Que efeito isso tem sobre a identidade do personagem e o seu papel dentro da crônica? Da mesma forma, os aliados e os contatos são mais do que meros pontos em uma ficha de personagem - eles são pessoas com emoções e sentimentos próprios. Suponha, por exemplo, que um jogador quer que seu personagem tenha um contato de nível médio no departamento de polícia. Quem é esse contato e como o personagem estabeleceu este relacionamento. Ele pode ser o tio de um personagem ou um detetive veterano da divisão de homicídios que tem o hábito de fazer perguntas diretas sobre as atividades e o estilo de vida do personagem (principalmente se ele o encontrou na cena de algum crime recente!).

Cada Antecedente é uma nova dimensão na concepção do personagem, contendo uma abundância de ideias para inspirar o Narrador. Como os personagens respondem à separação repentina e irrevogável de tudo o que sempre conheceram ou amaram. Eles fingiram suas mortes ou simplesmente se afastaram de suas vidas mortais? Os personagens abandonaram pessoas amadas que não irão aceitar seu desaparecimento e farão tudo para encontrá-los? Os personagens conseguem se manter longe de seus parceiros e filhos, rasgados pelo amor mas sabendo o que pode acontecer se durante alguma noite forem tomados pela Fome? Estas situações são alguns dos primeiros dilemas que um personagem precisa enfrentar e podem influenciar suas ações de muitas formas sutis. Apesar de ser tentador atropelar as peculiaridades do Abraço de cada personagem e correr para "ser um vampiro", isso deixa de fora uma dimensão vital da luta do personagem para manter sua humanidade. Estes detalhes fornecem uma ampla fonte de ideias para o Narrador, além de sustentar os próprios personagens.

Uma vez que você tenha determinado uma direção geral para sua crônica e incorporado alguns elementos dos personagens dos jogadores, você pode tomar algumas decisões sobre o mundo onde suas histórias se passarão. Uma vez que o cenário da crônica esteja detalhado (normalmente uma cidade, mas é possível que ela se passe em um município pequeno ou até mesmo em áreas selvagens) e povoado com personagens de apoio que acrescentam vida à concepção geral, você realmente pode começar a moldar a crônica.

UM MUNDO SOMBRIO E MORTAL

Antes de escrever sua crônica, você vai precisar de um palco sobre o qual os personagens vão realizar suas ações. Você precisa criar um cenário para suas histórias, um mundo que sustente os temas e as ideias que você quer explorar em sua crônica e ilustre por completo as glórias e horrores da existência como um morto-vivo. O mundo dos vampiros é sombrio, perigoso, enigmático e rico em imagens. Considere as seguintes diretrizes ao criar os detalhes para seu mundo:



• **A Extinção da Virtude:** Restaram poucas ilusões no Mundo das Trevas. Séculos de ganância e trapaça (tanto por parte dos humanos quanto dos Membros) corroeram a inocência da humanidade. O cinismo e a desesperança estão por toda parte, desde cartazes nas paredes da cidade até filmes e teatros. Ninguém se atreve a acreditar nas coisas, pois virtudes como a compaixão e a caridade não são nada mais do que convites à zombaria. Uma alma gentil e um coração amoroso são tão raros quanto diamantes, e tão preciosos também.

• **Sangue e Dinheiro:** A vida é barata e pessoas sem esperança recorrem à violência por simples frustração, medo, ódio e ganância. O crime está sempre presente e muitas famílias e vizinhanças adotam uma atitude de "somos nós ou eles" contra o resto do mundo.

• **Chega de ser Bonzinho:** O mundo perdeu seus heróis. Eles foram pegos em escândalos sexuais, aceitando subornos, ou talvez caíram vítimas da endêmica violência urbana. Não existem lideranças fortes, nenhuma fé em políticos ou crenças em um amanhã melhor. As pessoas sabem das coisas ...

• **Casas Assombradas:** A humanidade está apodrecendo de dentro para fora, continuando um declínio triste e lento, simbolizado pelas fachadas desbotadas de grandes igrejas góticas e prédios de escritórios de granito. Em meio a torres sem alma, de aço e vidro, encontra-se uma catedral com vitrais ricos da cor e da beleza de um tempo já esquecido. Tais lugares servem como lembranças assombradas do que já foi, ou pode vir a ser.

• **A Fúria do Milênio:** O fim de uma era se aproxima e os rumores e profecias se espalham. Será um novo começo ou verda-

deiramente o fim do mundo? Tanto Membros como mortais temem o que se aproxima e pregam a destruição do apocalipse, enquanto outros vão às ruas com espontaneidade selvagem e desesperada, determinados a deixarem suas marcas antes que o mundo se queime em chamas.

Estes pontos ilustram a essência do Mundo das Trevas e são importantes porque exaltam os dilemas enfrentados pelos personagens conforme eles lutam pela humanidade que se esvai. Desesperança e resignação os rodeiam; violência e morte são comuns. O que é mais uma morte, mais uma mentira? Quanta diferença pode fazer, uma pessoa, mesmo um vampiro? Virtudes como coragem e compaixão são difíceis de se encontrar e ainda mais difíceis de se manter, mas é a luta por eles que é importante. Esta luta é a fonte do triunfo e tragédia do jogo e as decisões que você toma para desenvolver o seu cenário devem levar isso em consideração. É importante ressaltar que você não tem que aderir religiosamente a estes conceitos, e a intensidade com a qual você os aplica é simplesmente uma questão de gosto pessoal. A única coisa realmente importante a se lembrar é que neste ambiente, fazer a coisa certa e honrada é difícil e desanimador.

Obviamente, não existem limites físicos às possibilidades de locais que você pode escolher para sua crônica — com bastante imaginação e premeditação, uma crônica de **Vampiro** pode ser estabelecida em qualquer lugar desde Washington DC até a Bacia Amazônica. É claro que os melhores locais são as grandes cidades, pois permitem uma grande população de vampiros e são pontos de concentração de muito dinheiro e poder, procurados por muitos Membros. Se você quer estabelecer sua crônica em uma grande cidade com a qual você não é familiar, uma biblioteca pode forne-

cer informações muito úteis e mapas, que podem ser interpretados diferentemente para melhor se adaptarem aos seus propósitos. Lembre-se, contudo, que você não é obrigado a ser fiel em todos os detalhes; este é o Mundo das Trevas e você pode modificá-lo da maneira que escolher. Considere as diretrizes e quando necessário, altere os detalhes para favorecer suas ideias ou criar atmosferas mais apropriadas. Muitos Narradores preferem estabelecer suas crônicas em reflexos sombrios de suas cidades natais, permitindo o uso de conhecimentos do dia a dia na visualização dos lugares visitados pelos personagens.

Quando descrever o local escolhido, use características de cidades importantes, combinando funções e simbolismos na criação de imagens interessantes. Uma estação de trem abandonada e decadente no meio da cidade pode, por exemplo, ser um bom lugar para um Elísio, com seus corredores altos e arqueados e grandeza enfraquecida. Uma catedral pouco usada pode se tornar o refúgio dos Caitiffs da cidade, atraídos pelo simbolismo de santuário e redenção. Um zoológico em obras pode ser o parque de diversões de anarquistas e um quarteirão com vários esqueletos de construções pode ser o ninho de onde os Nosferatu espiam as ruas. Os vampiros são criaturas territoriais e os lugares escolhidos por eles invariavelmente refletem seu caráter e atitude. Novamente, não deixe que a realidade impeça você de aplicar uma boa ideia; se você quer que o príncipe controle a cidade de uma mansão vitoriana mas a sua cidade não tem uma, crie uma e coloque-a onde desejar. Em **Vampiro**, os detalhes sempre ficam atrás da atmosfera e imaginação.

Neste ponto, você já possui três fontes para esboçar o cenário de sua campanha: suas próprias ideias gerais, os detalhes fornecidos pelos jogadores durante a criação de personagens e algum conhecimento sobre o local escolhido. Agora é hora de desenvolver os detalhes da crônica.

ESCRITO EM SANGUE

A *crônica* é a história global que o Narrador deseja contar. Ela é constituída por uma série de histórias menores onde os personagens dos jogadores são as personalidades centrais. Pense em uma crônica como uma coleção de livros que narram uma história longa e complicada. Cada livro é uma história individual, quebrada em capítulos, e então, em cenas. Os acontecimentos de cada história dependem muito do rumo da crônica como um todo. Esta é a etapa de desenvolvimento mais exigente e demorada para o Narrador. Ao contrário de muitas outras "campanhas" abertas de RPG, as crônicas de Vampiro têm um começo, um meio e um fim definidos. Consequentemente, você precisa detalhar esta estrutura de antemão, a fim de organizar seus pensamentos, saber quando seguir os passos certos e criar tensão no curso de cada história. Uma crônica perde o seu foco e energia quando não tem um final em vista. Depois de todo este trabalho, você vai querer que as coisas terminem com um estrondo e não com um soluço, certo? Pegue um diário ou um gravador e use-o para poder tomar notas de ideias à medida em que você esboça o rumo dos eventos de sua crônica. Não tente manter tudo em sua cabeça.

Neste ponto, você já possui uma grande quantidade de informações para ajudá-lo no desenvolvimento da crônica; agora você precisa decidir o rumo que as histórias vão tomar e misturar todos os detalhes em um único todo realizável. O primeiro passo é escolher um tema dominante. O tema é a ideia central que descreve o enredo básico da história. Alguns temas apropriados para crônicas de Vampiro incluem:

- **A Jyhad:** Apesar dos próprios nomes dos Antediluvianos terem se perdido com o tempo, existem rumores de que suas intrigas bizantinas ainda impregnam e direcionam o rumo dos eventos entre os Membros. Cruzadas foram lutadas, nações surgiram e foram arruinadas, clãs inteiros foram destruídos, tudo para levar adiante seus objetivos em uma luta onde talvez até mesmo os jogadores tenham esquecido o propósito do jogo. Conforme o fim das eras se aproxima, alguns acreditam que uma conclusão apocalíptica está próxima. O Narrador pode usar este tema para colocar os personagens em uma crônica de sociedades secretas ou de anciões ambiciosos e sem esperança que acreditam conhecer os planos dos Antediluvianos e lutam para evitar seu desfecho. Alternativamente, os personagens podem se encontrar em uma busca por seus próprios objetivos, apenas para descobrir um padrão crescente que vincula todos os eventos. Teriam eles se tornado peões em um Grande Jogo? Neste caso, com que objetivo eles estão sendo usados, e por quem?

- **Preso por Grilhões Invisíveis:** A não-vida traz poderes e liberdade além da imaginação mortal. Um vampiro faz sua própria lei — ou será que não? por mais que os Membros sejam os mestres imortais de seus mundos, eles ainda são vítimas de obrigações, intrigas e de suas próprias paixões. Um vampiro pode dominar uma cidade, mas será que ele é o mestre de seu próprio destino? Este tema funciona melhor quando a crônica é centrada em um grupo de vampiros ambiciosos que procuram se estabelecer como personalidades de poder e influência dentro de uma cidade ou seita, clamando por seus direitos de poder e não mais respondendo aos outros. Desde o começo eles têm que conspirar e lutar para escapar da influência de seus senhores, semelhantes igualmente ambiciosos, e posteriormente, dos anciões, cujos papéis os personagens eventualmente irão suplantam. Mas pelo caminho, transações têm que ser feitas e depois dos personagens chegarem ao cume que desejavam, eles descobrem que não são mais senhores de seus destinos do que eram antes. As apostas simplesmente se tornaram mais altas.

- **Fria Redenção:** Muitos dentre os recém-Abraçados reagem com horror ao que se transformaram e lutam a todo instante para se redimir consigo mesmos e com suas humanidades perdidas. Os personagens usam seus poderes para ajudarem os desabrigados ou pobres, agindo como Robin Hood ou simplesmente defendendo os impotentes da depredação dos Membros. Este tema não apenas coloca os personagens contra outros vampiros que rejeitam e desprezam esse altruísmo "inoportuno", mas também contra os impulsos da Besta dentro de cada um deles. Um minuto de frenesi pode transformar uma missão de misericórdia em uma horrível tragédia.

- **O Nascimento de uma Nova Era:** Muitos vampiros familiarizados com o *Livro de Nod* falam sobre o cataclisma iminente, o fim de um ciclo e o começo de outro. A velha ordem vai ser varrida e, cada vez mais, Membros idealistas e alguns loucos aderem às visões da nova ordem que se estabelecerá. Com a aproximação do fim do milênio e conforme os boatos se transformam em crescentes visões históricas de revoluções sociais, os personagens têm que decidir se resistem à maré da revolução ou são varridos por ela. Eles lutarão contra os anarquistas para manter a velha ordem ou se juntarão a uma cruzada idealista para remodelar o mundo.'

- **Sombras ou Algemas:** A luta entre a Camarilla e o Sabá é fundamentalmente uma questão de filosofia: os vampiros devem respeitar os direitos dos humanos e coexistir entre eles ou os Membros são o próximo passo da cadeia evolutiva e devem dominar a humanidade como os mortais controlam seu gado. Um cerco ao redor de uma cidade dominada pela Camarilla é um forte cenário

para este tema, com os personagens no meio de uma guerra de filosofias. Qual das seitas está certa? Os personagens podem ser uma voz divergente dentro da Camarilla ou podem encontrar "simpatizantes do Sabá" em todas as sombras. Uma variação específica no desafio deste tema pode levar os personagens a uma cruzada nobre e trágica para conciliar as diferenças entre as duas seitas.

• **O Lar se Encontra no Coração:** A existência de um vampiro como morto-vivo é solitária e cheia de horrores; não é nenhuma surpresa, portanto, que muitos neófitos tentem desesperadamente se agarrar aos relacionamentos e à normalidade de suas vidas mortais. Será que os vampiros ainda podem retornar a suas casas ou esta é uma simples ilusão que terminaria em tragédia? Este tema enfatiza a separação irrevogável de um vampiro e sua humanidade. Por mais que os vampiros rondem pela noite, cercados por mortais desconhecidos, o fato de que o mundo diurno lhes foi negado para sempre permanece e a Fome que eles sentem é um perigo constante para seus entes queridos. Personagens que se recusam a deixar suas vidas mortais para trás desafiam a Máscara, a Fome e a segurança daqueles com quem se importam. Estariam eles se agarrando de forma egoísta ao calor e afeição que pensavam estar garantido em suas vidas? Ou eles simplesmente querem manter sua humanidade ao se concentrarem nas únicas coisas que realmente importam em suas vidas?

Os temas são importantes porque eles permitem que você aborde os eventos e as ações em uma idéia central. Isto faz com que suas crônicas tenham uma consistência e ressonância emocional, que você pode conduzir a um final apoteótico. O uso de dois temas é inteiramente possível; você pode querer criar uma crônica que explore os laços mortais de vampiros neófitos, conforme eles se enroscam nos esquemas de seus anciões que se preparam para a vinda da Gehenna. Enquanto os personagens se tornam os agentes voluntários ou não deste esquema, eles se encontram indecisos entre a construção de uma nova ordem ou a preservação do mundo onde um dia viveram. Temas múltiplos podem construir uma crônica bastante rica para o grupo como um todo ou cada personagem pode individualmente adotar um tema próprio, separado e distinto dos seus companheiros. O único limite é a quantidade de esforço que você, o Narrador, está disposto a dedicar ao desenvolvimento de temas múltiplos que se integram suavemente.

Uma vez que tenha escolhido um tema, você pode começar a desenvolver o rumo dos eventos de sua crônica, do começo até o fim. Como roda boa história, uma crônica precisa ter uma conclusão para ser verdadeiramente efetiva e se você sabe para onde a crônica está se dirigindo, você terá muito mais confiança e controle sobre suas histórias. Considere suas idéias iniciais, os personagens e os temas que você escolheu, e então desenvolva os detalhes na forma de um esboço dos eventos. Por exemplo:

Vamos voltar à idéia de um grupo de personagens que foi Abraçado e começou sua não-vida durante a ascensão e queda de um príncipe carismático. Você pode decidir usar dois temas nesta crônica: *Sombras ou Algemas* e *Atado por Grilhões Invisíveis*. Você gosta da idéia de dar aos personagens uma idéia do poder e da liberdade possuída pelos Membros, esboçando um enredo de intrigas e ilusões crescentes conforme os personagens se deparam com a oportunidade de obterem poder e status ao lado do suposto próximo príncipe. Uma vez no poder, contudo, a fachada do idealismo e esclarecimento se rompe e o novo príncipe prova ser tão despótico quanto seu antecessor. Os personagens, mesmo com suas influências recém-adquiridas, ficam presos em uma rede de obrigações e submissão ao príncipe e seus aliados, tão livres para fazerem o que

quisessem como quando neófitos. Conforme as coisas pioram, ondas de discordância assolam a cidade e os personagens precisam questionar não apenas sua lealdade ao regime vigente, mas também o mérito das filosofias da Camarilla como um todo. Você quer que a crônica tenha um final ardente, durante o qual os personagens precisam decidir se devem se manter leais em nome da honra e dos princípios ou se derrubam o príncipe que eles mesmos ajudaram a chegar ao poder, escolhendo um novo rumo para a cidade. Agora você precisa determinar um esboço da sequência de eventos para levar os personagens até este ponto.

As coisas devem começar de maneira simples, pois os personagens precisam de algum tempo para se acostumarem com a cidade e os seus habitantes. Você decide que as primeiras histórias serão centradas no Abraço dos personagens e o relacionamento com seus senhores, desafiando os personagens a reconciliarem suas novas existências com os laços remanescentes de suas vidas mortais. A forma com que os personagens reagem à nova situação pode gerar conflitos e objetivos que podem ser expandidos em enredos menores durante o curso da crônica. Ao longo do caminho, os personagens entram em contato com alguns dos Membros da cidade, e então, são apresentados perante o príncipe. Você vai querer enfatizar a atmosfera de desassossego na cidade com a irritação dos Membros sob o pulso de ferro de um tirano. Eles podem testemunhar os excessos de um primogênito que apóia o príncipe ou seus senhores podem convocá-los para entregar mensagens de discordância para outros anciões poderosos. Talvez eles se envolvam com uma caçada de sangue, invocada por um Membro infeliz clamando uma ofensa altamente duvidosa. Através destes incidentes, os personagens se envolvem com um outro Membro — um ancilla cauteloso e eloquente em sua oposição ao regime atual. Os personagens podem ouvi-lo e simpatizar com ele, denunciá-lo ou o grupo pode se dividir em facções conflitantes de lealdade e filosofia. Conforme o tempo passa, torna-se claro que o Membro deseja tomar o título de príncipe para si mesmo. Os personagens planejam ganhar status e poder ao apoiar o usurpador, ou recompensas menores do regime atual ao exporem a rebelião? Você decide deixar estes eventos em aberto. Os jogadores são as personalidades centrais da crônica e devem tomar suas próprias decisões, conforme suas próprias concepções individuais e objetivos.

No final das contas, a rebelião tem que chegar a um ponto crítico, e você escolhe, pelo bem da própria história, que a rebelião foi bem sucedida, graças às (ou apesar das) ações dos personagens. Dependendo das escolhas que fizeram, os personagens terão que enfrentar os desafios deste resultado. Ou eles são membros poderosos e influentes da nova ordem ou são perseguidos e ultrajados como partidários do velho regime. A maneira com que os personagens enfrentam estas mudanças irá decidir o rumo da outra metade da crônica, conforme o tempo passa e o novo príncipe abandona suas nobres pretensões e se mostra tão tirano como o seu antecessor. Agora, os personagens assumiram o papel dos anciões que invejavam quando neófitos, mas descobrem que estas grandes alturas não são menos carregadas de perigos e limitações. No fim, a crônica leva os personagens através de todo o círculo; dependendo das escolhas que eles tomaram no começo, eles podem se encontrar como parte de um regime opressivo ou como agitadores carismáticos procurando o apoio entre os neófitos para estabelecerem uma rebelião própria.

Agora você possui um esboço dos eventos da sua crônica. Além dos pontos principais, enredos menores serão gerados com base nos objetivos e antecedentes dos personagens. Estes enredos menores podem ser ligados à trama global ou podem ser inteiramente desco-

nexos, contribuindo com o desenvolvimento dos personagens e formando conflitos adicionais. Enquanto, por exemplo, o usurpador reúne o seu apoio para derrubar o príncipe, ele pode decidir abraçar um mortal em uma posição de poder dentro da empresa controlada pelo príncipe. Por acaso, o mortal em questão é amigo de um dos personagens ou talvez eles simplesmente se oponham ao abraço por uma questão de princípios e filosofia pessoal, mesmo que sejam essencialmente a favor da rebelião. Algumas idéias de pequenos enredos surgem no começo da crônica, baseadas na personalidade e antecedentes dos personagens. Outras surgem durante o jogo, conforme relacionamentos e decisões importantes influenciam o rumo dos eventos. Aplique tantos enredos em sua crônica quanto achar necessário, pois eles fornecem rumos alternativos à história e adicionam novas dimensões aos personagens e à própria crônica como um todo.

Outras possibilidades de crônicas e temas a serem explorados incluem:

- **A Procura de Segredos Ocultos:** A Gehenna se aproxima rapidamente e muitos Membros temem que o mundo logo queimará em chamas. Os personagens podem ser a ninhada de um único senhor ou um grupo de indivíduos que precisa encontrar segredos milenares sobre os Antediluvianos e identificar seus esquemas antes que seja tarde demais. Temas que conduzem a este tipo de crônica giram em torno da busca pelo poder e pela manipulação de forças ocultas, e das tentações que o poder traz sobre a alma. O Narrador pode adicionar elementos de terror e suspense conforme os personagens chegam cada vez mais perto de segredos horríveis que talvez ninguém, mortal ou vampiro, devesse saber.

- **Liberdade ou Morte:** Os personagens são um grupo de anarquistas que se revoltaram contra a ditadura de um príncipe despótico e autoritário. Talvez seus senhores sejam eloquentes ao desafiar o domínio do príncipe, ativamente fomentando a desobediência e o fim da ordem estabelecida. O príncipe responde a isso dizendo que é a sua lei que mantém o Sabá fora da cidade. Seu domínio traz a ordem e estabilidade, que são gravemente ameaçados pelas ações dos personagens. Temas relevantes para esse tipo de crônica podem incluir o desejo individual contra a ordem imposta ou a liberdade de pensamento e expressão frente a opressão.

- **A Insensível Companhia de Tubarões:** Os personagens são vampiros da alta sociedade planejando a obtenção de poder e status entre os ancillae e anciões da cidade. Poder político, intriga e traição são a ordem do dia. Conforme os rivais dão boas-vindas uns aos outros com sorrisos cordiais, seus serviços travam uma guerra silenciosa e impiedosa nas ruas abaixo. Esta crônica explora temas de impacto como a confiança, amizade, lealdade e a corrupção pelo sabor do poder.

- **Não há Lugar Como Nosso Lar:** Os personagens são refugiados de uma cidade tomada pelo Sabá ou destruída pelas intrigas da Jyhad. Eles precisam estabelecer uma nova vida em uma cidade diferente, escolhendo voltar aos níveis de poder que desfrutavam antes ou, talvez, viver em segregação e evitar as intrigas da corte do príncipe. Existem indicações que esta cidade também estaria prestes a sofrer o mesmo destino da cidade anterior. Os personagens devem tentar se levantar e evitar um novo desastre ou fugir novamente. Esta crônica pode explorar temas como a coragem e honra, a amizade ou a traição.

- **Conquistadores:** A crônica conta o triunfo ou a tragédia da fundação de um feudo em uma cidade distante. Por licitação da Camarilla ou do Sabá (ou agindo sem o consentimento de qualquer das seitas), os personagens devem tentar livrar a cidade das

forças, tanto humanas como sobrenaturais, que a estejam governando. Temas apropriados para tais crônicas podem incluir qualquer coisa desde a Jyhad até idéias complexas que girem em torno do valor do "progresso" contra o valor de culturas indígenas.

- **A Cidade Livre:** Um ambicioso conselho da primigênie declara uma cidade como livre e aberta, tanto para os Membros como para os mortais, um lugar de paz onde todos podem coexistir. Mas será que esse sonho pode funcionar? Os personagens podem ser agentes trabalhando para a construção deste sonho assustador, transformando inimigos em amigos e aliados. Mas então a tragédia os atinge — um mal-entendido (ou sabotagem premeditada) quebra a trégua e amigos se viram contra amigos. Os temas para esta crônica podem variar do veneno do preconceito até temas de honra, coragem e compaixão.

- **Golconda:** Surgem rumores de um estranho misterioso, recém-chegado na cidade, dizendo que é um Matusalém que encontrou o caminho da Golconda. Será que ele diz a verdade ou é só um agente da Jyhad mandado por seus mestres para dividir a cidade? Os personagens precisam descobrir a verdade e ao longo do caminho sentem a tentação do que a figura misteriosa tem a oferecer. Temas apropriados para esta crônica podem enfatizar a redenção, humanidade, ganância, lealdade e compaixão.

- **Anjos da Misericórdia, Anjos da Morte:** Os personagens se rebelam contra os ensinamentos de seus senhores, assustados com o que se tornaram e a maneira com que foram abraçados. Desafiadores e decididos, eles começam sua própria guerra contra as criaturas que os geraram, lutando pelo bem de pessoas que vêem pouca diferença entre os Anjos Negros e as criaturas contra as quais eles lutam. Temas apropriados para este tipo de crônica podem incluir a honra, humanidade, coragem, preconceito e traição.

- **O Conto das Duas Cidades:** Os personagens são um grupo/bando de vampiros que decidiram se voltar para o lado oposto do campo, seja da Camarilla para o Sabá ou *vice-versa*. Os personagens precisam fazer seu caminho até o lado de seus antigos inimigos, mostrar que suas intenções são genuínas e realizar quaisquer desafios necessários para serem aceitos na seita. Então eles iniciam uma campanha para conquistar sua antiga casa. Temas para esta crônica podem incluir ganância, amor, amizade, traição, verdade e ilusão.

CORTES DE CARMESIM E ALABASTRO

Uma vez que você tenha criado o tema central e detalhado o rumo da crônica, você está pronto para especificar o seu cenário e os personagens do Narrador que existem dentro dele. O esboço desenvolvido até aqui deve fornecer uma base para os personagens a se criar e quando eles irão aparecer dentro do jogo. No exemplo do príncipe usurpador desenvolvido anteriormente, o Narrador começaria a desenvolver os principais vampiros da cidade, juntamente com seus domínios, assim como os detalhes dos Elísios da cidade e o príncipe atual. Conforme o jogo prossegue, o Narrador pode preencher os detalhes dos outros Membros, desde os mais promissores até os Caitiffs, assim como os mortais que têm papéis importantes dentro da crônica. O importante é que você, o Narrador, não tente construir todo um mundo em um único dia. Pense sobre o que você vai precisar no ponto atual da crônica, desenvolva estes elementos em detalhes, e então, planeje com antecedência algumas das suas necessidades futuras.

Mais do que em qualquer outro RPG, **Vampiro** exige que os personagens do Narrador sejam bem construídos, possibilitando uma crônica cheia de impactos e desafios. A vida mortal é transitória; cidades vem e vão. Mas os Membros continuam, imortais, exteriormente imutáveis, a única constante de um mundo que está sempre mudando. Os personagens do Narrador são o coração e a alma da crônica, dando vida, ação e energia à paisagem. Pinte-os com detalhes vivos e atue através deles evocando emoções e ideias aos jogadores.

Os primeiros personagens do Narrador que você irá criar são aqueles baseados nos Antecedentes dos personagens dos jogadores. Este é um bom lugar para se começar, pois os jogadores irão ajudá-lo a debater a história e as características de seus afiliados. Ao criar os primeiros personagens do Narrador, trabalhe com as seguintes diretrizes:

Estabeleça o seu papel: Cada personagem tem um papel dentro da crônica, mesmo aqueles que atravessam um estacionamento escuro e acabam como uma presa para um personagem faminto. Estabeleça o papel que o personagem deve cumprir, e então, determine as qualidades necessárias para que ele o cumpra de maneira efetiva. Uma vítima (sim, detalhe tantas vítimas quanto for possível; faça com que os jogadores tenham a sensação de estarem caçando pessoas e não pedaços de cartolina) personifica características de simpatia, terror e sofrimento. Um antagonista, por outro lado, personifica a crueldade, astúcia ou até mesmo uma beligerância brutal.

Pinte o Quadro: Imagine a aparência do personagem, levando em consideração as qualidades que você escolheu. Escolha uma ou duas características que façam o personagem interessante. Se você estiver criando o rebanho de um personagem, por exemplo, a imagem de um homem alto, de ombros largos e com um proeminente nariz quebrado oferece uma figura notável; este mesmo quadro poderia sugerir outras imagens interessantes e até mais atraentes. A imagem de um personagem forte e robusto, obviamente bom de briga, sendo abraçado por um Membro de menor porte evoca o poder e o horror do vampiro.

Escolha um Nome: Isto parece óbvio, mas nomes cuidadosamente escolhidos podem melhorar um personagem, enquanto nomes medíocres depreciam a imagem e podem até mesmo diminuir o impacto da atmosfera global da cena na qual ele aparece. Se nós pegarmos o lutador do exemplo acima e o chamarmos de Poindexter, os jogadores iriam demorar para aceitar o nome, e demorariam ainda mais para apreciar o personagem e o seu trabalho.

Idade: A idade do personagem é de grande importância ao criar personagens vampiros para sua crônica. A imortalidade desgasta todos os laços que um vampiro poderia ter com a vida mortal que um dia ele conheceu. Os amigos e a família envelhecem, casas viram ruínas — a ideia de encontrar calor e conforto na companhia humana perde todo o sentido conforme os anos se transformam em séculos. Para os Membros, cada ano os separa mais da sociedade mortal, conforme suas experiências e ambições são ampliadas e suas perspectivas se tornam cada vez mais estranhas. Que valor tem a percepção de um humano de 30 anos de idade perto de alguém que já assistiu a ascensão e queda de nações? Depois de algumas centenas de anos de existência, um vampiro considera um mortal como sendo algo similar a um animal de estimação — útil, talvez até mesmo digno de alguma afeição, mas ainda assim uma criatura de vida e consciência muito curtas. Um vampiro que tenha existido e conspirado por milênios não tem mais consideração pela sociedade humana, manipulada friamente por ele, do que um apicultor tem por suas colméias.

Personalidade: Escolha uma ou duas palavras que definam a personalidade do personagem. No começo, você pode decidir usar as Naturezas e Comportamentos fornecidos na criação de personagem, mas com o tempo, procure desenvolver o seu repertório de arquétipos de acordo com as suas experiências. Para criar personagens interessantes, procure escolher tipos de personalidade que parecem se opor ao "papel" que você previa para o personagem durante o jogo. Se você está, por exemplo, planejando um grande vilão que irá perseguir os personagens dos jogadores a todo instante, você poderia desafiar as expectativas dos jogadores e fazer com que ele seja amigável, eloquente e cheio de compaixão — alguém que acredite que destruir os personagens é uma necessidade lamentável, mas que a longo prazo, beneficiará a todos.

História: Todo personagem significativo em sua crônica pode ser beneficiado com alguns detalhes do seu passado. Que conflitos o personagem enfrentou; quem ele amava e odiava? Existem por aí inimigos ou ex-amantes que podem mais tarde cruzar o caminho dos personagens dos jogadores? Os personagens tiveram mentores, e como este relacionamento os afetou? Estabeleça o passado de um personagem em tantos detalhes quanto você achar necessário para um maior desenvolvimento da crônica. Um personagem com um papel muito limitado pode não merecer tal nível de detalhes, enquanto que o trajeto de 300 anos da existência de um primogênito com certeza se beneficiaria com o registros de algumas das experiências passadas do Membro.

Peculiaridades: Todos são indivíduos, mortais e Membros, e todos têm hábitos ardilosos acumulados através do tempo. Seja beber leite diretamente da caixa de papelão ou se alimentar de um mortal ao som de *Die Fledermaus*, as peculiaridades individuais ajudam a definir os personagens e tomar cada um deles memorável.

Defeitos/Fraquezas: Ninguém é perfeito. Todas as pessoas têm fraquezas ou defeitos de personalidade contra os quais lutamos. Isto é especialmente importante em se tratando de grandes adversários. Vilões que não fazem nada de errado, não cometem erros e não têm medo de nada não apenas são desencorajadores como também tediosos. Pontos fracos e defeitos fornecem brechas que podem ser exploradas e criam um novo nível de sofrimento para um personagem heróico, que não só tem que lutar contra demônios externos, mas também contra os internos.

Estatísticas/Perícias: A última etapa. Apenas os números. Os personagens do Narrador não têm que ser construídos ao longo da cuidadosa linha pela qual passam os personagens dos jogadores. Você pode atribuir aos personagens do Narrador, quaisquer valores que desejar. Se os personagens não forem únicos, o melhor conjunto de números do mundo não fará nenhum bem à crônica.

O elemento chave para fazer com que os personagens sejam únicos, é evitar os arquétipos. É fácil ficar com preguiça e descrever um vagabundo como "anarquista Brujah", sendo que desta forma os jogadores só têm que se basear em imagens gastas e conjuntos de maneirismos para descreverem o que encontram. Rapidamente, todos os "anarquistas Brujah" encontrados pelos personagens terão a mesma aparência, serão iguais e agirão da mesma forma. Desafie as expectativas dos jogadores. Com um pouco de imaginação você pode mudar ardilosamente um personagem, fazendo com que ele seja único e instigando a imaginação dos jogadores. Suponha que os jogadores encontrem um Ventrue que controla uma das maiores corporações da cidade. Um estereótipo Ventrue seria frio e arrogante, refinado e culto. Mas e se este vampiro foi um surfista durante a maior parte de sua vida mortal, arrastado de volta para controlar a empresa do papai e depois transformado em um vampiro para



fortalecer a influência de um Membro na indústria local? Que tipo de Ventrué seria esse vampiro? Algumas vezes, os estereótipos têm seu valor (especialmente para despistar os Jogadores), mas na maior parte das vezes eles devem ser evitados.

DENTRO DO FOGO

Durante semanas você vem planejando o esboço da crônica que está pretendendo contar, assim como vem criando o mundo e detalhando os personagens que o habitam?. Você vem assistindo a criação dos personagens dos jogadores e misturando as idéias deles com as suas para permitir que eles também façam parte da criação. Agora é hora de começar o conto. E agora que todo o trabalho de fundo vai valer a pena e você vai poder se concentrar para contar a história da melhor maneira possível.

Com os temas escolhidos e o esboço da crônica em mente, você precisará estabelecer os eventos que levaram cada personagem ao Abraço e posteriormente ao grupo, bando ou ninhada. Esta etapa não é obrigatória e muitos Narradores preferem simplesmente falar sobre os detalhes, fazendo algumas suposições em conjunto com os jogadores e chegando rapidamente à ação. Isso é uma pena, pois desperdiça uma ótima oportunidade de narrativa e uma maneira de tanto os jogadores quanto o Narrador explorarem o que poderia ser uma dos mais significativos eventos do desenvolvimento de um personagem.

As pessoas não se tornam vampiros através de juras secretas e apertos de mão. Tudo começa com o sangue e um instante de dor. O terror se transforma em êxtase, varrendo qualquer resistência. Seria o personagem um participante voluntário, ele foi seduzido ao Abraço ou foi tomado a força, uma violação tão traumática e assustadora como o estupro? De qualquer modo, o personagem foi assassinado e, mesmo assim, continua vivo. Ele acorda, oco e faminto, seu interior está morto e sua pele fria como gelo. Então ele sente o sangue no ar e comete seu primeiro assassinato Contar a história do Abraço e descrever a primeira vítima é uma excelente maneira de destacar os conflitos e impulsos que separam os vampiros dos mortais.

Depois da não-vida ter sido concedida aos personagens, ainda é preciso saber como todos eles se uniram em um grupo. Apresentar os personagens uns aos outros e assistir à formação de um relacionamento durante o rumo da primeira história pode dar aos jogadores uma grande percepção da química do grupo e estabelecer o palco para possíveis conflitos. A maneira com que um grupo de personagens chegou a se unir depende em parte do tipo de grupo que eles formam. Alguns exemplos são:

- **Braço Direito do Senhor:** Um vampiro poderoso escolheu cuidadosamente os personagens para formar um grupo de agentes talentosos e eficientes. Cada indivíduo foi escolhido por seus talentos e conexões com os mortais e então, levado à ninhada.

vampiros de outros clãs podem ser "adotados" pelo grupo se suas habilidades forem particularmente úteis. Algumas vezes, os membros destes grupos são recrutados contra a vontade, com uso da coerção ou manipulação, o que pode fornecer um bom núcleo para o começo de uma história.

- **Espíritos Siameses:** Os vampiros são, por natureza, criaturas territoriais e solitárias, mas isso não quer dizer que eles não possam formar relacionamentos baseados em interesses comuns e experiências compartilhadas. Um grupo assim pode compreender diversos personagens e clãs, ligados por uma crença comum ou alguma crise. Suponha que um grupo de neófitos se encontra junto no momento em que seu território é invadido pelo Sabá? Reciprocamente, os personagens podem ser vampiros relativamente fracos que decidiram se aliar para delinear territórios de caça próprios em oposição a Membros mais fortes, porém solitários. Possibilidades de ambições maiores incluem se unir para suplantar a primigênie de uma cidade, resistir à influência aparente da Jyhad ou proteger a sociedade mortal das depredações da manipulação dos vampiros. As vantagens de narrativa de tais grupos incluem a possibilidade de conflitos e tensões originadas do senso de lealdade e amizade dos personagens em face às ligações de clã e ninhada.

- **Selvagens:** Este é o clássico grupo de vampiros neófitos que se une sob o comando de um líder carismático e defende seu território de caça contra todos os invasores. A maioria destes grupos é formada por anarquistas que desacatam os príncipes, mas este não tem que ser o caso.

Estes grupos também podem ser usados em crônicas onde os personagens são diableristas, ganhando poder ao perseguir e matar criminosamente os anciões da cidade. A diablerie pode ser uma passagem para grandes poderes, mas tem um alto custo sobre a segurança e a alma dos personagens.

- **Sob o Comando do Príncipe:** Os personagens estão atados sob o comando do príncipe ou arcebispo de uma cidade, aparentemente para realizar tarefas específicas ou de responsabilidade. Os laços que os unem podem ser tão informais como uma promessa ou um aperto de mãos ou tão fortes quanto laços de sangue. Com exceção deste elemento unificador, contudo, os personagens podem estar inteiramente uns contra os outros e serem até mesmo inimigos mortais. Este é de longe o grupo mais difícil com o qual se jogar, pois ele exige muito esforço tanto dos "jogadores" quanto do Narrador para encontrar maneiras de se colocar as diferenças do grupo de lado e trabalhar juntos, mas também pode ser uma fonte de excelentes narrativas.

- **Desterrados:** Os personagens são párias, seja por suas ações ou por seu status dentro da sociedade, e foram colocados juntos simplesmente porque é mais seguro andar acompanhado e eles não têm porque ser orgulhosos. Este é o grupo típico dos Caitiff, mas pode ser aplicado a personagens de qualquer clã. Talvez os personagens tenham sido incriminados por um rival poderoso e misterioso e precisam se unir a fim de limpar seus nomes.

Ao unir os personagens em grupos ou ninhadas, é preciso decidir de antemão se serão ou não tolerados conflitos dentro do grupo, ou se acordos de lealdade mútuos e bons relacionamentos serão permitidos. Os vampiros são criaturas ambiciosas e manipuladores e, mesmo dentro de um grupo, cada Membro provavelmente terá seus próprios objetivos pessoais baseados em seus antecedentes e metas. Quando objetivos individuais dentro de um grupo se cruzam, a traição e a trapaça são temas fortes que podem ser usados pelo Narrador para ilustrar a natureza solitária de cada vampiro. A



traição entre os personagens não deve ser estimulada simplesmente para o bem da crônica; em lugar disso, ao formar um grupo de vampiros com objetivos individuais potencialmente opostos, o Narrador pode estabelecer as condições para que se desenvolvam traições e fraudes entre o grupo e deixar que os eventos sigam seu rumo. Considere, por exemplo, um grupo contendo um personagem que é diablerista, se alimentando da vitae de Membros mais poderosos simplesmente por vingança, enquanto um outro personagem do mesmo grupo é uma Toreador que acredita estar apaixonada por um poderoso primogênito. Ainda outro membro do grupo pode ter aspirações políticas e estar ansioso para recrutar aliados entre os anciões da cidade. O diablerista conseguirá convencer a Toreador a emboscar e destruir o primogênito? Reciprocamente, a Toreador se obrigaria a trair o diablerista por amor ao primogênito? Ou será que o aspirante político manipulará ambos, ajudando na destruição do primogênito e depois matando o diablerista com a esperança de preencher a vaga deixada pela destruição do ancião?

CRIANDO HISTÓRIAS

Existem vários elementos decisivos no processo da narrativa que você deveria considerar ao desenvolver suas histórias. São eles: *enredo, conflito, cenário e atmosfera*.

O enredo descreve como será a história; é a sequência de eventos e ações que os personagens seguem desde o começo até o fim. A primeira pergunta que você deve se fazer ao sentar para planejar uma história é, qual será o enredo. Assim como na crônica, você precisa ter uma idéia clara sobre onde a história vai chegar e como você construirá as ações para satisfazer este fim. Existem dois tipos de enredo: os enredos principais são parte integral da sua crônica e levam a história global adiante, enquanto os enredos secundários são histórias desconexas, que podem ou não ter algo a ver com a crônica, mas fornecem um divertido entretenimento. A melhor maneira de se levar adiante uma crônica é intercalar enredos secundários entre o enredo principal, dando algum descanso entre os eventos principais e permitindo que você tente ideias interessantes sem arriscar a integridade de sua história principal.

Ao escrever o enredo principal, consulte o esboço da crônica e use-o para sugerir o próximo passo que sua história irá tomar. Será que os personagens ainda possuem negócios dentro da cidade ou com seus habitantes? Talvez seus senhores os tenham enviado para um outro vampiro poderoso, como embaixadores, onde eles podem encontrar as primeiras dicas de desassossego sob o controle opressivo do príncipe da cidade, fixando o palco para os temas que você quer explorar. O esboço que você criou para a crônica está sempre à disposição para oferecer-lhe indicações de como criar e direcionar o fluxo do enredo principal.

Para os enredos secundários, qualquer coisa serve. Se os jogadores têm passado por uma série suada de enredos principais horríveis e difíceis, talvez seja hora de colocar algum humor negro para quebrar a tensão. Talvez eles encontrem um bando de caçadores de vampiros que juntam suas perícias, conhecimentos, entusiasmo despreocupado e armas caseiras e saem por aí. Se os personagens estiverem se acostumando muito com suas existências como mortos-vivos, você pode criar uma história envolvendo um membro mortal da família ou um amante de um dos personagens que se meteu em dificuldades com um Membro. Enredos secundários são bons experimentos e peças transitórias entre um enredo principal e outro.

Você sempre deve ser capaz de descrever a idéia central de qualquer enredo em poucas frases curtas:

- O grupo é mandado para negociar alguns termos com o príncipe de Atlanta, mas o primogênito Nosferatu irá tentar capturá-los no meio do caminho.
- Os personagens são abordados por um Caitiff misterioso que procura ajuda para investigar alguns desaparecimentos entre o rebanho sem-teto.
- O senhor dos personagens faz sua jogada para depor o príncipe atual.

Se você não puder explicar a idéia central da sua história em poucas sentenças, você provavelmente está tentando fazer muitas coisas de uma só vez. Concentre suas idéias em uma ou duas ações centrais, e então, desenvolva o rumo destes eventos.

É inteiramente possível criar um enredo dentro do enredo, uma história paralela à história principal que envolve um ou dois personagens. Estes enredos menores podem incluir a aparição da ex-amante de um personagem, que foi escravizada pelo principal antagonista do grupo. Ou um dos membros do grupo pode ser convidado a agir contra membros do seu próprio clã e precisa decidir onde se encontra sua lealdade. Se detalhes suficientes foram dedicados à criação dos personagens dos jogadores, muitas das histórias que você criar podem ter complicações adicionais para membros individuais do grupo. Use estes pequenos enredos sempre que possível, pelo menos enquanto eles não depreciarem a história principal como um todo. Ao trabalhar o antecedente dos personagens (ou seus relacionamentos recentes) em suas histórias, você mistura ainda mais as idéias dos jogadores em sua crônica e ativamente o envolve em contar a história.

Depois de determinar o enredo de sua história, você precisará se concentrar em um conflito central. Os conflitos representam obstáculos ou forças contrapostas que os personagens precisam superar para resolver o enredo. Um conflito pode ter muitas origens, tanto de dentro como de fora do grupo de jogadores. Suponha que o senhor dos personagens mandou que o grupo eliminasse vários mortais importantes que servem a um Membro rival. Os personagens precisam passar pelos guarda-costas dos mortais e outras medidas de segurança, sempre trabalhando por trás das restrições da Máscara — e ainda existem considerações éticas. Personagens com altos níveis de Humanidade poderiam se negar a participar no que é, essencialmente, uma série de assassinatos a sangue frio, criando portanto, conflitos tanto dentro como fora do grupo. Sempre que possível, os Narradores devem encorajar estes tipos de dilema interno. Mais do que qualquer outro conflito, os conflitos morais apresentam obstáculos que não podem ser superados com o uso de força bruta. Isso faz com que eles pensem, e este é o melhor tipo de desafio que existe.

Conflitos podem ser criados em qualquer número de combinações. Algumas fontes óbvias incluem:

- **Um Choque entre Membros:** Os vampiros estão sempre estranhando uns aos outros, competindo por territórios de caça, influência política, etc.
- **Os Feudos de um Clã:** Numa escala mais ampla, os clãs de uma cidade frequentemente entram em conflito por territórios, recursos ou simplesmente por preconceito. Conflitos mutuamente destrutivos dentro de uma única seita podem ser tão malignos quanto a guerra entre as seitas.

• **Os Encargos da Autoridade:** Gerações mais jovens temem o poder de seus anciões e se ressentem disso e anarquistas abusados e sem sabedoria se esfolam sob o domínio dos príncipes e primogênitos.

• **Provas de Tirania:** O poder corrompe; o que dizer então, de um príncipe de uma grande cidade? Muito frequentemente estes vampiros abusam de sua autoridade para favorecerem seus próprios objetivos, causando todo tipo de tragédias.

• **A Guerra dos Mundos:** A Camarilla e o Sabá representam visões diferentes do mundo e os dois estão presos em uma batalha amarga pela supremacia. Cidades por toda a Europa e América são campos de batalha para estes inimigos de longa data.

• **O Terror das Selvas:** Os Membros não são as únicas criaturas que caçam pelas noites. As selvas são os abrigos dos lobisomens, uma raça de metamorfos cuja fúria é terrível de se observar. De tempos em tempos, suas campanhas contra os Membros encontram seu caminho através das ruas natais de seus inimigos.

• **O Peso da Máscara:** Manter a Máscara é uma lei de ferro da Camarilla, que até o mais despótico dos príncipes não se atreve a quebrar. Algumas vezes, ações precisam ser tomadas para manter o segredo dos Membros, e apesar dos riscos serem grandes, as recompensas são ainda maiores.

• **Cães de Caça e Caçadores:** Certas agências, algumas governamentais e outras não, suspeitam da existência dos vampiros e estão determinadas a acabar com eles.

• **A Alma da Besta:** A Besta é real e a todo o tempo violenta e desgasta o autocontrole dos vampiros. A batalha contra o monstro interior é fundamental para a existência de todo vampiro e é um conflito universal que deve estar presente em toda crônica, pelo menos até certo ponto.

Com o enredo e o conflito firmes em mente, você pode começar a considerar os elementos de cenário e atmosfera de sua história. O cenário é uma consideração tão importante para cada história como para a crônica como um todo; detalhes bem escolhidos podem evocar imagens e impressões que melhoram o impacto do conto que você está narrando. Tente fazer com que o cenário ecoe os sentimentos que você pensa serem apropriados à história. Suponha, por exemplo, que você queira que os personagens entrem no covil de um poderoso Nosferatu. Do modo como você imagina o covil e a criatura que lá vive, você quer que os jogadores experimentem uma sensação de impotência e desespero:

Os degraus do abrigo são abarrotados, mesmo à meia-noite. Os desamparados sem-teto se sentam sós ou em pequenos grupos, murmurando uns aos outros e observando as ruas com olhos furtivos e vidrados. Passando pelas desgastadas portas de madeira há um amplo corredor repleto de silêncio e formas imóveis. Alguns dormem, agarrados a sacos de lixo abastecidos com suas posses mundanas, amarrados com laços de roupa suja. Outros se sentam em camas ou contra as paredes, olhando para o nada, suas expressões vazias, como se estivessem lutando para se lembrarem quem eram e como haviam chegado a esta triste existência. Do outro lado do abrigo, passando pelos potes frios e vazios da fila da sopa, está um portal e uma escada que leva para baixo, em direção à câmara do vampiro.

A criação de uma atmosfera para a história é tão importante quanto a escolha do cenário, pois ela também se relaciona com a situação que você quer passar aos jogadores. Se o cenário consiste num ambiente evocativo para a história, a atmosfera é a maneira

que você escolhe para descrever o ambiente e a ação dos personagens no mesmo. O segredo para se evocar a melhor atmosfera é enfatizar os detalhes da pintura do quadro que você quer transmitir, enquanto minimiza as outras. Por exemplo:

Medo: Para evocar uma atmosfera de medo, enfatize imagens de impotência, vulnerabilidade e terror. As crianças olham *para você com olhos vidrados e cheios de choque. Eles correm para longe conforme você se aproxima, choramingando à medida em que se retiram para as sombras.* Todos eles evitam a porta de ferro que assoma do outro lado do porão.

Raiva: Para evocar a raiva, enfatize detalhes violentos, frustrantes e ultrajantes. Alguém gritou na multidão, um som *de pura raiva, e então, uma garrafa se quebra contra a lateral do carro. A fachada de vidro de uma loja se despedaça e o som de socos e pauladas estrondando na pele ecoa rua abaixo.*

Solidão: A solidão é evocada através de imagens de abandono e solidão. O teatro *já viveu dias de glória; agora sua formidável marquise é sombria e as janelas dos quiosques de venda de bilhetes há muito estão quebradas. Ao longo da parede, cartazes amarelados permanecem sob as reluzentes vidraças, celebrando estréias bombásticas e atrizes arrasadoras, agora perdidas no tempo.*

Desespero: Uma atmosfera comum nas histórias de Vampiro, o desespero e a ânsia crescem das imagens de desamparo, esperanças destruídas e a perda da inocência. Na *virada do século eles construíram um píer para as crianças e os amantes, brinquedos de parque de diversão de cores reluzentes e por todo o litoral havia barracas vendendo doces e confeitos ou oferecendo prêmios a pretendentes ansiosos. Agora, os brinquedos estão enferrujados e desmantelados, seus esqueletos rangem na fria maresia e as únicas almas que assombravam as barracas sujas e pichadas eram os desamparados, não se importando com nada mais a não ser um abrigo e um lugar para beber.*

Cenários e detalhes cuidadosamente escolhidos atingem os jogadores lá dentro, entrando sob suas peles e dando-lhes imagens memoráveis que tornam o jogo uma experiência mais tangível e imediata.

Uma vez que você tenha uma forte compreensão sobre estes elementos, você terá que colocá-los juntos, formando cenas individuais que envolvam os jogadores, estabeleçam o palco para a ação, edifiquem a ação até o clímax, e então, resolvam a história de maneira a **atar todas** as pontas e estabelecer um novo palco para a próxima **história**.

Ganchos: O primeiro passo em uma história é envolver os personagens e despertar sua curiosidade e interesse. O gancho pode ser um estranho pedindo ajuda aos jogadores, uma convocação súbita para a corte do príncipe ou o testemunho de um evento surpreendente e repentino. Os Narradores devem criar ganchos de história que apelem à personalidade e aos antecedentes dos personagens. Um personagem que era um detetive em sua vida mortal, por exemplo, pode ser levado à história por um assassinato ou roubo frustrado que estabeleça o começo da ação. Se um personagem tem ambições políticas, ele será puxado para uma história que ofereça oportunidades de avanço ou influência contra seu competidor.

Montar o Palco: Uma vez que você tenha atraído a atenção dos personagens, você precisa colocá-los na história e estabelecer os desafios que se encontrarão mais à frente. Não coloque todas as cartas na mesa de uma só vez; a melhor maneira de manter os jogadores curiosos é dar a eles somente uma peça do quebra-cabeças de cada vez. Deixe que eles percebam o que terão que realizar, um objetivo imediato a fim de alcançar a meta e depois dê algumas

dicas sobre o que se encontra além. Se os jogadores forem espertos, eles tentarão enxergar adiante e delinear onde suas ações levarão seus personagens. Se não, eles estarão propensos a todo tipo de mudança de enredo e complicações que farão suas não-vidas muito mais interessantes.

Suponha, por exemplo, que os personagens ouvem sobre uma criança que foi sequestrada por um Membro desconhecido. Os personagens podem se sentir propensos a salvar a criança por diversas razões pessoais (um dos personagens se sente bem ao proteger crianças, enquanto um outro pode ser obcecado por se alimentar dos mais jovens e um terceiro pode querer resgatar a criança simplesmente para obstruir os planos de sequestro), mas no começo, as únicas informações que eles têm é a identidade da criança e informes sobre o seu sequestro. Daí, eles precisam descobrir a identidade e os motivos do seqüestrador, que podem adicionar ainda mais implicações sobre a história. E se o seqüestrador for um poderoso primogênito cujos favores os jogadores vêm cortejando há algum tempo? Eles obstruem os planos e perdem seus esforços anteriores?

Edificando a Ação: Conforme os jogadores progredem, os desafios enfrentados por seus personagens podem se tornar incrivelmente difíceis, com até mesmo algumas surpresas durante o caminho para complicar as coisas. Quando você cria uma história, coloque algumas complicações ocultas sobre as quais os jogadores não sabem nada e só podem aprender com um pouco de iniciativa e intuição. O homem que os personagens querem sequestrar, por exemplo, pode recentemente ter investido uma grande quantidade de dinheiro na contratação de guarda-costas, ou o Membro que deveria estar fornecendo informações e assistência aos personagens pode estar preso a um laço de sangue com alguém. Conforme as dificuldades crescem e as tensões se acumulam, você pode dar à ação um final dramático.

O Clímax: O final definitivo precisa ser digno de todo o esforço que os personagens passaram para chegar lá. Esta é a regra de ouro da narrativa. Um anti-clímax funciona muito bem nos livros, mas não quando um grupo de pessoas leva horas de esforço para atingir uma meta. Quanto mais os jogadores e os personagens tiverem que suportar, mais dramático terá que ser o clímax, caso contrário eles ficarão desapontados.

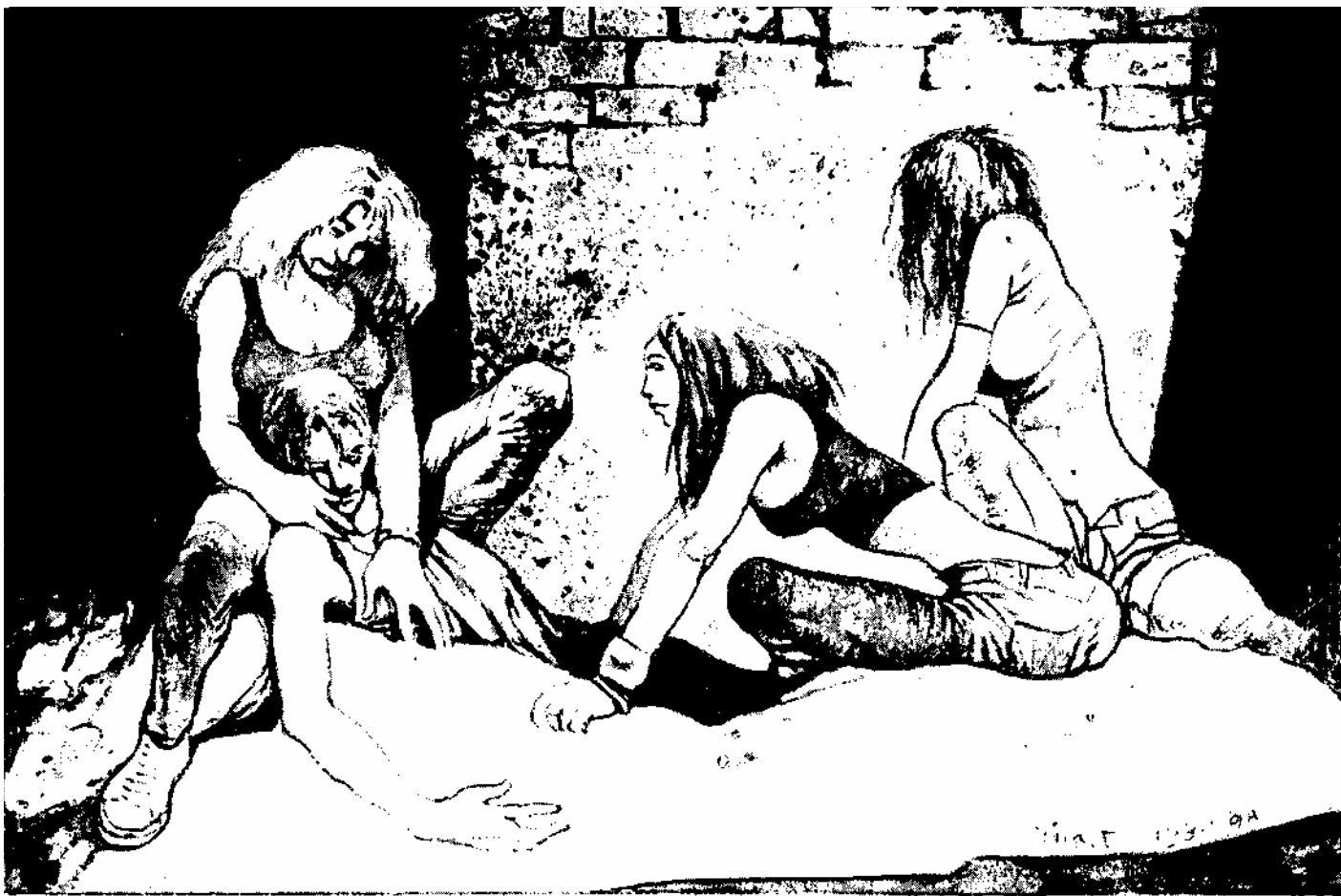
Resolução: Também conhecido como a causa e o efeito, este é o ponto na história onde os personagens vêem os efeitos de suas ações e aparam quaisquer pontas restantes ou perguntas que apareceram ao longo do caminho. Este é um processo da narrativa onde é fácil colocar o RPG de lado e abrir uma sessão de perguntas e respostas entre o Narrador e os jogadores. Se possível, tente interpretar o resultado da história, deixando que os jogadores vejam o resultado do trabalho de seus personagens. Este desfecho ajuda na criação de um grande quadro enquanto sustenta os interesses e curiosidades dos jogadores.

DANÇANDO COM OS MORTOS

Não é suficiente apenas criar uma boa história — ela precisa ser bem contada e apresentada com detalhes e energia. Quando você contar sua história, esforce-se para extrair o máximo das seguintes qualidades:

Descrição: Crie cada cena em detalhes vívidos. A qualidade da sua descrição afeta tudo, desde a transmissão de uma atmosfera até a ação em um tiroteio brutal. Descreva as pessoas, os lugares e as atividades de forma a compreender todos os sentidos dos jogadores. Não é o suficiente dizer, "*Depois de espiar as ruas por algumas*





horas, você se alimenta de um mortal que estava saindo do trabalho." Mas ao invés disso, diga "As ruas estão cobertas por pedaços sujos de um gelo cinzento e o vento cortante de dezembro uiva através das altas construções. Você se mantém nas sombras, espiando através das alamedas e dos silenciosos estacionamentos — lugares onde um mortal estaria sozinho. Você força seus pulmões a puxarem grandes rajadas de ar, estremeando com a fumaça exalada dos carros e o lixo apodrecido, enquanto procura por uma pequena pista de carne fresca e sangue. A Fome aguça seus sentidos, estreitando-os até um único conjunto de impressões — a visão, o som e o cheiro de sua presa. Subitamente, você ouve o barulho de passos de um único par de pés cruzando através do chão de concreto da garagem. A Fome o dilacera conforme você começa a correr." Quanto mais detalhes você der, mais fácil será visualizar a cena e mais real ela se torna.

Caracterização: Faça com que seus personagens do Narrador sejam individuais. Isso é 10 vezes mais difícil para você do que para os jogadores, pois eles só têm um personagem no qual se concentrar enquanto você tem toda a cidade. A quantidade de atenção que você pode oferecer a cada personagem individualmente depende, naturalmente, da importância que ele tem dentro da sua crônica. Personagens principais devem ser tratados com a mesma profundidade dos personagens dos jogadores. Entre em suas mentes e use suas histórias para determinar que tipo de personalidade eles podem ter. Dê ódios, medos e passatempos a eles. Para personagens menores, escolha algumas características distintas. Faça-os dispersivos, abrasivos ou neuróticos. Não tenha medo de usar pequenas peculiaridades que você observa no dia a dia das pessoas.

Além disso, faça com que os seus personagens Membro? sejam vampiros. Eles são mortos-vivos, seus corpos são pálidos e frios e suas personalidades têm características de civilizações de centenas ou até milhares de anos de idade. Quanto mais velho é o vampiro, mais introvertida e estranha é a sua personalidade. Acople maneirismos de linguagem, modos de vestir e costumes que o personagem tenha trazido de sua vida mortal.

Diálogo: Isto caminha lado a lado com a caracterização e provavelmente é a perícia mais importante que um Narrador precisa dominar. Quando os personagens falam uns com os outros durante o jogo, seja dentro de um grupo ou entre um jogador e o personagem do Narrador, represente esta conversação. Você pode trazer ainda mais aprofundamento para um personagem e fazer com que a experiência seja mais imediata ao fazer uso do diálogo, expressão e linguagem corporal. Dê a cada personagem uma voz distinta e maneirismos apropriados à sua personalidade. A interpretação de um diálogo não é fácil — é preciso uma mente rápida e algumas perícias de improvisação, e um pouco de coragem se você for tímido. Não se preocupe — você está jogando com amigos. Encoraje os jogadores a participarem; se você quiser, dê um ponto de experiência adicional no fim da seção para os personagens que realizaram uma boa interação. A conversação é uma arte e uma perícia e se torna cada vez melhor com o tempo.

Ação: O Mundo da Trevas é frio e brutal e os vampiros são a epítome do predador humano. Faça com que suas cenas de ação sejam dinâmicas e explosivas — ossos quebrados, jatos de sangue, estrondos de armas e objetos explodindo sob a chuva de balas.

Mantenha um mínimo de dados rolando durante as cenas de combate, interprete os resultados rapidamente e siga em frente com a descrição das emoções. (O Narrador joga os dados para um ataque inimigo) *"O Brujah pula por cima do bar com um uivo e com uma das mãos gira o bastão na direção de Clive. O bastão de alumínio o atinge na boca com um ruído de ossos e um borriço de sangue e esmalte, derrubando Clive ao chão."* O elemento chave é a intensidade da experiência. Não tenha medo de falsificar jogadas para manter a ação e o ritmo fervilhantes.

Mistério: Mantenha os jogadores pensando. Nunca mostre o quadro todo do que está acontecendo. Um dos fatos fundamentais da existência de um Membro é que o conhecimento significa poder e a chave da sobrevivência. Nada no Mundo das Trevas é exatamente o que parece ser e é bom enfatizar isso com mudanças de enredo, traições e complicações ocultas em suas histórias.

Influenciando Eventos: O jogo **Vampiro** enfatiza a importância de uma boa história, o que requer um planejamento cuidadoso e uma idéia de para onde a história está indo. O problema é que algumas vezes os jogadores vão se desviar. Talvez eles não percebam uma dica óbvia que irá revelar o mistério central da crônica, ou talvez eles sigam uma direção totalmente inesperada na história e tropecem em uma parte da crônica com a qual eles ainda não deveriam lidar. Ou ainda pior, um dos personagens faz uma jogada de sorte e mata o vilão principal que você estava planejando colocar como adversário principal durante as 12 próximas histórias. Não existem soluções simples para tais situações, mas basicamente você tem dois cursos de ação para escolher: siga em frente e se adapte às mudanças ou use seus poderes divinos para evitar inteiramente o problema. O melhor método empírico é falsificar os eventos diretamente somente para melhorar o jogo como um todo. Se os personagens ignorarem uma informação vital, guie-os de volta a ela. Se você prefere que seu vilão principal só morra em uma situação mais dramática, falsifique a jogada de absorção de dano e deixe que ele se livre dessa. Ainda assim, faça isso economicamente. Este é o seu privilégio como Narrador, mas se você abusar, os jogadores vão se convencer de que seus personagens não podem prosperar em nada, o que acabaria com o jogo.

OS MANDAMENTOS

A arte da narrativa é um processo, assim como qualquer empenho artístico e, à primeira vista, pode parecer uma tarefa opressiva. Os elementos principais que você deve lembrar, contudo, são os cinco "imperativos" e as cinco "negativas":

- **Envolva os Jogadores Sempre que Possível:** Incorpore suas idéias e antecedentes dentro de sua crônica. Isso vai tirar uma

parte do peso da construção do mundo dos seus ombros e dar aos jogadores mais um pedaço da história que você está contando. No fim das contas, os jogadores são os mais importantes — apesar de não necessariamente os mais poderosos — habitantes da sua crônica.

- **Amolde as Expectativas dos Jogadores:** É o jogo deles também. Você precisa ter uma idéia sobre que tipo de jogo eles querem jogar antes de desenvolver sua crônica.

- **Prepare as Coisas com Antecedência:** Quanto mais material você tiver pronto antes do início do jogo, maior será a atenção que você poderá dedicar ao contar as histórias. Se você tiver tido tempo para pensar sobre todas as variações e desvios da história, você será mais capaz de lidar com as inevitáveis curvas nas ações dos personagens.

- **História em Primeiro, Regras em Segundo:** Não deixe que o conto que você quer "narrar" se enrosque nas regras. Você pode criá-las ou quebrá-las conforme achar necessário, se isso for melhorar a história e deixá-la mais agradável aos jogadores.

- **Descrição, Diálogo e Ação:** Dê vida ao seu mundo "com descrições vibrantes, visões envolventes, cheiros, gostos e tato. Encoraje a interpretação através da representação de conversas e do uso de vozes diferentes para individualizar seus personagens. Mantenha o ritmo e a intensidade altos com ações dinâmicas.

Porém, ao mesmo tempo:

- **Evite Estereótipos:** Nada drena a vida da sua crônica mais rápido do que um desfile interminável de personagens idênticos de cartolina.

- **Não Esqueça as Recompensas:** Se os jogadores trabalharem duro e tomarem decisões espertas, o sucesso de seus personagens tem que ser proporcional aos desafios enfrentados ou eles se sentirão roubados.

- **Nunca Conte Tudo:** Grande parte do desafio do jogo está no mistério, as partes da história que você reserva para que os jogadores e seus personagens descubram por si mesmos.

- **Não Abuse do Poder:** Você é o juiz final das resoluções de eventos. Sua palavra é lei, mas você não pode usar este poder para fazer com que os personagens façam o que você quer que eles façam. Este é um jogo, todos devem se divertir, seguindo ou não o roteiro.

- **Não Entre em Pânico:** Se os jogadores puxarem o tapete debaixo de você, não tenha medo de "pedir um tempo" para recobrar suas idéias. Vai acontecer bastante no começo, mas depois de um tempo você vai ser capaz de lidar com qualquer coisa que eles preparem para você.



⊙ Arcebispo, inchado pelo sangue dos séculos, parece fazer parte do seu trono. Suas vestes se dobram sobre a madeira esbranquiçada da mobília, tornando impossível saber onde termina uma e começa o outro. Em seus dedos gordos ele segura uma peça de xadrez, finamente entalhada em marfim.

“Linda, não é mesmo?” Ele pergunta, e eu percebo num estalo que ele está falando comigo. Ele pede que eu me aproxime, para observar seu brinquedo.

É realmente um belo trabalho. ⊙ marfim tem um leve tom amarelado, e um peso invulgar. É tão frio ao toque como no dia em que foi entalhado. Apenas uma olhada nele já me deixa impressionado. Uma face de mulher, orgulhosa e altiva, encarando-me. Seus traços são exatos, aristocráticos, seus longos cabelos, seus ricos trajes. É como se a qualquer segundo ela pudesse criar vida em minhas mãos, exigindo minhas desculpas pela grosseria de segurá-la dessa maneira.

“Uma...rainha?” Pergunto.

“Claro. É minha cria, Lucita. Desobediente, mas ainda assim amada.” Ele arqueja seu corpanzil para frente e sorri, paternalmente. “Faz décadas que não a vejo, mas Vykos foi gentil o bastante para criar isso para mim. Ela levou todos os seus retratos,” ele me explica, “da última vez que esteve aqui.”

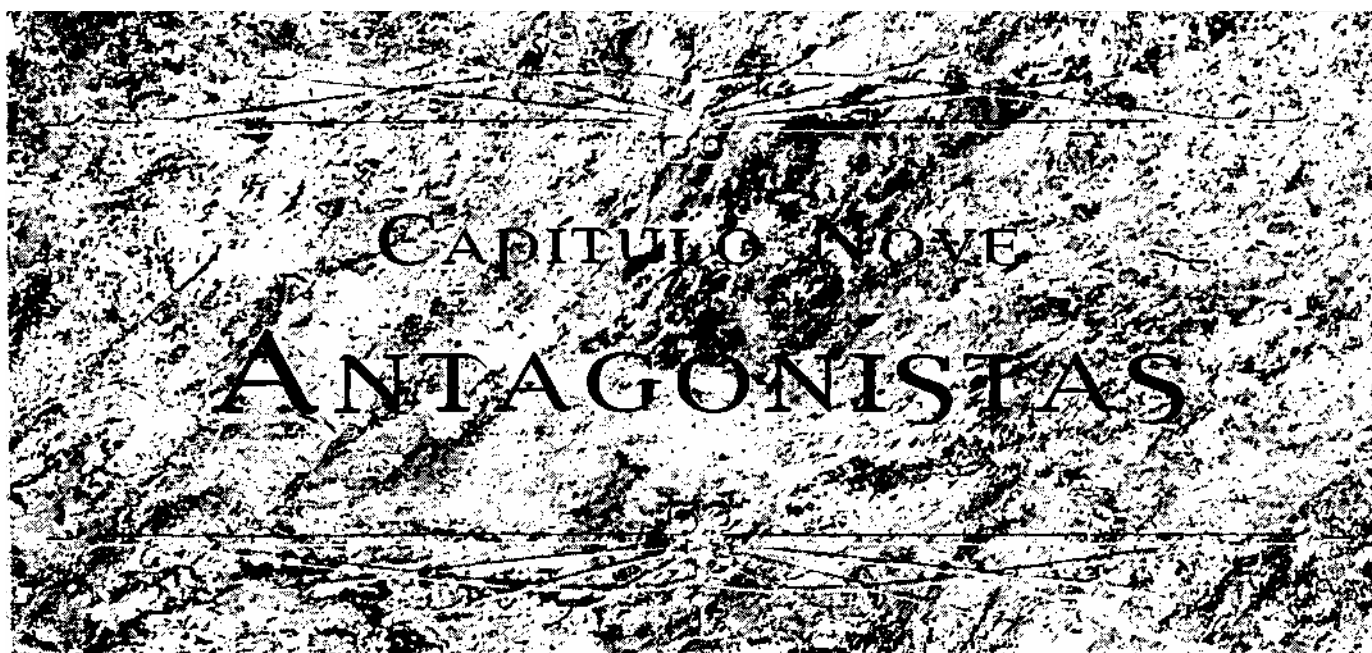
Eu estranho. “Vykos é o Tzimisce, certo?”

⊙ Arcebispo Alonçada assente, serenamente. “É um erudito Rodista, e um perfeito cavalheiro, mesmo sendo um demônio.”

“Ele moldou os ossos para fazer isso, não foi?”

“Mas é claro. É todo o restante das peças. Nós até mesmo jogamos uma partida.” Ele indica uma mesa próxima. Sobre a mesa, repousa um tabuleiro entalhado em ébano e ouro, com algumas poucas peças. Eu me aproximo e examino o jogo. A primeira peça que apanho é um peão negro. Ele possui o meu rosto.

“É uma pena,” murmura Alonçada bem atrás de mim, “que a maioria das peças tenha de ser retirada do tabuleiro.”



O Mundo das Trevas abriga muitos outros horrores além dos Membros. Embora os vampiros sejam aqueles mais intrinsecamente ligados à sociedade dos mortais (e, considerando seus apetites, poderia ser diferente?), existem outros seres habitando os cantos mais sombrios da Terra. Poucos deles são amigáveis aos vampiros e alguns são seus inimigos declarados e os Membros, a despeito de sua imortalidade, sabem muito pouco sobre os hábitos e costumes dos outros.

Este capítulo apresenta as informações básicas sobre os inimigos e antagonistas mais comuns dos Membros, incluindo os padrões que representam exemplos arquetípicos dessas criaturas.

CAÇADORES DE BRUXAS

E tentador, após o Abraço, investir com fúria assassina contra a sociedade dos mortais, sem dar atenção ao enxame de humanos que o cercam. Os vampiros mais velhos sabem muito bem o risco que isso significa, por isso os lordes da Camarilla dão ênfase à Máscara acima de qualquer outra coisa. Na Era Medieval, uma população guiada pela Inquisição alertada contra as depredações dos vampiros quase exterminou a sociedade milenar dos Cainitas. E seria muito mais fácil hoje em dia (pensam os integrantes do Círculo Interno estremecendo), para uma população de seis bilhões de seres humanos, armados com napalm, projéteis de fósforo e armas nucleares, dar cabo dos parasitas que vivem entre eles.

A maioria dos mortais, envoltos em ciência e superstição, continuam sem enxergar os vampiros entre eles — mas alguns sabem da sua existência, e os temem. Os mortais que perseguem os Membros são conhecidos por "caçadores de bruxas", uma herança dos primeiros tempos da Inquisição. A maioria deles não passa disto — agentes de uma Igreja hostil. Uns quantos integrantes do rebanho, que ocupam cargos em agências governamentais, sociedades secretas e organizações criminosas também lidam com os Membros, em graus variáveis de intensidade e hostilidade.

A INQUISIÇÃO

Os historiadores pensam na Inquisição como aquela face assustadora que a Igreja Católica expôs ao mundo de 1231 a 1834. Po-

rém, os vampiros que têm ao menos um mínimo de senso de auto-preservação sabem muito bem que a Inquisição não terminou no século XIX, e que ela continua até as noites de hoje e mais temível do que nunca. Aliás, poucos mortais inspiram tanto terror entre os vampiros inteligentes quanto os modernos Inquisidores.

O grosso da população, os historiadores em geral e mesmo alguns dos funcionários mais importantes da Igreja — incluindo o Papa — não têm o menor conhecimento sobre as atividades atuais da Inquisição, devido ao grande sigilo que envolve a organização. A Sociedade de Leopoldo, como é chamada hoje em dia, é composta sobretudo, mas não mais exclusivamente, por católicos. A agremiação "ecumênica" da Inquisição devota-se à erradicação de vampiros e outras entidades sobrenaturais, um compromisso que a Sociedade desempenhou intensamente durante 17 anos sob a orientação do Monsenhor Amelio Carpaccio. Quando o monsenhor sofreu um derrame fulminante há um ano, porém, a Sociedade teve que enfrentar uma crise interna que vinha se avultando durante a última década.

Durante aquele período, a existência ateística própria do século XX levou todos, menos os mais fervorosos Inquisidores a concluir que o Apocalipse *não* era iminente — ao menos, não para o final do segundo milênio e, talvez, nem mesmo após o milésimo segundo milênio. Apesar disso, todos os membros da Sociedade conservaram a certeza de que as forças terrenas do Adversário dariam enorme importância a esse momento crítico do calendário e certamente deflagrariam algum sacrilégio devastador de proporções mundiais. E, embora alguns Leopoldinos temessem que o Salvador talvez jamais regressasse (embora isso nunca tenha sido dito), todos eles reconheciam a ameaça real e presente que as criaturas das trevas representavam para a humanidade. Pior ainda, a população pela qual os Inquisidores arriscavam a própria vida para proteger parecia pronta para aceitar, e até mesmo acolher, esses seres malignos. A moral entre a Sociedade também sofreu, em consequência da crescente controvérsia em torno da tortura, a qual o próprio Carpaccio baniu oficialmente, taxando-a de uma ferramenta inquisitorial inaceitável. É óbvio que a tortura clandestina e extra-oficial era a regra para alguns membros da Sociedade, que consideravam impossível vencer essa guerra por outros meios.

Todo esse medo e insegurança combinaram-se para abrir caminho para uma líder que era muito segura de si e de suas técnicas (especialmente todas as 212 que compunham aquele método agônizante que ela tratou de "desbanir" em seu primeiro ato como Inquisidora Geral): a austríaca Ingrid Bauer, conhecida como "A Verdadeira Dama de Ferro".

Os vampiros nunca haviam se dado conta de como suas não-vidas eram relativamente sossegadas durante o mandato de Carpaccio. Alertados, direta ou indiretamente, nos anos do velho e venerável caçador de bruxas, pela destruição de muitos Cainitas e carniais, a atitude prevalecte entre os Membros em relação à Inquisição era de vigilância geral. Ainda assim, sempre havia uns quantos vampiros atrevidos (ou estúpidos) o suficiente para antagonizar a Sociedade abertamente, além de uns poucos corajosos e espertos o suficiente para transformá-la em seu próprio peão na Jyhad. Agora, os anciões compartilham boatos sobre Inquisidores viracascas que traíram seus mestres Cainitas, um Ventrue de alto escalão e seu rival Lasombra. Supostamente, os dois Membros ainda definham em um calabouço desconhecido, onde sofrem torturas nas mãos dos caçadores de bruxas. Os neófitos cochicham histórias sobre círculos desbaratados por Leopoldinos espadachins, donos de uma ferocidade e habilidades jamais vistas. Mais preocupantes ainda para os Filhos de Caim são os relatórios recentes de ataques com napalm perpetrados contra refúgios antigos, alguns dos quais verdadeiros covis que permaneceram intocados por décadas.

Bauer, naturalmente era a força por trás dessas atividades. Contudo, somente um punhado de Membros anciões dispunha de informações suficientes para fazer esta conexão, já que uma exaustiva expurgação de elementos desleais das fileiras da Inquisição coincidiu com a subida da nova Inquisidora Geral ao poder. Os Censores da Sociedade mapearam praticamente todos os membros que estavam espionando ativamente para a Família, uma porcentagem relativamente alta de indivíduos "simpáticos" à situação angustiante dos Amaldiçoados, e uns quantos Leopoldinos totalmente inocentes que aprenderam o verdadeiro significado de "sofrer pela causa". Somente um punhado de espões sobreviveu a essa "Inquisição entre os Inquisidores" e agora vivem com medo de seus camaradas e de serem descobertos. Em sua maioria, os mestres Cainitas desses espões, temendo as armadilhas que possam conduzi-los às masmorras da Sociedade, abandonaram seus servidores secretos.

Uma nova energia vigora entre a maioria dos Inquisidores, porém um mal-estar muito conhecido também continua a existir — sob uma aparência ligeiramente diferente. Ao mesmo tempo em que Bauer toma providências para que seus braseiros estejam sempre acesos, que as rodas de tortura estejam lubrificadas e que haja bastante chumbo derretido à mão nos calabouços da Inquisição distribuídos pelos cinco continentes (a Ásia continua a desafiar a organização), o uso da tortura voltou novamente a ser um assunto espinhoso. Onde antes havia uma maioria que expressava o seu desejo de ver esses métodos reinstaurados, agora existe uma minoria atormentada com essas práticas. O verdadeiro problema nesse caso, é que esses escrúpulos morais estão dilapidando uma das armas mais poderosas da Inquisição contra os vampiros: a Fé Verdadeira. Esta qualidade, inerente a certos indivíduos, é capaz de repelir um vampiro, sem a necessidade de se recorrer a cruzes, água benta ou qualquer outro símbolo sagrado — na verdade, nas mãos de descrentes, esses objetos são completamente inúteis contra os Membros. Monsenhor Carpaccio tinha uma profunda compreensão sobre os efeitos que endurecem a alma e sufocam a fé daqueles que fazem uso da tortura contra qualquer criatura, ainda que se trate de um morto-vivo. Ele encarava a destruição rápida dos vampiros não como um assassinato ("Sono già morti", já estão mortos, ele costumava dizer), mas como um ato de misericórdia; a tortura.

entretanto, era considerada por ele como um rebaixamento para o mesmo nível de crueldade repulsiva do inimigo. Porém, a Inquisidora Geral Bauer, convencida da retidão de sua cruzada bem como de seus métodos, é imune a tais escrúpulos. Um aspecto interessante, é que ela é uma dessas raras pessoas entre os Inquisidores que desfruta de uma enorme experiência como torturadora *e também* de uma impressionante Fé Verdadeira. As duas coisas não estão necessariamente dissociadas, apenas não é comum que andem juntas.

A Sociedade de Leopoldo pode vir a ter de pagar um alto preço por ter escolhido Bauer como líder. Verdade seja dita, ela está liderando a guerra santa contra os vampiros e seus correlatos (ela encara os lobisomens, entre outros, como ferramentas de vampiros), uma guerra que a maior parte dos Inquisidores sempre quis — e precisou — lutar. Com as escolas de combate que ela estabeleceu no Deserto Black Rock, em Nevada, e nos Pirineus Espanhóis, ela também está melhorando o preparo da organização para a guerra. Agora, cada Inquisidor carrega consigo uma bengala-espada e é muito hábil em usá-la. A própria Bauer instrui seus subordinados nas técnicas adequadas para transformar congregações religiosas em multidões de caça às bruxas sistemáticas. Infelizmente, ela não é capaz de cuidar das angústias espirituais de suas tropas, que são bastante sérias. Alcoolismo, depressão e inclinação para a pornografia são comuns entre os Leopoldinos. Além disso, não é de todo inesperado que um número significativo dos membros da elite ética da Sociedade se separe de seus companheiros em virtude do problema da tortura, muito embora esses indivíduos de moral elevada também tenham uma forte tendência a serem extremamente leais. No que concerne à própria Bauer, ela poderá vir a ter o menor mandato da história dos Inquisidores Gerais deste século, se deixar a Família realmente muito preocupada — o que já deve estar acontecendo.

Ela realmente é a Verdadeira Dama de Ferro.

INQUISIDOR

Atributos: Força 2, Destreza 3, Vigor 3, Carisma 4, Manipulação 3, Aparência 2, Percepção 3, Inteligência 3, Raciocínio 3.

Habilidades: Prontidão 2, Briga 2, Esquiva 2, Condução 1, Expressão 2, Liderança 3, Armas Brancas (bengala-espada) 3, Ocultismo 3, Furtividade 2, Teologia 3.

Humanidade: 5 a 10 (os Inquisidores tanto podem ser santos, como tão depravados quanto os monstros que combatem), **Força de Vontade:** 9

Equipamento: Bengala-espada, rosários, crucifixo, estacas, Bíblia, maçacão.

Nota: Uns poucos Inquisidores têm nível igual a 1 na sua Característica Fé Verdadeira. Em geral, embora não obrigatoriamente, tais indivíduos têm o nível de Humanidade igual a 9 ou mais.

O GOVERNO

Qualquer coisa que o governo do rebanho consiga realizar no Mundo das Trevas pode ser considerada quase um milagre, considerando-se as influências exercidas pelos conspiradores, as sociedades secretas e os diversos grupos de criadores de intrigas, numerosos demais para citar — e todos esses maquinadores somam-se às múltiplas facções de vampiros que consideram a si próprios os mestres dos titeriteiros. Até certo ponto, os esforços de todos esses manipuladores se anulam reciprocamente, ou metem-nos em dificuldades por coisas tão insignificantes como incompetência burocrática ou ganância desmedida.

Mas, os milagres acontecem mesmo no meio desse caos — como foi o caso da "recente descoberta" que a Agência de Segurança Nacional fez sobre a existência da ameaça dos Membros, por meio de um mecanismo literalmente caótico. Por caminhos tortuosos, a ASN, um braço de monitoramento de informações do serviço secreto dos

A FÉ VERDADEIRA

A Fé Verdadeira é uma Característica especial possuída por poucos no Mundo das Trevas. Se por um lado, muitos mortais são mais ou menos devotados a uma crença em algum tipo de Ente Superior ou causa sagrada, somente uns poucos possuem o ardor e a convicção profunda que são capazes de protegê-los contra criaturas como os vampiros. Repare que, embora a maioria das lendas sobre vampiros retrate os Amaldiçoados sendo repelidos por crucifixos e similares, a Fé pode se manifestar de diversas formas. Um judeu devoto pode conseguir proteger-se de vampiros com sua Estrela de David, ou um taoísta pode consegui-lo entoando preces especiais, enquanto um cristão desprovido da Fé Verdadeira verá que seu crucifixo por si só é impotente contra os mortos-vivos.

Essa Fé não é necessariamente aumentada através da experiência. Certamente, ela pode surgir em função de uma experiência pessoal, mas ela é mais vital do que isso, sendo acima de tudo uma medida da convicção e da força interior.

Ela também não é algo que vem de fora de um indivíduo, que possa ser imputado por algum deus ou anjo. Quer suas crenças estejam correias ou não, essas pessoas acreditam naquilo com tanto fervor que essa convicção as protege. A critério do Narrador, a Fé pode aumentar ou diminuir, de modo a refletir o zelo e a confiança religiosa de uma pessoa.

Como qualquer outra Característica, a Fé tem valores que variam de 1 a 5. O grau exato de proteção que é proporcionada ao indivíduo por essa Característica depende deste valor, conforme explicado abaixo. É óbvio que isso serve apenas como orientação. Os Narradores deverão fazer as adaptações necessárias para adequá-la ao tom de suas histórias, ou aumentar a dramaticidade da crônica.

- Qualquer personagem com Fé pode tentar proteger-se de vampiros brandindo um símbolo sagrado ou murmurando preces. (Esse é o clichê hollywoodiano onde o vampiro recua diante de um crucifixo.) A pessoa faz um teste de Fé contra uma dificuldade que é igual à Força de Vontade do vampiro. O número de sucessos indica o número de passos que o vampiro é obrigado a recuar. Se não for obtido nenhum sucesso, o vampiro não precisa recuar, mas também não poderá adiantar-se. Uma falha crítica significa que o vampiro pode avançar sem problemas. Além disso, se o crucifixo, Bíblia ou outro símbolo for posto em contato com qualquer parte do corpo do vampiro, cada sucesso causa um nível de dano agravado à vitalidade, queimando a sua carne.

- • Um mortal com nível de Fé igual a 2 ou mais é capaz de resistir à Dominação de um vampiro se gastar Força de Vontade (tipicamente, um ponto protege por alguns turnos).

- • • Uma pessoa com Fé igual a 3 ou mais pode sentir a presença de **um** vampiro. Ela não precisa tentar sentir essa presença conscientemente, mas é necessário que ela esteja em um lugar quieto e tranquilo — talvez meditando sobre a Bíblia, lendo o Torah, fazendo orações etc. A pessoa não pressentirá o vampiro se estiver preocupada (p. ex., discutindo) ou em um lugar barulhento, cheio de gente (cercada por uma multidão, ou no meio de um banquete etc.). Esta habilidade não precisa ser infalível; o Narrador só deve permitir que a pessoa pressinta o vampiro quando isso for conveniente à trama. Observe que a pessoa não sabe exatamente o que está pressentindo com sua Fé; tudo o que ela saberá é que há algo sujo ou maligno rondando-a.

- • • • O mortal não pode ser transformado num carniçal e não é afetado por nenhuma das Disciplinas que alteram a percepção mental como Presença e Ofuscação.

- • • • • A pessoa é tão pura, tão santificada, que é capaz de incutir no vampiro sentimentos de ódio, desgosto, terror por si próprio, e inclusive dor física. Qualquer vampiro que ouça a pessoa rezar, pregar ou recitar salmos, ou que seja tocado por essa pessoa, pode se ver forçado a fugir imediatamente de qualquer jeito. Um vampiro que seja incapaz de fugir ficará reduzido a um trapo balbuciante, enrodilhado no chão aos gritos, ou em prantos, soluçando ou implorando perdão. Para evitar a necessidade de fuga, o vampiro precisa gastar um ponto de Força de Vontade por turno ou fazer um teste de Vigor a cada turno (dificuldade igual a 5 + seu nível de Inteligência). E isso mesmo — quanto maior a Inteligência do vampiro, maior a dificuldade, porque ele se sentirá mais culpado e mais torturado.

Em teoria, é possível a um mortal possuir um nível de Fé maior do que 5, mas somente um em um bilhão será assim — é o tipo de gente idolatrada e venerada como santo. É pouco provável que eles façam parte de uma crônica (e, com certeza, no máximo numa pequena participação), mas seus poderes seriam imensos.

Na verdade, existe uma forma fácil de um vampiro detectar uma pessoa que tenha algum nível de Fé, sem ter de enfrentar alguma experiência dolorosa — a Percepção da Aura sempre a delata. Um mortal que tenha Fé fica com a sua aura alterada permanentemente, tendo um "halo" dourado/prateado envolvendo seu corpo. A força da Fé determina a intensidade do brilho deste halo. Observe que o halo não é visível para qualquer um; somente a Disciplina Auspícios o revela.

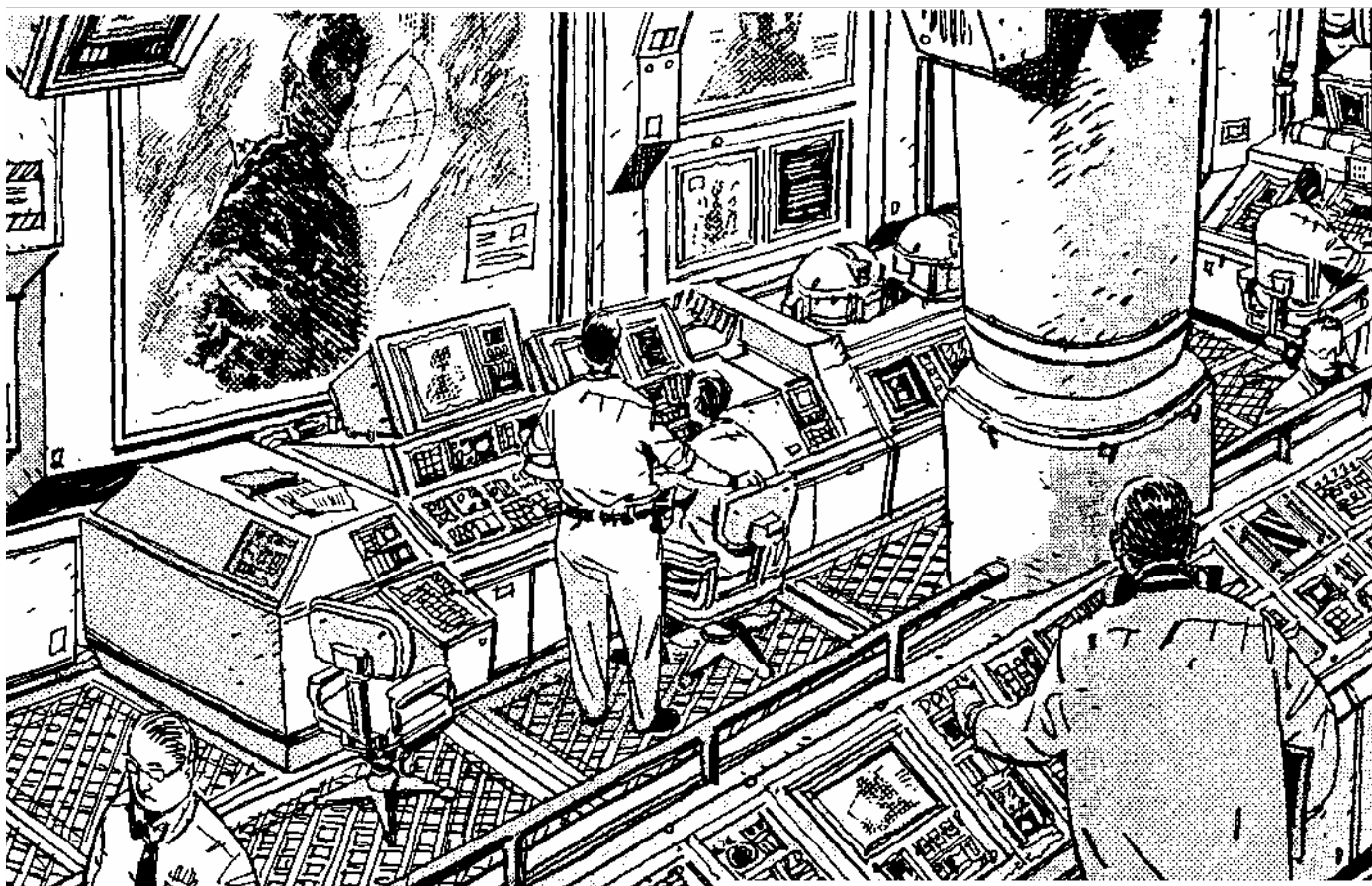
Lembre-se de que a Fé representa um comprometimento total da pessoa com suas crenças, portanto, aquela pessoa agirá de acordo com isso. Aqueles que têm níveis elevados de Fé podem parecer fanáticos, ou até mesmo insanos para quem não compartilha a mesma religião.

Note que os Cainitas normalmente não terão níveis de Fé. Afinal de contas, eles se consideram Amaldiçoados. Por isso, pense com muito, muito cuidado e atenção antes de permitir que um vampiro disponha desse poder.

EUA, obteve alguns dispositivos que são capazes de diferenciar os vampiros e os carniçais dos mortais. Com entusiasmo impressionante e no mais absoluto segredo, a organização instalou esses "analisadores caoscópicos" em locais como o Aeroporto Internacional de Dulles, o Pentágono, o Antigo Prédio do Poder Executivo, o Capitólio e a Casa Branca, tudo sob a fachada de novos detectores de metal. Por motivos óbvios, ninguém que não faça parte da ASN está inteirado sobre a verdadeira natureza desses pontos de verificação, incluindo os operadores dos diversos detectores de metal reais que estão em funcionamento. Nem mesmo o presidente sabe que ele e seus funcionários estão sendo monitorados diariamente pelos agentes da ASN que procuram pelos assim chamados "corpos-sombrios", uma refe-

rência ao aspecto dos Cainitas quando vistos através de um caoscópio. Entre o pessoal da própria ASN, somente três pessoas em funções-chave conhecem a verdade: o General Ray Shivers, o Coronel Alec Riley e o Coronel George Johnstone. Acrescentando-se a eles o pessoal encarregado do monitoramento, o total chega a duas dúzias de pessoas.

A discrição da ASN sobre esse assunto advém, em parte, da sua sistemática de trabalho. Os mestres da espionagem, cautelosos e paranóicos, não confiam em ninguém, *principalmente* nos seus companheiros de outras agências. Nem mesmo o pessoal do Gal. Shivers compartilha com seus colegas civis da ASN qualquer informação relativa a essa invasão dos escalões governamentais por essas miste-



rias entidades de corpos-sombrios. E mais, existe a dúvida natural sobre o quão influentes esses infiltramentos inumanos podem ser.

Será que eles já controlam o FBI, a CIA, o Congresso, o presidente? O mais importante, porém, é a incerteza ainda maior que está implícita nessa questão: A ASN sabe que o que eles descobriram não é totalmente humano, mas os membros da organização ainda não têm muita certeza quanto ao que os corpos-sombrios realmente são.

Algo que confunde esses observadores secretos é a própria razão que os incentivou a usar o caoscópio, e que os vem incomodando desde a primeira vez em que o oficial da ASN viu uma dessas máquinas ser demonstrada no quartel-general da Ala de Pesquisa Paranormal, uma instalação de pesquisas localizada em Vermont. Depois que o General Shivers vislumbrou as aparições pululando no Mundo Inferior, ele sugeriu que o que os cientistas da APP haviam realmente descoberto era uma espécie de dimensão paralela, e não a prova da existência de vida após a morte. Ele então ordenou que todos os despachos de segurança da APP fossem suspensos e que uma versão melhorada do caoscópio fosse instalada, de imediato, na Casa Branca. Quatro meses e um bilhão de dólares mais tarde, o velho Guerreiro de Gelo estava em seu posto de observação, procurando por coisas parecidas com aquelas que ele vira na APP. O que ele tem visto ultimamente foram alguns carnicais e um vampiro que participou de um jantar oficial, mas vistas através do caoscópio, essas criaturas são facilmente confundidas com os corpos desencarnados que Shivers já tinha vislumbreado antes. A conclusão a que ele chegou foi perfeitamente razoável — de que as suas entidades transdimensionais estavam possuindo os corpos dos oficiais de Washington para manipular o governo. Acontece, também, que ele estava errado, embora, curiosamente, não tenha errado por muito.

Até certo ponto, o triunvirato militar da ASN está "reinventando a roda" com seus brinquedinhos caros. Além do mais,

eles poderiam ter economizado um dinheirão, se alguém tivesse tido a idéia de focalizar algumas câmeras com filtro infra-vermelho sobre uns quantos daqueles Cainitas de corpos gelados. Mesmo sem dispor dessas ferramentas, o General Arthur Clifford, predecessor de Shivers, tinha uma noção muito mais acurada sobre a verdadeira natureza dos Membros. Infelizmente, esse conhecimento era mútuo e alguns Cainitas desconhecidos conseguiram desacreditar Clifford e fazer com que ele fosse expulso. Com isso, Shivers, Riley e Johnstone foram para o topo da ASN, porque eles eram reconhecidamente céticos no que se refere ao sobrenatural — em contraste com a imagem da pessoa totalmente crédula e fantasiosa que foi feita de Clifford. De qualquer modo, os substitutos de Clifford sabem agora muitas das coisas que ele já sabia, mas eles estão interpretando os dados de uma maneira bem diferente. Por exemplo, eles sabem a respeito dos traidores de sua organização, os agentes Bruce Higgins e Felicity Price. Mais do que isso, a ASN também identificou os vampiros que controlam esses dois peões. A agência já está catalogando o que ela apelidou de "extradimensionais conhecidos" e seus contatos "normais". Conforme a extensão da influência dos Membros no comércio mundial, no governo e nos meios de comunicação vai ficando mais clara para o General Shivers e seus auxiliares, a "guerra do reconhecimento" que a ASN está preparando parecerá mais do que um luxo exagerado. Quando chegar o momento, os agentes da ASN que vêm sendo treinados em trajes espaciais blindados, dotados de inibidores de aura e placas espelhadas serão informados em primeira mão contra o quê eles têm sido preparados para lutar. E, quando esse momento chegar, os Filhos de Caim perceberão a insensatez que é desprezar a tecnologia, do mesmo modo que os mestres dessa tecnologia descobrirão que o mundo está cheio de coisas muito mais estranhas do que a ciência e a razão juntas jamais serão capazes de explicar.

É lógico que, nesse meio tempo, os outros grupos federais da inteligência e outras agências de justiça (e, até mesmo o pessoal

CIVIL DA ASN que está fora do circuito principal) continuam a agir como antes do advento do caoscópio, devido à natureza secreta do instrumento. No FBI e na CIA, somente um punhado de agentes esparsos (alguns deles espíões colocados ali há anos pelo General Cliford da ASN) têm uma vaga idéia sobre atividades sobrenaturais. O Departamento de Casos Especiais (também conhecido como DECAE), pertencente ao FBI, só continua existindo graças ao imorredouro apoio do Senador Jesse Grubbold. Afinal, a queda de Arthur Clifford não facilitou a vida de ninguém na obtenção de qualquer tipo de subvenção federal extra-orçamentária para a perseguição de criaturas sobrenaturais.

É uma pena, pois a simples caçada dentro e ao redor dos círculos burocráticos já seria incrível. Nos Centros de Controle de Doenças Infecto-contagiosas em Atlanta, diversos indivíduos estrategicamente colocados, a maioria deles sob controle mental vampírico, cuidam de acobertar incidentes que envolvem sangue ou cadáveres "suspeitos" (isto é, de Cainitas). A ausência de funcionários ligados ao sangue nesses locais, foi fruto de um esforço consciente de vários líderes dos Membros, para evitar confusões com epidemiologistas intrometidos, já que a vitae permanece quimicamente distinta do sangue humano, mesmo nos carniçais. Porém, essa manobra também serve para proteger esses conspiradores da detecção caoscóptica. Os instrumentos utilizados são inúteis na identificação de vítimas da Dominação. Ainda assim, não é preciso muito para que uma evidência escape a esses guardiões e com isso permita que os verdadeiros investigadores de doenças da agência tenham um vislumbre do quadro geral. Nos níveis federal, estadual e municipal da justiça, as coisas são muito semelhantes ao que se vê nos altos escalões: um número enorme de policiais, xerifes e guardas estaduais tentando fazer seu trabalho, a maioria deles completamente alheios às várias facções que lutam noite após noite para cooptar, iludir ou influenciar a polícia de alguma maneira. Existem policiais camuflados, mas eles estão muito abaixo dos radares da ASN, por assim dizer. E, como no topo, os inúmeros esforços para preservar a Máscara, descobri-la, deter esse ou prender aquele frequentemente terminam numa boa limpeza e os policiais podem tratar dos seus assuntos como planejado.

EXEMPLOS DE AGENTE DO GOVERNO

Atributos: Força 3, Destreza 2, Vigor 3, Carisma 2, Manipulação 3, Aparência 2, Percepção 3, Inteligência 3, Raciocínio 3.

Habilidades: Prontidão 3, Esportes 2, Briga 3, Computação 1, Esquiva 3, Condução 3, Armas de Fogo 3, Investigação 4, Armas Brancas 2, Ocultismo 1, Política 2, Furtividade 2.

Humanidade: 6 a 8, Força de Vontade: 7

Equipamento: Pistola pesada, terno preto, óculos escuros típicos, distintivo e cartão de identificação, instrumentos eletrônicos de vigilância.

O ARCANO

Os membros desta sociedade secreta estão entre os mais destacados mortais que perseguem o conhecimento do sobrenatural no Mundo das Trevas. Eles são eruditos, bibliotecários e arqueólogos, herméticos e herboristas, cabalistas, criptógrafos e estudiosos do ocultismo. Desde a Era Vitoriana, os 300 acadêmicos e exploradores do Arcano aventuraram-se nos cantos mais estranhos e escondidos do mundo, para aprender tudo o que puderem sobre o invisível e o desconhecido.

Há muito tempo, esses mortais aprenderam que, às vezes, o invisível e o desconhecido têm dentes afiados e apetites repugnantes. Os Arcanistas também aprenderam que os vampiros não gostam nem um pouco de ser o objeto de investigações, e isso foi comprovado enfaticamente pela destruição da casa-sede de Boston em 1910, causada pelos Cainitas. A perda de vidas e de livros

insubstituíveis em consequência dessa destruição, fizeram com que os arcanistas se tornassem mais cautelosos em relação a aprofundarem-se nos segredos dos Membros. Apesar disso, os vampiros continuaram a representar um foco para a curiosidade do grupo — e para sua culpa coletiva. Vários deles têm argumentado ao longo dos anos que fazer-se de cego às atividades dos vampiros é tornar-se cúmplice do genocídio.

Ultimamente, sem o conhecimento da maior parte de seus companheiros, diversos Arcanistas começaram a agir nessa área. Nenhum dos membros da organização, entretanto, pode ser qualificado como tolo e poucos deles se consideram guerreiros, portanto, nesse contexto, "agir" significa compilar informações criteriosamente e redirecioná-las. Assim, vários dos recentes ataques da Inquisição (sobre o qual os Arcanistas ficaram sabendo há muito tempo, também) contra covis de Membros têm suas origens secretas nos arquivos do Arcano. Do mesmo modo, o Reverendo Jebediah Brown, um caçador de bruxas independente e ex-Arcanista, ainda acredita que os roubos sistemáticos de informações secretas que ele pratica nas capelas do Arcano passam despercebidos — mas a verdade é que ele também não passa de mais uma ferramenta nessa intrincada guerra de gabinete.

Nem mesmo os Arcanistas participantes destas "campanhas" estão a par dos esforços uns dos outros. Devido ao enorme perigo que a investigação de vampiros pode representar para a organização inteira, tal atividade é motivo para a expulsão. Assim, os Arcanistas se dedicam a ficar "espicaçando os caçadores de bruxas" individualmente, ou em grupos de dois a três no máximo, tomando sempre cuidados extremos para preservar seu anonimato. Nenhum membro se arrisca tanto nessas perseguições clandestinas quanto Sandeep D'Souza, Chanceler da Capela de Nova Delhi e herdeiro natural da Grande Chancelaria do Arcano. Todavia, desde que ele se viu no meio de um tumulto desenfreado provocado por vampiros do Sabá há um ano em Frankfurt, e viu de perto as depredações, D'Souza mudou muito. Ele não entende porque foi poupado, e isso fez inicialmente com que ele se sentisse mais culpado, mas acabou por conduzi-lo ao seu rumo atual. O Arcanista não se sente à vontade em usar outras pessoas como peões contra os Membros, mas hoje em dia ele não admite a idéia de indolência diante do assunto.

A maioria dos pesquisadores de mistérios da organização continua a encontrar vampiros pelos mesmos métodos e no mesmo tipo de lugares em que sempre encontraram: inesperados. Foi através da análise de relatórios feitos por Arcanistas que estavam pesquisando coisas totalmente diferentes (inclusive o Graal), que D'Souza e seus associados conseguiram localizar muitos refúgios esparsos de vampiros. Naturalmente, algumas de suas deduções se baseiam na verificação de locais onde alguns de seus colegas desaparecidos parecem ter sumido.

ERUDITO DO ARCANO

Atributos: Força 2, Destreza 2, Vigor 2, Carisma 2, Manipulação 2, Aparência 2, Percepção 4, Inteligência 4, Raciocínio 3.

Habilidades: Acadêmicos 4 (ou mais), Computador 3, Esquiva 1, Condução 1, Etiqueta 2, Expressão 2, Investigação 3, Linguística 2 (ou mais), Armas Brancas 1, Ocultismo 4, Ciências 3.

Humanidade: 8, Força de Vontade: 7

Equipamento: Laptop, biblioteca completa, automóvel, coleção de parafernália ocultista, conta bancária elevada.

CRIMINOSOS

Já há bastante tempo, os Membros consolidaram sua influência sobre partes da Cosa Nostra, da Máfia Russa, dos cartéis de drogas de Cáli e Medellín, e sobre várias gangues de rua, étnicas, de motoqueiros etc. Os vampiros usam esses criminosos como bucha de canhão, como obstáculos às autoridades, bodes expiatórios quan-

do as escaramuças da Jyhad chamam a atenção de algum meio de comunicação que não esteja sob o controle vampírico, e até mesmo como rebanhos que podem muito bem ser aproveitados e de quem ninguém sentirá falta se um Cainita ficar muito voraz ao se alimentar. Devido à ignorância e à superstição comuns entre muitos criminosos, pode-se obter uma certa vantagem de boatos sobre a capacidade do "Chefão" enxergar através das paredes, ou rir das balas disparadas contra ele, etc. Entretanto, a maioria dos vampiros prefere exercer sua influência em segredo absoluto, por isso muitos marginais não têm a menor idéia sobre a existência dos Membros nem de seus planos.

Mas, ultimamente, alguém andou modificando essa equação. Alguns bandidos de nível médio escolhidos a dedo, inclusive diversos tenentes da Máfia, chefes da Organizatsiya, um chefe de rua do Cartel de Cál e elementos de várias outras afiliações andaram ouvindo palestras sobre a história dos Cainitas, sua morfologia e estrutura de poder. Os informantes em questão são instruídos e astutos. Eles espalham sementes de conhecimento que têm a probabilidade de incitar um determinado chefão, ou uma gangue, contra um vampiro específico ou todos os Membros em geral. Ao jogar com os receios e as ambições dos mortais, esses visitantes misteriosos já acenderam o estopim do que promete se transformar numa guerra de gangues de proporções épicas — ou até apocalípticas.

Em diversos bairros de Nova York, por exemplo, a violência de rua está na ordem do dia. Depois que um estranho de cabelos trançados apresentou-se aos membros do bando de traficantes de Montego Bay, demonstrou poderes sobrenaturais, declarou ser um mensageiro de Jah e fez o líder Cainita do grupo cair numa armadilha que o fez revelar sua verdadeira natureza, as coisas logo ficaram pretas. Rapidamente, seguiram-se diversos conflitos entre gangues, assim que os *mafioski* do Brooklyn, armados de AK-47s e estacas juntaram-se ao grupo. Em Manhattan, vampiros do clã Giovanni reagiram com brutalidade depois que alguns de seus habituais colegas colombianos estouraram um dos refúgios do clã e serraram alguns carniçais ao meio. Disputas parecidas se espalham por Miami, Los Angeles e Chicago.

A maioria dos Membros afetados reagiu prontamente e com isso conseguiu evitar maiores danos na primeira onda de violência. Na verdade, a única baixa entre os vampiros foi a de Simon Vermelho, o azarado chefe do bando de traficantes de Montego Bay. Pôr um fim à guerra entre gangues tornou-se, dessa maneira, um desafio tanto aos esforços individuais como combinados. A violência desenfreada e a presença difusa do Sabá dificultaram as investigações dos justicães da Camarilla nas cidades visadas, mas nenhum desses fatores evitou a impressão generalizada entre os Membros de que esses eventos eram parte de um ataque cuidadosamente orquestrado. Porém, um detalhe consistente sobre os informantes veio à tona: Embora os relatórios compilados até o momento dessem conta de uma grande variação quanto à raça, gênero e descrição, todos esses informantes identificavam-se como "Caitiff".

Naturalmente, esse precioso bocado de informação foi recebido tanto com consternação, como com ceticismo entre os Cainitas. Parecia uma tentativa por demais transparente para criar ainda mais rupturas em suas fileiras, além de um empreendimento excessivamente estúpido e inútil para que esses vampiros desgarrados sequer pensassem em tentar. Seja como for, quem quer que tenha cometido este ato de guerra (em todos os sentidos) era grande conhecedor da cultura dos Membros. Os responsáveis — ou talvez, o responsável, já que alguns vampiros suspeitavam que se tratasse de algum tipo de metamorto solitário — sem dúvida eram seres sobrenaturais, uma vez que muitos dos informantes diziam ser anjos que estavam ajudando a redimir as "almas imortais" dos bandidos e demonstravam habilidades extraterrenas. Infelizmente para os Cainitas, muitos dos criminosos abordados dessa maneira eram suscetíveis a tais argumentos.

Entre as consequências imediatas dessa ação inimiga inclui-se a redução da utilidade dos criminosos organizados para os Membros e a desagradável possibilidade de ter de fazer uma "limpeza" nas gangues. A alternativa a longo prazo é ainda menos animadora, já que alguns Membros estão preocupados que as recompensas pela caça a vampiros possa vir a se tornar popular entre os escroques rápido demais. Os ânimos nas ruas das grandes metrópoles andam decididamente alterados, e somente os Cainitas mais poderosos (ou os mais temerários) continuam a supervisionar organizações criminosas diretamente. Ainda não é possível saber se a situação vai piorar — sobretudo considerando-se o anonimato do(s) perpetrador(es).

CHEFÃO/BANDIDO

Atributos: Força 4, Destreza 3, Vigor 3, Carisma 3, Manipulação 4, Aparência 1, Percepção 2, Inteligência 2, Raciocínio 3.

Habilidades: Prontidão 2, Esportes 1, Briga 3, Esquiva 2, Condução 2, Finanças 2, Armas de Fogo 3 (ou mais), Armas Brancas 2, Segurança 3, Furtividade 2, Manha 3 (ou mais), Lábria 2.

Humanidade: 6 (em geral menos), Força de Vontade: 6

Equipamento: Sub-metralhadora, colete à prova de balas, carro médio, faca, discos de computadores com detalhes de operações.

Esse modelo representa um membro razoavelmente forte e instruído do submundo. Bandidos e pistoleiros típicos serão muito menos perigosos, enquanto um chefão da Máfia ou equivalente terá Atributos Mentais mais altos e outros Conhecimentos.

CARNIÇAIS

O sangue de um vampiro é dotado de grande poder, poder esse que pode ser transferido para outros. Há muito tempo, os Membros descobriram que os mortais que bebem sangue vampírico passam a possuir habilidades sobrenaturais e apetites obscuros. Logo tornou-se uma prática comum entre os vampiros a manutenção de alguns servos escolhidos, alimentando-os com vitae — e estabelecendo laços de sangue no processo — com a finalidade de dispor de servidores imortais, diabolicamente leais — os carniçais.

A existência da maioria dos carniçais está sujeita aos caprichos de seus Regentes, servindo-os lealmente em troca de vitae. Como eles são tão suscetíveis ao laço de sangue como qualquer um, os carniçais são, com raríssimas exceções, inabalavelmente devotados a seus mestres — e se o Regente tiver mais de um servo carniçal, o resultado pode ser uma disputa ciumenta entre eles pela preferência e favores do Regente. As emoções de um carniçal vão a extremos com a droga estonteante da vitae correndo em suas veias — essas criaturas caem, com frequência, presas de explosões de fúria e perturbadores desejos mórbidos. O nome "carniçal" não foi escolhido por acaso...

Todos os carniçais apresentam as seguintes características:

- Enquanto tiver sangue vampírico em seu organismo, um carniçal não envelhece. Entretanto, depois que tiver ultrapassado seu tempo de vida natural, ele precisa ter vitae em seu corpo sempre, ou irá envelhecer até morrer e entrar em decomposição rapidamente. Esta decomposição pode ocorrer num período de poucos dias ou, no caso de carniçais muito velhos, em minutos.

- Os carniçais podem usar o vitae de seus organismos para se curarem, como fazem os vampiros, ou para aumentarem seus Atributos Físicos de maneira similar. Eles são capazes de absorver o dano por contusão do mesmo modo que os mortais (isto é, eles não dividem o dano líquido pela metade). Entretanto, enquanto tiverem vitae em seus corpos, eles podem absorver dano letal. Um carniçal que não use vitae para curar seus ferimentos, curase na mesma velocidade que os mortais (pág. 219).



- Todos os carnicais adquirem Potência 1 alguns minutos após ingerirem o sangue pela primeira vez e também são capazes de adquirir Fortitude. A maioria dos carnicais não consegue ir além do primeiro nível em uma Disciplina, mas alguns são capazes de aprender algumas Disciplinas em níveis mais elevados; o limite superior do nível de um carnical numa Disciplina costuma ser definido pela geração do seu Regente.

- Um carnical pode ser capaz de aprender outras Disciplinas que seu Regente não conheça, mas o processo de aprendizado é longo e árduo.

- O sangue vampírico que corre em seu organismo afeta os carnicais tanto física, como psicologicamente. Eles são capazes de entrar em frenesi, embora os valores da dificuldade para eles resistirem seja dois pontos mais baixos.

- Alguns carnicais muito velhos acabam por desenvolver efeitos colaterais semelhantes à fraqueza do clã de Seus Regentes. Por exemplo, um carnical que beba muito vitae de um Nosferatu pode começar a apresentar inchaços e furúnculos repugnantes, enquanto o carnical de um Ventruê pode ter seus apetites macabros muito mais intensos do que antes.

Para mais detalhes sobre carnicais de todos os tipos (incluindo a possibilidade de representar personagens carnicais), veja o livro **Ghouls: Fatal Adiction**.

SERVO DE CONFIANÇA

Atributos: Força 2, Destreza 3, Vigor 2, Carisma 3, Manipulação 3, Aparência 4, Percepção 3, Inteligência 3, Raciocínio 3.

Habilidades: Acadêmicos 2, Prontidão 2, Computador 1, Ofícios 2, Esquiva 2, Condução 2, Empatia 3, Etiqueta 4, Finanças 2, Armas de Fogo 2, Liderança 2, Linguística 12, Medicina 2, Armas Brancas 2, Ocultismo 1, Lábia 3.

Disciplinas: Potência 1, talvez uma outra Disciplina em nível 1.

Humanidade: 7, **Força de Vontade:** 4

GUARDA-COSTAS CARNICAL

Atributos: Força 4, Destreza 4, Vigor 4, Carisma 2, Manipulação 2, Aparência 2 (talvez mais), Percepção 4, Inteligência 2, Raciocínio 3.

Habilidades: Prontidão 4, Esportes 2, Briga 4, Esquiva 3, Condução 2, Armas de Fogo 4, Intimidação 3, Investigação 2, Medicina 1, Armas Brancas 3, Ocultismo 1, Furtividade 3, Manha 2.

Disciplinas: Fortitude 1, Potência 1, talvez uma outra Disciplina em nível 1.

Humanidade: 5, **Força de Vontade:** 5

LOBISOMENS

Os vampiros são criaturas urbanas e sempre foram. Contudo, além da facilidade de acesso às suas presas há mais motivos que os mantêm presos a seus domínios urbanos. Muitos vampiros que tentam cruzar os terrenos abertos morrem antes de chegar a seus destinos. Eles caem nas garras dos inimigos ancestrais dos Cainitas: os Lupinos — os lobisomens.

Nem mesmo os historiadores mais antigos entre os Cainitas sabem dizer quando a guerra entre os vampiros e os Lupinos começou. Tanto quanto se sabe, o ódio entre as duas espécies existe desde o aparecimento delas. E, como acontece em qualquer rixa, cada morte alimenta ainda mais a fogueira da hostilidade.

Nenhum vampiro é capaz de sair ileso de um combate contra uma matilha de lobisomens; a lenda conta que até mesmo Matusaléns já caíram sob as garras dos Lupinos (ou as presas de

seus próprios semelhantes logo em seguida a um confronto do qual tenham saído vitoriosos, porém enfraquecidos).

Até hoje, essa guerra entre os Lupinos e os Cainitas continua. Os vampiros odeiam, ressentem-se e até temem os lobisomens e seus ataques de fúria. Quanto à perspectiva dos lobisomens sobre a guerra, pouco se sabe. Alguns estudiosos do ocultismo postulam que os lobisomens empenham-se em arrasar a civilização moderna, reduzindo a humanidade ao primitivismo tribal para que eles possam governar o mundo incivilizado novamente. Se isso for verdade, os vampiros, como senhores dos territórios urbanos, pareceriam estar "atrapalhando a passagem". Outros estudiosos rebatem, dizendo que os Lupinos são capazes de "farejar" vampiros e que eles perseguem os Membros como parte de alguma Jyhad religiosa deles. Os Lupinos, por sua parte, recusaram-se a explicar suas ações — e os Membros preferem vê-los extintos a alcançar alguma paz tardia, por isso a carnificina continua.

Em alguns lugares do mundo, existem rumores sobre outros tipos de licanthropos — os homens-jaguars na Bacia Amazônica, os espíritos-raposa no Oriente, e até mesmo uma agremiação urbana de licanthropos que fervilham sob os túneis dos Nosferatu. Contudo, se tais criaturas existem, elas são ainda mais esquivas do que os Lupinos e ainda não se mostraram. Considerando a quantidade de problemas que os Cainitas têm com os lobos às suas portas, os Membros não têm nenhuma pressa em enfrentar metamorfos de outras espécies.

(Para maiores detalhes sobre o ponto de vista dos lobisomens acerca da sua situação e uma visão mais completa da sua sociedade e suas habilidades, veja Lobisomem: O Apocalipse)

PODERES E FRAQUEZAS

- Os Lupinos podem assumir a forma de lobos e de humanos, assim como formas intermediárias que associam características de ambas. A mais aterradora de todas é sua forma de combate de "homem-lobo", uma máquina de matar de 3 metros de altura, com cabeça de lobo, que

inspira um terror sobrenatural nos humanos. Quando nesta forma, seus Atributos Físicos são duplicados, mas eles não podem usar os Atributos Sociais em relação a outras criaturas que não os próprios lobisomens e as feras selvagens (exceto para intimidar ou aterrorizar, evidentemente).

- Os Lobisomens podem atacar várias vezes a cada turno, e costumam realizar duas a seis ações num único turno (como o uso da Rapidez, com a diferença de que não há restrição por pontos de sangue). Eles também entram em frenesi tão depressa quanto qualquer Brujah e, quando estão nesse estado assassino, não perdem nenhum ponto de vitalidade devido a ferimentos.

- Os Lupinos curam-se com incrível rapidez, regenerando um nível de vitalidade a cada turno. Somente o fogo, a prata, ou as garras e dentes de outras criaturas sobrenaturais (como as presas de um vampiro) são capazes de provocar ferimentos duradouros num lobisomem, sendo que eles são capazes de curar mesmo esses ferimentos da mesma maneira que os humanos. Mas, o pior é que os lobisomens conseguem absorver esse dano com facilidade. Considere que todos os tipos de dano — contundente, letal e agravado — podem ser absorvidos com o Vigor normal do lobisomem. Entretanto, como eles são seres vivos, o dano por contusão aplicado a eles não é dividido ao meio como no caso dos mortos-vivos.

- Os lobisomens alimentam seus poderes naturais com a Gnose, uma medida da sua energia espiritual inata. Esta Gnose é uma "bateria" de várias qualidades, como os pontos de sangue. Os lobisomens readquirem Gnose por meio de profunda meditação, ou barganhando com os espíritos.

- Aparentemente, os Lupinos são capazes de cruzar invisivelmente o "mundo dos espíritos", e às vezes surgem do nada, para atacar seus adversários.

- O acônito não é de nenhuma valia contra os Lupinos, porém a prata é, realmente, o seu calcanhar de Aquiles. Os lobisomens não são capazes de absorver o dano causado por armas de prata e não conseguem regenerar tais ferimentos com a rapidez habitual.

- Os Lupinos podem recorrer a estranhos poderes místicos, não muito diferentes das Disciplinas dos Cainitas e, se tiverem tempo, podem elaborar alguns rituais à semelhança da Taumaturgia. Esses poderes dependem da área de especialização e podem ser representados por Disciplinas — assuma que um batedor tem alguma afinidade com Ofuscação, um xamã com a Taumaturgia etc.



LOBISOMEM ADOLESCENTE

Atributos (humanos): Força 3, Destreza 3, Vigor 3, Carisma 2, Manipulação 2, Aparência 2, Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 3.

Habilidades: Prontidão 3, Empatia com Animais 2, Esportes 2, Briga 3, Ofícios 2, Esquiva 2, Armas de Fogo 2, Intimidação 3, Investigação 2, Liderança 1, Linguística 1, Armas Brancas 2, Ocultismo 1, Furtividade 3, Sobrevivência 3

Disciplinas Equivalentes: Rapidez 3, Potência 1, Metamorfose 4

Humanidade: 7, Força de Vontade: 5, Gnose: 4

LUPINO VETERANO

Atributos (humanos): Força 4, Destreza 4, Vigor 4, Carisma 3, Manipulação 2, Aparência 3, Percepção 4, Inteligência 3, Raciocínio 4

Habilidades: Prontidão 3, Empatia com Animais 3, Esportes 2, Briga 4, Ofícios 2, Esquiva 2, Expressão 1, Armas de Fogo 2, Intimidação 3, Investigação 2, Liderança 1, Linguística 1, Medicina 1, Armas Brancas 3, Ocultismo 3, Furtividade 3, Sobrevivência 4

Disciplinas Equivalentes: Rapidez 4, Potência 2, Metamorfose 4

Humanidade: 6, Força de Vontade: 7, Gnose: 6

METAMORFO ANCIÃO

Atributos (humanos): Força 5, Destreza 4, Vigor 5, Carisma 5, Manipulação 3, Aparência 3, Percepção 5, Inteligência 3, Raciocínio 4

Habilidades: Prontidão 4, Empatia com Animais 4, Esportes 4, Briga 5, Ofícios 2, Esquiva 4, Expressão 3, Armas de Fogo 2, Intimidação 4, Investigação 2, Liderança 4, Linguística 1, Medicina 1, Armas Brancas 5, Ocultismo 4, Furtividade 4, Sobrevivência 5

Disciplinas Equivalentes: Rapidez 5, Dominação 2, Fortitude 2, Ofuscação 3, Potência 3, Metamorfose 4, uma outra Disciplina 4

Humanidade: 5, Força de Vontade: 9, Gnose: 8

MAGOS

Nada aterroriza mais um imortal do que aquilo que ele não compreende. E nenhum vampiro, independentemente da idade, é realmente capaz de compreender os magos. Mesmo os Membros que um dia pertenceram àquela fraternidade arcana ficam confusos diante de seus métodos ensandecidos. Iluminados por uma sabedoria incompreensível, os magos fazem a criação dançar a seu bel-prazer. Essa valsa enlouquecida, confunde os Membros e, embora eles não o admitam, assusta-os também.

As origens da feitiçaria estão perdidas no tempo. Já se disse que a própria Mãe Lilith aprendeu as Artes secretas e as ensinou a mortais escolhidos. Se essas lendas forem verdadeiras, então os magos são tanto primos quanto inimigos dos Cainitas: primos pela ligação através de Lilith e inimigos devido àquela mesma linhagem herege.

Qualquer que seja a sua origem, a mágica é real, e assume várias formas. Nas mãos de um alto mago, ela manipula os elementos de uma maneira que deixaria qualquer mágico ilusionista fascinado. A maioria dos magos controla Artes mais sutis — coincidências artificiais, mudanças de sentimentos e estranhas viradas do destino. Com maior frequência do que o oposto, um mago esconde-se dos curiosos; não sendo páreo, em termos físicos, para um Membro, ele dispõe seus brinquedos, chama seus deuses e conjura fenômenos pequenos, porém significativos. Quando pressionado, po-

FESTINS PERIGOSOS

O sangue Lupino é um material potente e exerce grande fascínio sobre os Cainitas. O sangue de um lobisomem é tão rico, que embora o seu corpo só contenha o volume correspondente a 10 pontos de sangue, um vampiro é capaz de extrair até 25 pontos de sangue do Lupino antes de secar completamente suas veias. Mesmo que um Cainita só disponha de tempo suficiente para dar uma sugada de um ponto de sangue, ele ganhará dois pontos para a sua reserva. Entretanto, o poder sobrenatural do sangue dos lobisomens também o torna um vinho perigoso.

Um vampiro que se alimente de sangue de lobisomem fica muito mais suscetível a entrar em frenesi e ao Rôtschreck enquanto houver sangue lupino em seu organismo. Cada ponto de sangue lupino aumenta a dificuldade para resistir ao frenesi em um ponto — é isso mesmo, se um personagem beber somente dois pontos de sangue do volume total de um Lupino, a dificuldade dos seus testes para resistir ao frenesi aumenta em dois pontos. Mesmo que o vampiro seja bem sucedido em sufocar a sua Besta, ele se torna paranóico e irascível enquanto o sangue permanecer em seu organismo. Em alguns casos, certos vampiros chegaram a adquirir perturbações temporárias por terem se alimentado de licantropos particularmente irritadiços. Correm boatos de que o sangue Lupino é capaz, inclusive, de proporcionar níveis de Potência ou Rapidez. Entretanto, nem sempre isso acontece. Parece que essa capacidade está relacionada com a própria linhagem do lobisomem e depende do grau de pureza de sua herança. Infelizmente para os pretensos caçadores, os Lupinos de linhagens mais puras costumam ocupar posições de liderança em suas matilhas e, francamente, descartar os escalões inferiores para ir atrás do líder é o tipo de decisão que costuma ser fatal.

rém, um mestre feiticeiro é literalmente capaz de transformar um vampiro em pedra ou em uma torradinha. Esses feiticeiros são realmente sutis e zangam-se com facilidade.

Não importa o quanto tentem, os vampiros não conseguem alcançar os segredos dos magos; séculos — não, milênios — de laços de sangue. Abraços, pactos e invasões mentais renderam meras sombras da mágica mortal. A própria essência da vida alimenta esses mistérios e essa mesma essência está irremediavelmente perdida para os Amaldiçoados.

As disciplinas e intrigas dos magos os dividem em diversos campos distintos (e hostis):

MÁGICOS, BRUXOS E MILAGREIROS

Os magos mais óbvios praticam as artes da feitiçaria e da bruxaria. Cercados por armadilhas rituais, os mágicos e bruxos do Velho Mundo revestem-se de ares de "Nova Era". Muitos neófitos confundem-nos com charlatães, mas uma explosão luminosa ou uma maldição de ressecamento ensinam a uma criança da noite descuidada que alguns mitos são reais.

Os Bruxos do clã Tremere, destacam com orgulho a sua antiga associação com os altos magos; uma seita, a Ordem de Hermes, tem uma relação de amor e ódio com os Tremere, que remonta a quase 1000 anos, ligando-se ao próprio fundador do clã. Após um milênio de guerras, tréguas e alianças, os dois grupos chegaram a um acordo: evitar um ao outro sempre que possível. Assim, o clã e a Ordem se espionam habitualmente e ambos costumam dispor suas armadilhas quando o outro lado não está olhando.

Outros cultos são menos previsíveis e muito mais escondidos; a assim chamada família Verbena preserva os métodos pagãos de seus



antepassados e pratica uma forma de mágica de sangue deformadora de corpos. Metamorfofos, curandeiros e sibaritas, esses bruxos fazem guerra e amor na mesma medida. Como a Ordem de Hermes, o povo-bruxo se oculta no lado escuro dos assuntos dos Membros. É raro o ancião que ainda não tenha ao menos *ouvido falar* sobre seus ritos sangrentos, embora poucos tenham-nos presenciado.

Na Igreja (ou, pelo menos, à sua sombra), os milagreiros e os sacerdotes satânicos criam e cuidam de rebanhos fervorosos. Entre os filhos de Deus, esses pastores comandam poderes vastos, quase bíblicos — profecia, cura, purificação e, evidentemente, fogo. Seus opositos divertem-se à noite, profanando qualquer coisa que seja remotamente sagrada e conspirando para provocar o Final dos Tempos. Estas almas perdidas, vinculadas a demônios, conjuram coisas malignas e amaldiçoam seus inimigos com pragas. Muitos Setitas consideram esses degenerados como seus parentes, e alimentam seus apetites com carinho.

XAMÃS E IOGUES

Controle da mente, do corpo e poderes espirituais fazem desse pessoal verdadeiros enigmas. Alguns se especializam em estranhas artes marciais; outros meditam calmamente enquanto seus espíritos vagueiam em forma astral; outros ainda, fazem oferendas a deuses e espíritos mortos, executando rituais primitivos para invocar poderes perturbadores.

No geral, esses magos prezam o sigilo; gostam de se vestir e falar à maneira de culturas antigas, ou então de misturar estilos com modismos "primitivo-modernos". Este último tem um apelo extremamente atraente, sobretudo para os Membros mais jovens — eles possuem uma ousadia que os neófitos às vezes imitam. Diferente dos magos e seus semelhantes, os xamãs modernos evitam mágikas "exibicionistas"; suas Artes fazem emergir fenômenos perturbadores, ou concentram o potencial humano até extremos sobre-humanos, mas os xamãs raramente fazem isso. Embora sejam capazes de manipular as emoções, os pensamentos e os elementos, esses magos preferem ficar a sós. Com exceção dos Setitas e, às vezes, de algum Gangrel, a maioria dos Membros respeita esse desejo.

TECNO-ABERRAÇÕES

Assustadoramente incompreensíveis para a maioria dos vampiros, esses magos da hiper-tecnologia combinam máquinas com mágica e carne humana das maneiras mais horripilantes. Alguns comandam bancos de dados como vírus mortais, apagando toneladas de informações valiosas; outros invadem esses mesmos bancos de dados, descobrindo coisas que nenhum príncipe gostaria que fossem reveladas. Mas pior mesmo são aquelas aberrações que se "modificam" com componentes mecânicos; esses últimos adquirem poderes semelhantes a Disciplinas — força letal, vigor resolutivo, sentidos oniscientes e armamento incorporado. Alguns ficaram tão intimamente ligados a suas máquinas que sua vitae tornou-se literalmente tóxico para os vampiros. Estas coisas são verdadeiras Mortes Finais ambulantes e até mesmo os anciões as temem.

Estas facções excêntricas parecem estar presas a uma batalha sombria; os anciões falam de guerras de magos que, literalmente, sacudiram o planeta durante a Idade das Trevas e a Renascença. Hoje em dia, as coisas soam sem tanto estardalhaço; a mágica parece ter perdido uma boa parte da sua insalubridade na era moderna — ou teria ela se transformado em algo ainda mais perigoso? As tecno-aberrações confirmam essa possibilidade perturbadora, mas os anciões ainda não estão convencidos disso. Qualquer que seja a verdade, os magos continuam constituindo um grupo misterioso. Qualquer Membro que queira saborear a imortalidade evita esses mortais como se eles fossem raios de sol ambulantes.

SISTEMAS

Os poderes mágicos são variados; para simular o repertório de um mago, o Narrador pode designar um pacote de Disciplinas como seu "arsenal". Entre as Disciplinas comuns incluem-se Taumaturgia, Auspícios, Dominação, Presença, Metamorfose, Ofuscação e Tenebrosidade. Entre os poderes incomuns incluem-se: Animalismo, Rapidez, Fortitude, Potência e Quimerismo. Um mago jovem teria mais ou menos cinco pontos para distribuir entre essas Disciplinas, enquanto um mais experiente teria 10 ou mais e um feiticeiro poderoso poderia ter 20 ou mais.

Outras coisinhas para se ter em mente:

- Os Magos são mortais. Embora possam tentar absorver os ataques contundentes, eles não são capazes de absorver nem o dano letal, nem o agravado sem conjurar algum tipo de armadura ou utilizar proteção cibernética. Os magos só curam o dano se for empregado algum tipo de mágica de cura (curando um nível de vitalidade por sucesso). Apesar de uns poucos deles possuírem poderes semelhantes à Rapidez, a maioria dos magos age somente uma vez por turno. Os Magos não são imunes ao laço de sangue, e o Abraço destrói os seus poderes para sempre.

- A mágica demanda vontade, daí os magos costumam ter níveis de Força de Vontade entre 6 e 10.

- Embora a prática das Artes não dependa da idade do mago, os mais poderosos podem ter o Antecedente "Geração" em níveis efetivos de 8 a 12 para refletir seus poderes arcanos. Quanto mais poderoso o mago, mais alta a sua "geração" efetiva.

- Uma síndrome estranha — o Paradoxo — ataca os magos cujos feitiços são muito flagrantes e "públicos". Um resultado igual a "1" obtido num lance normal de dados referente a alguma mágica muito óbvia (como vôo, uma bola de fogo, uma metamorfose, uma metralhadora surgindo das costas do mago etc.) faz com que as coisas dêem horrivelmente errado. Sob o efeito do Paradoxo, os magos vêem suas mágicas sofrerem choque de retorno, ou seus corpos explodirem; alguns são varridos para o Inferno por forças demoníacas. Por isso, os magos são cautelosos em usar seus poderes abertamente, mesmo com vampiros por perto. E melhor prevenir do que remediar!

- Um vampiro com Taumaturgia pode tentar anular um feitiço mágico dirigido a ele; um teste de Raciocínio + Ocultismo (dificuldade 6) "absorve" tais mágicas, reduzindo a potência do ataque em um nível (ou um dado) por sucesso. Um Tremere que elimine os sucessos de um mago neutraliza seu feitiço.

- Os magos reúnem-se em ordens para proteção mútua; várias dessas seitas infiltraram-se em cultos dos mortais, grupos de sobre vivência, associações de seguidores da Nova Era, igreja e governos locais e nacionais. Os magos e seus associados são raros, mas eles espregam as fronteiras da política dos Membros. Um mago não precisa tecer nenhuma mágica para interferir nos planos de um vampiro e não precisa ser óbvio a menos que o queira...

PRATICANTE JOVEM

Atributos: Força 3, Destreza 3, Vigor 3, Carisma 3, Manipulação 4, Aparência 3, Percepção 2, Inteligência 4, Raciocínio 4

Habilidades: Acadêmicos 2, Prontidão 3, Esportes 2, Briga 2, Esquiva 2, Condução 2, Empatia 2, Armas de Fogo 3, Intimidação 2, Armas Brancas 2, Ocultismo 4, Manha 3, Lábria 3

Disciplinas Equivalentes: Auspícios 2, Dominação 2, Presença 1, Metamorfose 1, Taumaturgia 3 (uma ou duas linhas)

Reserva de Sangue: 10, **Força de Vontade:** 5

Equipamento: Faca, várias armas de fogo, instrumentos rituais (velas, corda, giz, batatas, cálice), vestimentas intimidadoras, amigos

ALTO MAGO

Atributos: Força 2, Destreza 2, Vigor 2, Carisma 3, Manipulação 5, Aparência 2, Percepção 4, Inteligência 4, Raciocínio 4

Habilidades: Acadêmicos 5, Prontidão 3, Esquiva 2, Condução 1, Empatia 4, Etiqueta 3, Finanças 2, Armas de Fogo 1, Intimidação 4, Investigação 3, Liderança 2, Linguística 4, Medicina 2, Ocultismo 5, Lábria 3

Disciplinas Equivalentes: Auspícios 4, Quimerismo 3, Dominação 2, Fortitude 2, Ofuscação 4, Presença 3, Taumaturgia 5 (várias linhas e rituais)

Reserva de Sangue: 12, **Força de Vontade:** 9

Equipamento: Santuário, vasta biblioteca, instrumentos rituais (livros, lâminas, giz, velas, poções, incenso), bengala-espada, roupas sob medida

ABOMINAÇÃO TECNOLÓGICA

Atributos: Força 5, Destreza 4, Vigor 5, Carisma 2, Manipulação 2, Aparência 2, Percepção 4, Inteligência 3, Raciocínio 3

Habilidades: Prontidão 3, Exercícios 3, Briga 3, Computação 4, Ofícios (Consertos Mecânicos) 4, Condução 3, Armas de Fogo 4, Intimidação 4, Investigação 4, Direito 2, Armas Brancas 3, Ocultismo 4, Ciências 3, Segurança 5, Furtividade 2, Manha 2

Disciplinas Equivalentes: Auspícios 2, Dominação 2, Fortitude 4, Potência 3, Presença 3

Reserva de Sangue: 10 (venenoso — um nível de dano agravado por ponto de sangue consumido), **Força de Vontade:** 8

Equipamento: Armas automáticas, blindagem pessoal, mini-computador, dispositivos de comunicação, sedã preto blindado, sobretudo preto, óculos escuros espelhados

FADAS

Estes seres estranhos e enigmáticos existem tanto entre os mortais quanto entre os sobrenaturais sem deixar traços de sua presença. A fada moderna difere imensamente das fadinhas e dos poderosos espíritos das florestas conhecidos em eras passadas. Elas são seres de magia e ilusão e não se sabe exatamente porque escolheram assumir a forma humana e caminhar entre os mortais.

Embora as fadas tenham mudado de aparência, os Membros que interagiram com elas afirmam que a mudança foi muito pequena — se é que houve alguma — quanto à sua natureza. Elas ainda são criaturas das regiões agrestes e é melhor para os Filhos de Caim que elas as evitem. Poucos dos que lidam com elas saem-se bem nas barganhas; e, mesmo nesse caso, a maioria dos vampiros sofre alguma mudança ou é levado à loucura. A simples presença dessas criaturas de sonho pode fazer com que um vampiro sofra dores excruciantes de agonia e perda. A beleza física e espiritual das Fadas pode despertar sentimentos mortos há tempos em um vampiro — um anseio por acreditar na magia, ou um sentimento pungente por sua inocência perdida — que podem levá-lo ao desespero ou à loucura.

Na maior parte do tempo, as fadas são invisíveis aos mortais, com suas verdadeiras personalidades feéricas mascaradas sob a forma humana. Somente aqueles que estão familiarizados com sua maneira de agir são capazes de discernir os encantos que as dissimulam, o que não significa que mesmo para esses seja algo fácil ou

seguir seguro. As fadas prezam a sua privacidade e não recebem com gentileza aqueles que tentam desmascará-las. Quando elas decidem revelar-se, seus poderes podem ser tão terríveis quanto elas são belas.

As Fadas podem assumir diversas formas. Algumas, são de uma beleza exótica, enquanto outras têm uma aparência hedionda e medonha. Mesmo quando elas se deixam conhecer, o encontro costuma ser esquecido rapidamente pelos presentes, como se tudo não se passasse de um sonho.

Uns poucos Cainitas, sobretudo Malkavianos e Ravnos, caçam-nas por seu sangue, pois acreditam que ele é mais potente do que o sangue dos mortais. Sabe-se que os Tremere também buscam pelo sangue feérico, por vários motivos doentios. Entre aqueles que afirmam ter saboreado este doce néctar, a experiência é bastante variada. Alguns vampiros dizem que o sangue feérico tem sabor quase, ou totalmente, idêntico ao dos mortais; outros falam de alegria extasiante, qualidades alucinógenas ou experiências transcendentais. Alguns o comparam à sensação dos raios de sol matutinos brilhando em seus rostos novamente — tanto pela satisfação quanto pela dor provocada.

Pouco se sabe sobre os costumes e a sociedade das fadas. Uma coisa sobre a qual se tem conhecimento é que a atividade feérica aumenta expressivamente durante certos períodos do ano, como os equinócios e os solstícios. É nessas épocas e durante os festivais, como o Mardi Gras e o Carnaval, que acontece a maior parte dos encontros com fadas de que se tem notícia. Os vampiros podem encontrar-se com fadas a qualquer momento; eles apenas não se dão conta disso.

Sabe-se menos ainda sobre a sua magia. Seus poderes parecem ser alimentados por uma fonte que elas chamam de Glamour, mas a forma pela qual esse Glamour é utilizado e como é restaurado continuam sendo mistérios. Alguns Membros tecem teorias de que as fadas restauram seu Glamour em épocas especiais do ano e que é por isso que a sua atividade aumenta. Outros afirmam que elas retiram a sua energia de lugares secretos de grande beleza natural. Certos integrantes do clã Toreador acreditam que as fadas obtêm o seu poder através de uma ligação com a arte e os artistas mortais. Mais de um Toreador já entrou em conflito com um desses seres por causa de um determinado artista ou músico talentoso.

- As Fadas curam-se como os mortais, embora muitas conheçam a magia de cura. Elas são capazes de absorver o dano letal, mas não de reduzir o dano de contusão à metade. Elas só sofrem dano agravado devido ao fogo.

- Elas acham a presença dos vampiros desagradável e procuram evitar os mortos-vivos. Elas podem ocultar suas formas feéricas das vistas de um vampiro, mas a Disciplina Auspícios costuma permitir que um vampiro descubra o disfarce.

EXEMPLOS DE FADAS

A seguir descreveremos vários exemplos de fadas que um vampiro pode vir a encontrar. Trata-se apenas de uma pequena amostra dentro de uma enorme variedade de possibilidades — existem fadas de tantos tipos e formas quantos são os sonhos. As fadas encontradas durante uma crônica de **Vampiro** devem permanecer misteriosas e distantes. Mesmo que um vampiro venha a fazer amizade com um desses seres, a estranheza deve ser sempre sublinhada. Além disso, o fato de que as fadas são tão vibrantes e cheias de vida servirá como um lembrete constante daquilo que o vampiro perdeu ao unir-se às legiões dos mortos-vivos — uma situação que pode tornar-se, rapidamente, intolerável.



TRAPACEIRO POOKA

Estes embusteiros frequentemente se parecem com animais, ao menos quando revelam seu eu feérico. Os Membros estudiosos da cultura das fadas acreditam que esses Pookas sejam capazes de se metamorfosear no animal que eles representam, de maneira similar aos Lupinos, embora isso jamais tenha sido presenciado. Os Pookas sentem prazer em provocar e atormentar os outros.

Atributos: Força 2, Destreza 5, Vigor 2, Carisma 4, Manipulação 5, Aparência 2, Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 2

Habilidades: Prontidão 3, Empatia com Animais 2, Briga 3, Esquiva 5, Performance 3, Ocultismo 2, Segurança 2, Furtividade 5, Lábria 4

Disciplinas Equivalentes: Animalismo 2, Auspícios 2,

Quimerismo 3, Rapidez 2, Ofuscação 4, Metamorfose 4

Reserva de Sangue: 10, **Força de Vontade:** 6, **Glamour:** 6

GUERREIRO MANJALÉU

Essas fadas animais vicejam na carnificina. Sua sanguinolência pode ser tão feroz quanto a de um vampiro em frenesi de sangue. Antigamente, os Manjaléus deliciavam-se em mergulhar seus gorros no sangue das suas vítimas.

Atributos: Força 3, Destreza 4, Vigor 4, Carisma 1, Manipulação 3, Aparência 1, Percepção 3, Inteligência 3, Raciocínio 4

Habilidades: Prontidão 3, Esportes 3, Briga 4, Esquiva 2, Intimidação 4, Armas Brancas 4, Manha 3, Segurança 2, Furtividade 2

Disciplinas Equivalentes: Rapidez 3, Fortitude 2, Ofuscação 3, Potência 2

Reserva de Sangue: 10, **Força de Vontade:** 5, **Glamour:** 5

ENCANTADORA SIDHE

Olhar para um desses seres magníficos é como olhar para o próprio Céu. A beleza de uma Sidhe é suficiente para estontear o vampiro mais experiente. Ela é capaz de tecer glamoures e ilusões que entorpecem os sentidos e deixam suas vítimas paralisadas de medo ou espanto.

Atributos: Força 2, Destreza 4, Vigor 3, Carisma 4, Manipulação 4, Aparência 7, Percepção 3, Inteligência 3, Raciocínio 3

Habilidades: Prontidão 2, Esportes 2, Esquiva 2, Empatia 3, Etiqueta 4, Expressão 4, Intimidação 3, Liderança 4, Ocultismo 4, Performance 4, Lábria 2

Disciplinas Equivalentes: Rapidez 1, Quimerismo 5, Dominação 5, Ofuscação 4, Presença 5

Reserva de Sangue: 15, **Força de Vontade:** 7, **Glamour:** 10

APARIÇÕES

Espíritos, Fantasmas. Os mortos que não descansam. Chame-os como quiser, esses espíritos enfermiços de mortais falecidos têm estado entre nós desde que os Cainitas existem, ou talvez antes. Muitos denominam a si próprios de Aparições e eles estão ligados ao mundo dos vivos por causa de alguma Paixão, algum negócio inacabado no reino dos vivos. Nem todo mortal falecido manifesta-se como um dos Inquietos, mas todos os que o fazem retêm eles com pessoas, lugares ou objetos de suas vidas. Essas âncoras físicas são capazes de governar a existência movida pela emoção das aparições, que retiram seu sustento das emoções fortes, de modo parecido como o dos Membros com o sangue.

Como qualquer vítima de uma assombração pode atestar, as aparições, embora normalmente sejam incorpóreas, podem aparecer entre os vivos sob variados disfarces, por meio de uma gama de poderes similares às Disciplinas vampíricas. Os pratos lançados por

mãos invisíveis, os sussurros vindos do nada, as imagens inquietantes que fulguram nos limites da percepção — tudo isso faz parte da bagagem de truques das aparições, e os Cainitas não são imunes a essa magia. Vampiros assombrados são duplamente amaldiçoados e esses desafortunados costumam ser desprezados pela sociedade dos Membros. Porém, as aparições não podem uivar e chocalhar pelos caminhos dos Reinos da Carne (o mundo cálido, onde as pessoas ainda têm carne e ossos) impunemente. Existe a Mortalha que as impede, uma barreira espiritual que separa os vivos dos mortos.

Com exceção do clã Giovanni, a maioria dos Cainitas consegue eludir qualquer envolvimento com as aparições. Os vampiros que fazem o contrário às vezes arrependem-se de suas ações. Uma pessoa morta com um rancor contra um vampiro pode tornar-se um aborrecimento (assustando as presas) ou uma ameaça (dirigindo os poderes das aparições contra o alvo de sua ira).

- As Aparições "alimentam-se" de emoções; isso recarrega a sua reserva de paixão, que é usada para energizar suas habilidades mágicas. Vampiros em estado de frenesi podem, muito bem, estar fortalecendo um oponente fantasmagórico.

- As Aparições manifestam-se com mais eficiência em lugares "mal-assombrados" e lugares onde um grande sofrimento ou um trauma tenham deixado um resíduo psíquico (campos de batalha, câmaras de tortura, a ponte de onde saltou um suicida, etc). Nesses locais, a Mortalha entre os mundos dos vivos e dos mortos é mais frágil.

- A natureza física dos Cainitas e a incorpórea das Aparições impossibilita as lutas convencionais entre eles. Os vampiros podem influenciar um dos Inquietos pela manipulação de seus grilhões (objetos ou pessoas importantes ao fantasma em vida), ou podem afetar uma aparição diretamente com Taumaturgia, Necromancia ou outras Disciplinas. Por seu turno, as aparições podem possuir mortais para atacar um Cainita ou lançar objetos inanimados invisivelmente.

- As Aparições normalmente são invisíveis, a menos que elas queiram ser vistas. Contudo, os vampiros são capazes de pressentilas com o uso de Auspícios.

- Alguns Giovanni encontraram-se com fantasmas verdadeiramente malignos e cheios de ódio, que puseram-se a tornar a vida de seus pretensos mestres completamente miserável. Esses espíritos sombrios parecem "viver" com o único objetivo de infligir dor e parecem realmente abastecer-se disso. Outros espíritos parecem temê-los e referem-se a eles como Espectros.

- As Aparições são capazes de afetar as terras dos vivos, embora isso lhes custe um grande esforço. Nos Reinos Sombrios, entretanto, elas conseguem infligir dano com facilidade aos incautos que invadem seu território. (Os valores à direita da barra "/" refletem o nível da aparição nos Reinos Sombrios.)

RECÉM-FALECIDO

Essa aparição recém-criada é geralmente bem petulante e ainda mantém elos significativos com o mundo mortal. Contudo, ela é inexperiente quanto aos caminhos do Mundo Inferior e do sobrenatural, o que com frequência a conduz a surpresas desagradáveis.

Atributos: Força 0/2, Destreza 3, Vigor 3, Carisma 2, Manipulação 3, Aparência 2, Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 3

Habilidades: Acadêmicos 1, Prontidão 3, Briga 1, Burocracia 2, Computação 2, Esquiva 2, Empatia 3, Intimidação 2, Investigação 1, Direito 2, Armas Brancas 1, Ocultismo 2, Política 1, Furtividade 1, Manha 1, Lábria 2

Disciplinas Equivalentes: Auspícios 1, Quimerismo 1, Demência 2, Dominação 1, Vicissitude 1

Força de Vontade: 5, **Reserva de Paixão:** 5

ESPECTRO

A morte e o tempo não melhoraram essa aparição em nada. Talvez ele tenha morrido tão cheio de raiva e ódio em seu coração que o seu lado negro o consumiu totalmente na morte, ou talvez a sua amargura o tenha conduzido lentamente para a escuridão. Qualquer que seja a razão, ele agora tem o medo e a dor por companheiros. Os espectros parecem se comunicar por meio de uma consciência compartilhada e, se um deles precisa de ajuda, pelo menos outros três responderão aos seus apelos.

Atributos: Força 0/3, Destreza 3, Vigor 5, Carisma 2, Manipulação 3, Aparência 1, Percepção 2, Inteligência 4, Raciocínio 3

Habilidades: Prontidão 3, Briga 4, Esquiva 4, Intimidação 3, Armas Brancas 3, Ocultismo 2, Furtividade 2, Manha 3, Lábia 3

Disciplinas Equivalentes: Auspícios 2, Quimerismo 4, Demência 4, Ofuscação 2, Tenebrosidade 3, Presença 2, Metamorfose 2, Vicissitude 4

Força de Vontade: 7, Reserva de Paixão: 9

ALMA ANTIGA

Ela pode ter morrido há décadas ou séculos. Esses possuidores de tamanho poder não são vistos com frequência nos Reinos Sombrios, uma vez que o tempo desgastou alguns de seus elos com o mundo mortal. Aqueles que chegam a surgir são considerados como algumas das aparições mais fortes e mais temíveis.

Atributos: Força 0/4, Destreza 5, Vigor 5, Carisma 3, Manipulação 4, Aparência 1, Percepção 5, Inteligência 3, Raciocínio 3

Habilidades: Acadêmicos 2, Prontidão 3, Briga 2, Burocracia 4, Computação 3, Esquiva 3, Empatia 3, Intimidação 3, Investigação 1, Jurisprudência 2, Linguística 1, Armas Brancas 2, Ocultismo 2, Política 1, Furtividade 3, Manha 1, Lábia 1

Disciplinas Equivalentes: Auspícios 2, Quimerismo 1, Demência 4, Dominação 3, Presença 2, Taumaturgia 3 (A Sedução das Chamas 3, Movimento da Mente 3), Vicissitude 3

Força de Vontade: 9, Reserva de Paixão: 10





Fogo.

Estão tentando nos expulsar com fogo. O sol desponta no céu, e não temos para onde ir. E eles estão nos expulsando com fogo.

Esses tolos desgraçados vão queimar Londres inteira para nos apanhar, eu acho. Tanto faz se o vento vindo do sul vai espalhar o fogo pelo resto da cidade em poucas horas — eles vão capturar seus vampiros. Não restará um só prédio de pé desse lado do Tâmesa, mas eles ficarão felizes, depois que destruírem os “monstros”.

O cheiro da fumaça penetra em meu refúgio. Tenho tanta dificuldade de me mover quando o sol se ergue no céu, é tão difícil forçar o sangue para dentro dos braços e pernas. Estou letárgica, confusa, e o cheiro da fumaça invade minhas narinas. Misturado nele, eu sinto outros odores — a carne carbonizada, as cinzas envelhecidas. Algumas das coisas queimando lá fora são ratos. Outras são minhas crias.

Meu refúgio é de pedra, é claro, mas o teto é sustentado por pesadas vigas de madeira. Elas vão queimar, não há dúvida, e eu vou queimar junto com elas, se não conseguir me mover. Por sorte, eu me preveni para esse tipo de contratempo. Há um anel de ferro no chão, preso a um alçapão de pedra. Com a ajuda do sangue, eu o levanto, e vejo as trevas abaixo. Atrás de mim, posso ouvir um de meus filhos batendo na porta do meu refúgio, implorando para entrar enquanto as chamas o consomem. Mas não há tempo, e ele já está condenado. Com um adeus silencioso, eu me precipito nos esgotos e fecho o alçapão atrás de mim. Com o ribombar das pedras desabando, os gritos param subitamente. Eu agradeço por isso.

Aqui, tudo é escuridão, cercada por pedras frias. Aqui eu devo repousar, e dormir. Mais tarde, quando o sol se deitar, eu vou me erguer e caminhar entre a turba de mortais, que queimaram suas próprias casas para destruir minhas crianças. Eu vou cobrar deles o mesmo preço que me impuseram. A diferença será uma só: diferente de mim, eles não terão onde se esconder.



VIRTUDES ALTERNATIVAS E TRILHAS DA SABEDORIA

Alguns vampiros abandonaram as ridículas preocupações dos mortais incorporadas no conceito de Humanidade. Esses Membros ponderam que não são mais humanos e que, portanto, não precisam aplicar os sentimentos dos vivos a eles mesmos.

Quer um vampiro opte ou não por seguir os princípios morais da Humanidade, é preciso existir algum sistema para nortear seu comportamento. Aceitar a aleatoriedade total é cortejar a Besta e nenhum vampiro deseja afundar nas garras da depravação irracional. Mesmo aqueles vampiros que mergulham nas profundezas da imoralidade têm algum tipo de baluarte ético que utilizam para apoiar-se contra a Besta.

Os Membros que abandonaram voluntariamente a Humanidade seguem códigos de comportamento conhecidos como *Trilhas da Sabedoria*. Embora funcionem de modo similar à Humanidade no que se refere aos mecanismos, esses códigos têm muito pouco — na verdade, muitas vezes não têm *nada* — a ver com as práticas tradicionais da cultura dos mortais. Adotar uma Trilha da Sabedoria significa desistir de tudo o que importa para uma pessoa "normal" e inclusive para muitos Cainitas.

ENTÃO, VOCÊ QUER SEGUIR UMA TRILHA

Muitos vampiros prestam-se excepcionalmente bem a certas Trilhas. Sem dúvida, se os conceitos de seu personagem combinam melhor com uma Trilha do que com a Humanidade — e se o Narrador o permitir — adote-a! Entretanto, é importante tomar conhecimento de alguns aspectos antes de comprometer-se com uma Trilha da Sabedoria.

• As Trilhas são conceitos avançados:

É melhor para os jogadores e Narradores iniciantes aterem-se à Humanidade. Além da maioria dos vampiros ainda conservar vestígios de suas crenças mortais, é menos complicado retratar um

personagem que conheça e acredite em coisas parecidas com as de jogador.

• As Trilhas são exclusivas:

Poucos Membros são iniciados nos segredos das Trilhas. A maioria dos vampiros — mesmo aqueles que pertencem a clãs independentes e ao Sabá — seguem o caminho da Humanidade; eles simplesmente têm uma tendência a degenerar até níveis bem baixos com o correr do tempo. Não é qualquer um que pode seguir uma Trilha; tornar-se uma criatura tão inumana requer disciplina e força espiritual, embora de um tipo nitidamente obscuro. Uma pessoa que queira adotar uma Trilha deve ter a capacidade de descartar sua natureza humana e dispor de força espiritual para sobreviver ao processo.

• **As Trilhas são completamente inumanas:** Os jogadores que desejam que seus personagens adotem Trilhas da Sabedoria estão sujeitos a experiências de interpretação *extremamente* exigentes. Absolutamente nada daquilo em que o jogador acredita será refletido por nenhuma dessas Trilhas. Elas reúnem códigos de ética imortais que os Membros passaram centenas (ou milhares) de anos estudando. Não há nada errado em controlar um personagem Assamita que segue a Trilha do Sangue, mas o jogador terá de dedicar uma enorme quantidade de energia tentando pensar do modo como seu personagem realmente pensa.

Como consequência disso, o seguidor de uma Trilha é tratado como se ele tivesse um valor de Humanidade igual a 3 quando estiver usando as regras para interação com mortais. Se o valor da Trilha que o seguidor adota for menor do que 3, use esse valor.

• **As Trilhas se opõem às moralidades convencionais:** Nunca é demais enfatizar esse ponto. As Trilhas usam sistemas de regras similares aos da Humanidade, mas os códigos que constituem essas idéias enfatizam ideais tão diferentes que qualquer um que os esteja observando está propenso a mudar de idéia. Veja as Hierarquias de Pecados para as Trilhas — algumas delas conciliam prestígio, honra ou retidão a comportamentos que fariam os deuses fulminarem um humano por seus pecados. Alguns códigos encorajam a matança, enquanto outros não parecem ser incomodados por isso. Na verdade, alguns códigos são tão egoístas, que o simples *pensamento* de ajudar alguém é considerado uma falha moral.

Falando claramente, tudo isso é uma grande porcaria. Essas Trilhas estão aqui para ilustrar o quão completamente desumanos e afastados os vampiros são da espécie humana e para lhes conferir proteção espiritual contra as garras da Besta. Use as Trilhas somente quando a história ou os personagens dependerem disso, nunca para livrar os personagens de penalidades devidas à perversão, à devassidão e ao assassinato.

SISTEMAS

Os personagens que adotam as Trilhas da Sabedoria usam os mesmos sistemas para degeneração que os personagens que ainda se atêm à Humanidade. Cada Trilha tem a sua própria Hierarquia dos Pecados, que funciona de maneira idêntica àquela da página 221. Recapitulando, sempre que o Narrador sentir que um personagem está a ponto de agir de uma maneira contrária ao que a sua Trilha define (isto é, ele quer fazer alguma coisa proscrita por seu nível na Trilha ou abaixo), ele deverá alertá-lo de que sua insistência irá exigir um teste de degeneração. Se o personagem realiza a ação assim mesmo, obrigue-o a fazer um teste de degeneração (como alternativa, o Narrador pode fazer o teste em segredo) e aplique as consequências apropriadas, se for o caso.

Algumas Trilhas são tão distanciadas da moralidade humana convencional que conceitos como Consciência e Autocontrole simplesmente não se aplicam a elas de nenhuma maneira. Diferentes Virtudes aplicam-se a esses códigos de ética. Dependendo da Trilha que o personagem segue, a Consciência pode ser substituída pela Virtude da Convicção, enquanto o Autocontrole pode ser substituído pela Virtude do Instinto. Nenhum personagem pode possuir Consciência e Convicção ao mesmo tempo, nem Autocontrole e Instinto juntos. As Virtudes que o personagem realmente possui dependem de qual Trilha ele segue. Lembre-se, porém, que todos os personagens possuem Coragem, independentemente da Trilha adotada.

CONVICÇÃO

A Virtude da Convicção quantifica a habilidade de um personagem em manter um senso de razão quando em face do desejo, sofrimento ou necessidade. Completamente inumana, a Convicção representa a reconciliação do ímpeto predador com a capacidade do personagem de cometer atrocidades.

Ao contrário da Consciência, que trata do remorso e da reparação pelas transgressões da Trilha, um personagem com Convicção reconhece sua falha e planeja superá-la. A Convicção é completamente inumana; o personagem que tem essa Característica não pode mais passar por humano, a não ser num exame apressado. As criaturas capazes de perceber a Besta (vampiros, lobisomens etc.) reconhecem imediatamente alguém que tenha a Virtude da Convicção pelo que ele realmente é: um monstro. Como ocorre com a Consciência, quando um personagem tem de fazer um teste de degeneração, a Convicção entra em cena.

- Seguro
- Determinado
- Confiante
- Brutal
- Completamente seguro de si

INSTINTO

A Virtude do Instinto refere-se à habilidade do personagem de controlar a Besta mais pela familiaridade do que pela rejeição. Ela permite que os personagens "curtam a onda" do frenesi e dos excessos emocionais mantendo um controle firme sobre suas paixões, ao invés de deixar que elas o controlem. Tão atávico quanto a

Convicção, o Instinto é a Virtude de um monstro que aceita a sua natureza sem manter nenhum senso de compaixão humana.

O Instinto permite que o personagem domestique o poder destrutivo da Besta; um personagem com Instinto elevado é primal e turbulento. Um jogador faz testes de Instinto sempre que estiver tentando controlar o frenesi de seu personagem. Quando um personagem que tem a Virtude do Instinto se depara com um frenesi, ele sempre entra em frenesi, a menos que a dificuldade do teste para evitá-lo seja menor do que seu nível de Instinto, caso em que ele pode optar por entrar em frenesi ou não. Depois disso, enquanto durar o frenesi, o personagem permanece sob o domínio total da Besta e deve ser interpretado pelo jogador (ou pelo Narrador) de maneira apropriada. Sempre que o jogador quiser que o personagem realize uma ação conscientemente (conhecido como "curtir a onda"), ele deve fazer um teste de Instinto contra a dificuldade para evitar o frenesi. Os frenesis afetam o personagem normalmente (inclusive ignorando-se as penalidades por ferimentos, etc.) embora algumas vezes ele possa exercer um certo controle enquanto está assim enfurecido.

- Intuitivo
- Animalesco
- Bestial
- Visceral
- Primal

CRIANDO UM SEGUIDOR

Se um jogador quiser criar um personagem pertencente a uma Trilha desde o início, existem algumas modificações nas regras de criação de personagem a serem levadas em conta.

• **As Virtudes Alternativas começam em zero:** Enquanto todos os humanos (e, portanto, todos os Membros recém-Abraçados) possuem uma quantidade mínima de suas Virtudes "naturais", as Virtudes vampíricas precisam ser desenvolvidas a partir do zero. Assim, enquanto um personagem com Consciência, Autocontrole e Coragem é criado com 1 ponto gratuito em cada virtude e ainda tem sete pontos de bônus para gastar com elas, um personagem com Convicção, Autocontrole e Coragem começa com apenas um ponto gratuito de Coragem. Todos os personagens recebem sete pontos para gastar, mas precisam usar pontos para comprar a Virtude inumana até pelo menos 1 nível. Isso pode parecer injusto, porém deixar de lado a própria natureza não é uma coisa fácil de fazer. Nem mesmo os monstros são criados da noite para o dia.

• **Um vampiro que siga uma Trilha da Sabedoria precisa começar o jogo com Força de Vontade mínima igual a 5:**

Isso pode ser conseguido gastando-se pontos em Coragem ou aumentando a Força de Vontade com pontos de bônus. Seres de ego inferior simplesmente não têm a força espiritual necessária para aquebrantar suas próprias almas e reconstruí-las a partir do zero.

• **Os personagens iniciantes não podem começar o jogo com valores da Trilha acima de 5:**

Se a combinação das Virtudes do personagem indicaria um valor de Trilha maior do que 5, anote "5". Do mesmo modo, os pontos de bônus não podem ser usados para aumentar o valor da Trilha de um personagem iniciante acima de 5. Os personagens vampiros iniciantes que se afiliam a esses códigos ainda são os que têm 25 anos ou menos de experiência como Membros — um tempo insuficiente para controlar os rigores dos códigos de comportamento inumanos.

• Salvo especificações em contrário, sob todos os demais aspectos as Trilhas e Virtudes inumanas são usadas como suas correlatas humanas:

Assim, se o jogador tiver de fazer um teste de Percepção + Autocontrole e o personagem tiver Instinto, o teste será de Percepção + Instinto.

ABDICANDO DA HUMANIDADE EM

FAVOR DE UMA TRILHA

Um personagem também pode optar por abdicar de sua natureza humana em favor de uma Trilha. Isso é extremamente difícil e aqueles que falham acabam ficando com suas almas marcadas para sempre.

Um personagem que pretenda abdicar da Humanidade por uma Trilha tem de ter um valor de Humanidade menor ou igual a 3, bem como valores iguais a 1 em qualquer Virtude ou Virtudes que serão substituídas por suas correlatas. Por exemplo, um vampiro que pretende seguir uma Trilha adotando Convicção e Instinto, precisa ter valores de Consciência e Autocontrole iguais a 1.

Durante a crônica, o candidato "merecedor" e tipicamente abordado por um Membro que já segue a Trilha; sob este aspecto, as Trilhas assemelham-se a fraternidades secretas, abordando candidatos que consideram promissores, ao invés de aceitarem solicitações. Este processo deveria ser sempre interpretado. Se o personagem opta por iniciar-se na Trilha, ele começa um programa rigoroso de estudos e um vampiro que já pertence àquela Trilha é designado como mentor do postulante. Um postulante gasta pelo menos um ano em contemplação e estudo sobre os costumes da Trilha. Durante este ano ele deve, forçosamente, degenerar suas Virtudes humanas, reduzindo-as a "níveis aceitáveis" (Humanidade 3 ou menos, valores iguais a 1 nas Virtudes adequadas), se ainda não o tiver feito. Isso também deveria ser interpretado.

O vampiro passa então por uma prova, que deve ser representado entre o jogador e o Narrador. Essa prova pode envolver o estudo de conhecimentos proibidos, a resolução de charadas, a realização de ordálios ou tarefas, ou o que quer que o Narrador considere compatível com a Trilha escolhida. Entretanto, parte da prova sempre envolve um ato a ser cometido pelo vampiro que, em termos humanos, seria encarado como uma atrocidade. Este feito não é empreendido no interesse do mal irracional, mas sim para dar uma lição sobre a natureza do personagem em relação à Trilha.

Em seguida ao término da prova, o personagem faz um teste de Força de Vontade. Se a sua Humanidade for 3, a dificuldade do teste é 10. Se a Humanidade do personagem for 2, a dificuldade será 8 e se a Humanidade for igual a 1, a dificuldade será 6. Neste teste não se pode gastar pontos de Força de Vontade para obter sucessos automáticos. Se o personagem for bem sucedido, ele se libera de sua natureza humana e das Virtudes que a acompanham, ganha valores iguais a 1 em todas as Virtudes compatíveis com a Trilha e ganha um valor de Trilha igual a 1. Se o personagem obtiver três sucessos ou mais, ele passa por uma experiência profunda e perversidade de iluminação e ganha um valor de Trilha igual a 2.

Se o personagem fracassar no teste, ele comete uma atrocidade estúpida e sem sentido e não ganha nenhum laivo de compreensão. Ele perde um ponto de Humanidade, falha em alcançar os rudimentos da Trilha, mas pode fazer uma nova tentativa (com uma dificuldade apropriada à sua Característica Humanidade diminuída) dentro de um mês. Se sofreu uma falha crítica, ele perde um ponto de Humanidade e não poderá tentar a prova novamente durante um ano inteiro.

Se um personagem tiver a sua Humanidade reduzida a zero dessa maneira, sua alma perde-se para a Besta e o personagem passa a ser permanentemente controlado pelo Narrador.

A TRILHA DO SANGUE

Saúda o chamado de Haqim e propaga a sua mensagem.

O sangue do kafir pertence às nossas veias; é nosso direito — e nosso dever — arrebatá-lo.

A moderação não tem lugar no coração do assassino.

— As Parábolas do Sangue

Apelido: Dervixe

Crenças Básicas: Esta Trilha é praticada quase que exclusivamente pelos diableristas assassinos do Clã Assamita, embora somente os vampiros que demonstram verdadeira lealdade ao clã aprendam seu código escabroso. O princípio fundamental desta Trilha explica que os filhos de Caim (ou Khayyin, como dizem os Assamitas) não passam de falhas grotescas, destinadas basicamente a aproximar as crias de Haqim (nome do fundador do clã Assamita) do "Primeiro", um estado de transcendência mística. Haqim instrui seus filhos a despojar ou abater os filhos de Khayyin e beber o seu sangue num esforço para destruir a mácula que eles infligem ao mundo.

Os Assamitas desta Trilha seguem dois preceitos básicos. Primeiramente, e acima de tudo, o clã quer convencer os demais Membros sobre a sua natureza imperfeita e amaldiçoada e, com isso, convertê-los ao serviço daqueles que pertencem à Trilha. Os Membros como um todo são uma desgraça sobre a terra e somente apoiando o código honrado de Haqim eles poderão se redimir. Caso os vampiros resistam às tentativas de conversão, os Assamitas os matam e diablerizam, usando o sangue das vítimas para diminuir as suas gerações e com isso voltar à recompensa de Haqim. Embora não sejam obrigatoriamente assassinos psicóticos, os Assamitas da Trilha do Sangue não dão muito valor à não-vida dos demais Membros e precisam ter uma razão muito boa para não assassinar a maioria dos vampiros com os quais entram em contato. Os vampiros desta Trilha representam uma ameaça aos outros Membros que os cercam e raramente associam-se a um Membro não Assamita. Porém, sangue é sangue, e os Assamitas não são tão presunçosos a ponto de desprezarem a vasta rede de influência da sociedade vampírica. Assim, muitos deles oferecem a sua experiência marcial como assassinos e guarda-costas em troca de pagamento em vitae — contanto que eles possam colher o sangue daqueles a quem abatem na luta.

Poucos Assamitas jovens seguem essa Trilha ou sequer sabem da sua existência — o Clã Assamita conspira para manter suas crenças ocultas da maioria dos demais Membros do mundo. Centenas de anos atrás, os métodos sanguinários dos Assamitas uniram todos os outros Filhos de Caim contra eles e eles estão pouco inclinados a encarar a oposição conjunta da prole de bastardos de Khayyin novamente. Por isso, somente os Assamitas mais comprometidos e mais hábeis aprendem as doutrinas desta Trilha; os Assamitas jovens que se dediquem a disputas medonhas podem expor a cruzada por vitae supostamente secreta do clã.

A ÉTICA DA TRILHA

- Seguir fielmente os ensinamentos de Haqim.
- Os mortais valem menos do que os vampiros. Alimente-se deles somente em último caso.
- Jamais perca uma oportunidade de saciar a Besta com vitae de outros Membros.
- Resista à fúria da Besta — falhar em controlar-se resulta em redução de perícia.
- Procure por conhecimentos que possam auxiliar o clã em sua guerra contra a prole amaldiçoada de Khayyin.

HIERARQUIA DOS PECADOS DA TRILHA DO SANGUE

Pontos	Orientação Moral	Base Racional
10	Matar um mortal para sustento próprio.	O sangue humano nutre o corpo, mas o assassinato de seres inferiores é um veneno para a alma.
9	Quebrar uma palavra de honra dada a um companheiro de clã.	A solidariedade é importante para a causa sagrada dos Assamitas.
8	Recusar-se a oferecer a um não-Assamita a oportunidade de se converter.	Os filhos de Khayyin são uma maldição e precisam ser salvos.
7	Falhar em destruir um Membro impenitente de fora do clã.	Aqueles que não aceitam os ensinamentos de Haqim arriscam as suas não-vidas.
6	Sucumbir ao frenesi.	Haqim prega a ascendência, não a indulgência.
5	Falhar na busca pela sabedoria de Haqim.	Para opor-se a um inimigo cora eficiência, é preciso aprender tudo sobre ele.
4	Falhar na busca por sangue inferior.	Os outros membros do clã podem se beneficiar de tal vitae, não importa quão diluído.
3	Recusa em ajudar um membro mais experiente da Trilha.	Agir de modo egoísta é cair nas ciladas das crias de Khayyin.
2	Falhar em aproveitar uma oportunidade para baixar a própria geração.	Esse é o decreto supremo de Haqim para a causa de seus filhos.
1	Agir contra outro Assamita.	Isso significa traição à Trilha e ao clã.

- Estenda a glória da causa de Haqim a outros Membros. Se eles se recusarem, use-os para encaminhar a sua própria jornada de volta às graças de Haqim.

VIRTUDES

Os vampiros da Trilha do Sangue adotam as virtudes da Convicção e do Autocontrole.

HISTÓRIA

Os Assamitas praticaram uma versão preliminar desta Trilha durante centenas de anos antes da formação da Camarilla e do Sabá. Sua sanguinolência os conduziu para o conflito direto com Membros anciões que tentaram desesperadamente reprimir a pilhagem dos diableristas. Os Assamitas encontraram-se na mesma situação que os anarquistas durante a Revolta Anarquista e a Camarilla lançou uma maldição sobre o clã, tornando impossível aos Assamitas consumirem vitae dos Membros. Durante séculos o clã seguiu uma versão simplificada da Trilha, prejudicada pela incapacidade de seus membros em cometer diablerie diretamente. Desde que romperam a maldição do sangue, os Assamitas renovaram seu apoio aos antigos preceitos da Trilha e praticam a diablerie com espírito de vingança mortal.

PRÁTICAS ATUAIS

A natureza fatal desta Trilha no que se refere aos outros Membros é responsável por grande parte do temor e desconfiança inspirados pelo Clã Assamita. Praticada predominantemente por ancillae e anciões convictos do clã, a Trilha do Sangue conduz esses seres ao conflito direto com os vampiros não-Assamitas. Os Membros da Trilha do Sangue tentam convencer os demais Membros sobre o "único caminho verdadeiro", por isso uns quantos indivíduos de outros clãs também apoiam essa Trilha.

Os praticantes que não têm uma compreensão mais profunda, buscam meramente seguir os ensinamentos de Haqim, sem questionamento. Contudo, os que detêm grande sabedoria procuram apenas explorar o que acarreta o "tomar-se Um". Ao tomar o sangue amaldiçoado dos Antediluvianos e sua prole, os seguidores da Trilha esperam concentrar a maldição de Khayyin nas mãos daqueles que a utilizarão com responsabilidade. Dessa maneira, de acordo com a doutrina da Trilha, a grande batalha final da Gehena pode ser evitada. Como seria de se esperar, os Assamitas Antigos entregam-se a práticas rigorosas de meditação e purificação e, ulti-

mamente, têm surgido boatos pela grande comunidade vampírica de que esses seres atingiram um estado semelhante à Golconda.

DESCRIÇÃO DOS SEGUIDORES

Estudo, diablerie, ataques proselitistas e seletivos contra o resto do mundo dos vampiros ocupam as noites dos Membros desta Trilha, pois, pelo menos na concepção dos Assamitas, esse é o caminho da justiça. Fanáticos em sua cruzada, os Assassinos levam a Morte Final àqueles que fariam uma diferença em aproximá-los de Khayyin ou não. Mesmos os de gerações mais elevadas são presas dos Membros desta Trilha, pois há rumores de que certos seguidores da Trilha são capazes de preservar a essência de uma vítima em sua vitae e, a seguir, enviar o sangue para a fortaleza dos Assamitas em Alamut, para ajudar os outros membros do clã. Acima de tudo, porém, os Assamitas procuram converter os de gerações mais altas, uma vez que eles estão mais distanciados de seus progenitores e, portanto, da mácula do mal.

PARA SEGUIR ESTA TRILHA

Esta Trilha adota a prática liberal da diablerie e os seus seguidores devem perseguir esse objetivo caso outros recursos falhem. Os Membros mais esclarecidos da Trilha do Sangue também procuram desvendar conhecimentos e sabedoria que possam conduzi-los a inimigos possuidores de sangue mais antigo e poderoso. Assim sendo, os vampiros que seguem a Trilha do Sangue não são meros monstros irracionais que se refestelam com a vitae dos Membros, mas os pretensos salvadores do mundo. Todos os seguidores da Trilha do Sangue esforçam-se por alcançar a "Unidade" com o mítico Haqim, embora os poucos que atingiram essa meta elevada não se dignem a explicar sua natureza. A maioria dos Dervixes acredita que a Unidade assemelha-se à Golconda, ou a outro estado no qual os vampiros são capazes de eximir-se de sua maldição e harmonizar-se em sua natureza Cainita.

Habilidades Comuns: As Habilidades de combate e ocultismo ajudam os seguidores em sua busca pelos princípios da Trilha. Briga, Armas Brancas, Esquiva, Intimidação e Ocultismo estão entre as Habilidades prezadas pelos seguidores da Trilha do Sangue.

Disciplinas Preferidas: Esta Trilha inclina-se ao refinamento da Ofuscação, Rapidez e Quietus. Alguns seguidores cultivam conhecimentos de Taumaturgia para ajudá-los em suas jornadas em busca do sangue.

A TRILHA DOS OSSOS

O corpo é uma casca; a mente, uma cela.
A alma é como a palha. A Morte é o objetivo; a inevitável morte. —
Alessandra Giovanni, Thatopsis IV

Apelido: Coveiros

Crenças Básicas: Acredita-se que a Trilha dos Ossos evoluiu a partir de um código pervertido sustentado pelos vampiros mórbidos que governaram os Giovanni: o de que humanos, Membros ou o que quer que sejam, todos os seres acabam, cedo ou tarde, nos braços da morte. Os seguidores mais ardorosos desta Trilha advogam "entregar-se à compreensão do fim inevitável da vida". Os vampiros que adotam esta Trilha buscam o conhecimento sobre o que realmente é a morte: Ela é apenas o final da vida? A transição da alma para o que existe além da vida? E o fim do desejo de ser da alma? Estas dúvidas assolam os seguidores da Trilha dos Ossos todas as noites.

Muitos vampiros acreditam que a Trilha dos Ossos não passa de uma Trilha degenerada que encoraja os seguidores a participarem de todos os tipos de assassinatos e deturpações. Aqueles que apoiam a Trilha e os que são familiarizados com ela, porém, sabem que ela se envolve com a procura do significado da vida e da não-vida. Os seguidores da Trilha procuram compreender a natureza e o propósito da morte e, com isso, o papel de cada indivíduo no plano maior do mundo. A mortalidade é inevitável, exceto para os vampiros, que de algum modo conseguiram burlar o ciclo.

A natureza vampírica, porém, geralmente fica de fora das rotas que esta Trilha explora. Ela é, na verdade um código de estudiosos, já que os Membros que a seguem renunciam até ao seu próprio conforto para aumentar sua compreensão sobre os mistérios da mortalidade. Esses Membros não são necessariamente cruéis — eles simplesmente valorizam a compreensão mais do que a vida humana.

Em princípio, a Trilha dos Ossos não procura apenas definir o que a morte é, mas também o seu significado para aqueles que escaparam dela. É uma Trilha de conhecimento e poder e muitos dos que a apoiam aprendem a exercer grande influência tanto sobre os vivos como sobre os mortos. Muitos de seus seguidores tornam-se grandes sábios a respeito dos hábitos dos espíritos, mas mesmo estes seres estranhos falham em esclarecer as dúvidas dos Coveiros

— o que, por exemplo, aconteceria com um fantasma que resolve suas lutas psíquicas ou que desencarna no Limbo?

A ETICA DA TRILHA

- Estudar a morte em todas as suas permutações.
- Determinar quando a morte ocorre; e defini-la.
- Procurar pelo propósito da morte e da vida que a antecede.
- Quantificar as diferenças da morte por várias causas.
- Alcançar um conforto com a morte e a não-vida — distinguir entre condenação e salvação.
- Apressar a chegada da morte, caso ela pareça estar sendo retardada artificialmente.

VIRTUDES

Os vampiros da Trilha dos Ossos observam as virtudes da Convicção e do Autocontrole.

HISTÓRIA

Esta Trilha evoluiu de um código moral sustentado pelos vampiros que os Giovanni destruíram em sua busca pelo poder. Um pequeno e seletivo grupo de membros do clã viram mais do que uma finalidade em sua prática de Necromancia e conservaram os rituais e estudos de seus predecessores. Embora a Trilha não seja amplamente praticada entre os Giovanni, os seguidores de seus preceitos desbravaram a maior parte dos avanços do clã na Necromancia.

PRÁTICAS ATUAIS

Os Membros mais antigos do Clã Giovanni seguem essa Trilha, assim como aqueles que têm um interesse sincero em melhorar seus conhecimentos necromânticos por objetivos diferentes do poder temporal. Os Giovanni que seguem a Trilha dos Ossos raramente lidam com mortais, pois sua curiosidade sinistra costuma ser fatal aos mortais com quem se relacionem.

DESCRIÇÃO DOS SEGUIDORES

Os vampiros que adotam esta Trilha são genuinamente curiosos, e desejam aprender com exatidão para que servem os indivíduos. A tanatologia é mais uma ciência do que uma filosofia para os Membros da Trilha dos Ossos. Esta é uma Trilha bastante introspectiva e os Giovanni gananciosos raramente a seguem, preferindo a perspectiva material mais confortável da Humanidade. Os Coveiros apoiam a família Giovanni mais pelos conhecimentos que eles trazem, do que contribuindo com os anseios políticos do clã.

HIERARQUIA DOS PECADOS DA TRILHA DOS OSSOS

Valor	Orientação Moral	Base Racional
10	Demonstrar medo da morte.	O medo inibe o aprendizado.
9	Falhar em estudar uma ocorrência de morte.	Recusa em aprender indica recusa em compreender.
8	Assassinato acidental.	Não existe oportunidade para adquirir compreensão.
7	Adiar uma refeição quando faminto.	Negar a própria condição não serve para nada.
6	Sucumbir ao frenesi.	A Éesta é irracional e a emoção não é de grande serventia para aumentar a compreensão.
5	Recusar-se a matar quando uma oportunidade se apresenta.	As experiências provam a teoria, e sem provas não há conclusões.
4	Tomar uma decisão baseada na emoção e não na lógica.	Os vampiros estão mortos portanto suas emoções também estão.
3	Incomodar-se em benefício de outros.	A morte é inevitável; que significado há em facilitar as coisas para outros condenados?
2	Evitar uma morte desnecessariamente.	Não se deve interromper o ciclo e sim aprender com ele.
1	Evitar uma morte deliberadamente.	Tais elos emocionais combinam com os humanos, não com os vampiros.

PARA SEGUIR ESTA TRILHA

Os vampiros que se submetem às doutrinas da Trilha dos Ossos devem ser desprendidos porém inquisitivos. Embora eles não sejam cavalheiros perante a morte, os Coveiros raramente ajudam alguém que esteja a ponto de se desligar das amarras da vida, preferindo apenas observar e aprender. Alguns vampiros menos fatalistas podem não se importar tanto com isso, e os Membros desta Trilha não irão agir contra eles, caso eles pretendam ajudar o indivíduo moribundo. Obviamente, seu tempo ainda não chegou, embora seu benfeitor estivesse ausente...

Habilidades Comuns: Os seguidores desta Trilha especializam-se naturalmente naquelas matérias que impulsionem sua pesquisa macabra. Os Conhecimentos são os preferidos, sobretudo nas áreas da Medicina, do Ocultismo e da Ciência.

Disciplinas Preferidas: Os Membros desta Trilha preferem, obviamente, a Necromancia e também refinam suas aptidões em Auspícios. Além disso, diz-se que certos anciões desta Trilha desenvolveram artes místicas únicas relacionadas com o estudo da morte.

A TRILHA DA NOITE

A única blasfêmia que alguém pode cometer é falar em reconhecer suas próprias paixões sombrias. A não-vida é, certamente, uma maldição, embora o seu objetivo seja o de controlar o mal inerente — e espalhá-lo pelo mundo afora.

— Alexei Guylaine, Templário do Sabá

Apelido: Niilistas

Crenças Básicas: Os vampiros que seguem a Trilha da Noite aceitam sua danação por completo; na verdade, eles acreditam que, como vampiros, é seu papel e sua predestinação, atuarem como agentes da danação. A não-vida sem a dor não é nada e a desgraça gosta de companhia. Esta Trilha é largamente praticada pelos vampiros jovens do Clã Lasombra, que mortificam suas próprias almas alegremente no interesse de encher o mundo com atrocidades.

A Trilha da Noite extrai seus fundamentos dos dogmas católicos, embora ela se preocupe mais com o abandono e a danação do que com a redenção. De acordo com essa Trilha, o objetivo da não-vida de um vampiro é flagelar a Terra, atuar como um agente do mal e, assim, em última análise, cumprir as ordens dos poderes superiores que ditam o bem e o mal. Ninguém vive sem o pecado original, e aqueles que seguem essa Trilha têm a obrigação de expor e exacerbar aquele pecado. A vida e a não-vida são estados alternados da danação; aqueles que falham em realizar seu potencial pleno são ovelhas desgarradas, que só servem para serem massacradas.

Esta é uma das Trilhas mais terríveis que existem, já que ela se dedica a promover o desalento total e intencional nos outros. Seus seguidores, porém, são mais do que meros sádicos ou rufiões, já que são sinceros em suas crenças. Qualquer um que receba a maldição de Caim está comprometido, por destino e pelo dever, a descarregar a vingança sobre os Filhos de Seth. Ao fazê-lo, os vampiros desta Trilha esperam que, ao cumprirem os papéis a eles destinados, eles sejam capazes de transcendê-los e encontrar a paz. Independentemente desse objetivo principal, porém, a Trilha da Noite é uma Trilha da hostilidade e do antagonismo e é difícil de suportar a companhia daqueles que a seguem.

Para muitos Membros essa também é uma Trilha desesperada, mas é acessível a vampiros que odeiam a si mesmos, que buscam um sentido nas noites finais da Gehenna que se aproxima.

A ETICA DA TRILHA

- Não deixar nenhum ser intocado por sua mácula.
- Incitar o terror nos que o cercam; os fracos cairão e os fortes serão enrijecidos por sua provocação.
- Inspirar os outros a aceitarem sua escuridão interna.
- Experimentar todas as sensações imagináveis.
- A morte é um meio, não um fim.
- Os Membros, sendo almas condenadas por Deus, cumprem seu objetivo caçando mortais.

VIRTUDES

Os vampiros da Trilha da Noite observam as virtudes da Convicção e do Instinto.

HISTÓRIA

Pouco, ou nada, foi realmente registrado sobre o início e a evolução dessa Trilha. Creditada ao crescimento dos cultos medievais à morte, a cabalas satânicas, a Matusaléns degradados ou às práticas sustentadas por Lilith, primeira esposa de Adão, e seus filhos, a Trilha da Noite foi desprezada pela maioria dos Membros a quem restasse qualquer senso de Humanidade. Alguns suspeitam que um grupo do clã Lasombra, conhecido como os Anjos Negros, fomenta a dissensão no clã, convertendo neófitos impressionáveis para os caminhos doentios desta Trilha.

PRÁTICAS ATUAIS

Nenhum pecado é vil o suficiente para satisfazer um seguidor desta Trilha e nenhuma fé é tão inabalável que não possa ser quebrada. Os vampiros da Trilha da Noite vinculam sua sina aos mortais, que cercam com a violência de suas depredações. Como portadores da danação, os Niilistas escolhem os temores e as mágoas secretas dos humanos que os cercam e infligem esses terrores sobre o rebanho, conforme seus caprichos.

Ironicamente, os vampiros desta Trilha com frequência têm grande respeito por aqueles que eles identificam como pessoas verdadeiramente "boas" ou "abençoadas". Na verdade, dizem que um Guardião infame, que infemizou uma família de caçadores de bruxas por três gerações e foi finalmente destruído por um descendente dessa linhagem, elogiou seu destruidor por sua determinação.

DESCRIÇÃO DOS SEGUIDORES

Esta Trilha é apoiada quase que exclusivamente pelos Lasombra, embora os Guardiões encontrem um ou outro convertido entre outros clãs. Os Lasombra que seguem essa Trilha recebem pouca consideração de outros Guardiões, já que nela não há lugar para a nobreza. Enquanto a maioria dos Lasombra mantém outros códigos de moralidade extraídos do Sabá, aqueles que seguem essa Trilha são os verdadeiros demônios da noite.

PARA SEGUIR ESTA TRILHA

Os vampiros da Trilha da Noite aterrorizam suas vítimas, um termo que pode ser aplicado a qualquer um a quem o Niilista seja atraído. Os Membros dessa Trilha detestam matar — isso elimina alvos em potencial, embora eles não deixem de fazê-lo se a morte causar grande sofrimento a outros, ou se ao evitá-la estariam prejudicando sua própria existência. Sob certos aspectos, os Niilistas ironicamente protegem o rebanho, mostrando-lhe o que os aguarda se não se mostrarem arrependidos. Entretanto, nenhum seguidor desta Trilha admitirá isso abertamente. Eles são demônios, pura e simplesmente.

Habilidades Comuns: Os Membros que seguem esta Trilha especializam-se em Habilidades que lhes permitam atormentar os outros. Briga, Intimidação, Armas Brancas e Medicina (pelo co-

HIERARQUIA DOS PECADOS DA TRILHA DA NOITE

Valor	Orientação Moral	Base Racional
10	Matar um mortal para se alimentar.	Humanos mortos não sentem medo.
9	Agir no interesse de outros.	Gehenna está próxima — não há tempo para se preocupar com bobagens.
8	Falhar em ser inovador em suas depredações.	A familiaridade com as vilanias de alguém provoca desdém dos outros, e logo ele poderá falhar em causar choque.
7	Pedir ajuda a alguém.	Quem não é capaz de agir por conta própria cumpre mal as suas metas.
6	Matar acidentalmente.	Deus transformou os Membros em horrores, não em assassinos.
5	Curvar-se à vontade de outro Membro.	Os jogos da Jyhad são uma distração do verdadeiro propósito dos Amaldiçoados.
4	Matar intencionalmente ou arrebatadamente.	A morte não serve a ninguém; ela apenas priva alguém de uma vítima.
3	Ajudar alguém.	Não há espaço para a compaixão no coração morto-vivo de um vampiro.
2	Aceitar a superioridade de outrem.	Todos os vampiros são iguais perante os planos de Deus.
1	Arrepende-se do próprio comportamento.	O objetivo dos vampiros é causar arrependimento, e não praticá-lo.

nhecimento da fisiologia) todas têm lugar garantido entre os Niilistas.

Disciplinas Preferidas: Os seguidores da Trilha da Noite cultivam a Tenebrosidade, pelo terror absoluto que ela inspira, bem como a Potência, pela dor que ela permite infligir.

A TRILHA DA METAMORFOSE

Estamos sempre no meio, até que a crisálida nos surpreende.

— Laika, koldun Tzimisce

Apelido: Metamorfistas

Crenças Básicas: O mundo é feito de cadeias evolutivas. Os animais estão abaixo dos humanos, que estão abaixo dos Membros, que por sua vez estão abaixo de algum coisa. Os metafísicos e arcanos do clã Tzimisce seguem esta Trilha, que se concentra em definir e alcançar o estado que ultrapassa a maldição do vampirismo. Mencionando o seu uso da Disciplina transformadora da Vicissitude, os Tzimisce acreditam ter o poder de transcender as restrições da carne. Ouvindo-se os Demônios Metamorfistas falarem, porém, apreende-se a verdadeira monstruosidade da sua filosofia; eles acreditam que o próximo degrau é um estado semelhante a uma apoteose e farão qualquer coisa — qualquer coisa — para atingi-lo.

Alguns Metamorfistas acreditam que sua ideologia está intimamente relacionada aos conceitos dos magos enigmáticos. Embora seus métodos sejam diferentes — a Trilha da Metamorfose inclina-se muito na direção da passagem da vida para a não-vida e além — parece que os dois grupos buscam um tipo de "ascensão" sobrenatural.

Os Tzimisce são caracteristicamente meticolosos em seus estudos sobre os ideais desta Trilha. Coordenando suas experiências com criaturas vivas, mortas-vivas e mortas (bem como com outras curiosidades com que se deparem, como lobisomens ou espíritos errantes), os Demônios elaboraram teorias complexas a respeito de qual, exatamente, é o próximo degrau da transcendência vampírica. Mas, os solitários e desconfiados Tzimisce raramente compartilham suas anotações e, com isso, a Trilha sofre limitações já que cada seguidor passa uma boa parte da sua não-vida aprendendo os rudimentos que outros Membros já desvendaram.

A ETICA DA TRILHA

- Aprender as características de todos os estágios da vida e da morte.
- Ninguém deve se preocupar muito com os mortais — eles estão um degrau abaixo dos vampiros.
- Não compartilhar conhecimentos com ninguém, já que eles são valiosos demais para confiá-los a criaturas imperfeitas como eles próprios.
- Incitar a Besta e renegá-la; a verdadeira compreensão da não-vida exige uma ampla gama de experiências.
- Não levar em consideração as necessidades ou desejos de outros, já que a sua falta de introspecção é capaz de distrair o intelecto mais incisivo.

VIRTUDES

Os vampiros da Trilha da Metamorfose adotam as virtudes da Convicção e do Instinto.

HISTÓRIA

Os Tzimisce pesquisaram essa Trilha à sua maneira solitária durante, literalmente, milhares de anos. Os Tzimisce sempre foram criaturas de um tremendo potencial místico; e os seguidores desta Trilha procuram explorar esse potencial. Os seguidores dessa Trilha relacionam-se muito pouco com o mundo exterior e muitos associam esse fato ao inexorável declínio do próprio clã.

PRÁTICAS ATUAIS

A maioria dos Metamorfistas alega filiação ao Sabá, mas seus protestos de simpatia são mais da boca para fora, já que estão envolvidos em objetivos mais esotéricos. Na realidade, esta Trilha antecede em muito o surgimento de qualquer seita e os Membros que se comprometem com ela adotam credos e preceitos muito mais antigos do que as noções politíqueiras dos Membros.

DESCRIÇÃO DOS SEGUIDORES

Os seguidores da Trilha da Metamorfose são realmente algumas das criaturas mais estranhas que qualquer Membro esperaria (ou teria a infelicidade de) encontrar. Os Metamorfistas são frios, totalmente inumanos e rigorosamente científicos. Suas preocupações são mais metafísicas do que éticas propriamente, e é exatamente essa estrutura mental que leva muitos a acreditarem que os Metamorfistas tenham, literalmente, começado a se transformar em alguma coisa diferente.

HIERARQUIA DOS PECADOS DA TRILHA DA METAMORFOSE

Valor	Orientação Moral	Base Racional
10	Adiar uma refeição quando faminto.	A fome provoca distração.
9	Entregar-se ao prazer.	O hedonismo o impede de atingir metas maiores.
8	Implorar a alguém por conhecimento.	As lições de Metamorfose são segredos a serem desvendados, não copiados.
7	Compartilhar conhecimento com outros.	O conhecimento deve ser adquirido, não somente ilustrado.
6	Recusar-se a matar quando se pode obter conhecimento com isso.	Antes de suplantar a morte, o Metamorfista precisa compreender o fenômeno.
5	Falhar em resistir a um frenesi.	Um vampiro precisa conhecer a Besta antes de transcendê-la.
4	Considerar necessidades alheias.	Aqueles que não podem ser importunados para alcançar a Metamorfose estão abaixo da consideração.
3	Falhar em experimentar, mesmo correndo riscos	A Trilha só pode ser compreendida por meio de pesquisa empírica.
2	Negligenciar em alterar o próprio corpo.	A alteração física precisa ser atingida antes de qualquer metamorfose mais significativa.
1	Exibir compaixão pelos outros.	A sina dos outros o arrasta à degeneração, não à transcendência.

Alguns levam isso um passo adiante, alterando sua forma de várias maneiras, ao ponto de não pertencerem a um gênero reconhecível ou sequer remotamente humano.

PARA SEGUIR ESTA TRILHA

Os Metamorfistas realizam todo tipo de experiências bizarras, a maioria das quais acontece longe das vistas alheias. É uma filosofia distante e solitária, afastada de quaisquer necessidades que não se relacionem com o próprio sustento. Os seguidores não devem dar a menor importância àqueles que os cercam, existindo exclusivamente em função de seus próprios objetivos.

Habilidades Comuns: Esta Trilha preocupa-se quase que exclusivamente com Conhecimentos, sobretudo os de Ocultismo, Medicina e Ciência. Muitos Metamorfistas também perseguem Conhecimentos mais específicos como Filosofia, Teologia e variadas culturas sobrenaturais na esperança de desvendar segredos inexplorados em campos mais amplos de estudos.

Disciplinas Preferidas: Os Tzimisce Metamorfistas dão atenção preferencial a seus poderes exclusivos de Viciissitude. A Taumaturgia e os Auspícios são, também, muito prezados.

A TRILHA DO PARADOXO

Apesar de estarmos trancados do lado de fora do ciclo, não devemos renunciar a ele.

— Raj, *Diários do Sangue*

Apelido: Shilmulo (um termo cigano para vampiro)

Crenças Básicas: Apoiada exclusivamente por vampiros do Clã Ravnos, a Trilha do Paradoxo ocupa-se do dever cármico dos vampiros de continuar o grande ciclo das eras. A Trilha do Paradoxo deve muito a certos princípios do Hinduísmo e, dizem alguns, aos indecifráveis códigos sustentados pelos vampiros Cataianos do Oriente.

De acordo com a Trilha do Paradoxo, os Membros estão trancafiados permanentemente do lado de fora do ciclo ilusório do universo (*maya*). Enquanto a maioria dos seres são reencarnados através do *samsara*, um "obstáculo" contínuo no ciclo de renascimento, os Membros eludiram tal ciclo. Cada indivíduo tem um propósito único, ou *svadharma*, de acordo com a Trilha do Paradoxo, embora os vampiros, excluídos do ciclo, tenham perdido os seus. No lugar do *dharma* que eles seguiram um dia, cada Membro deve agora adiantar *maya*, com a esperança de compreendê-la

durante o processo para finalmente penetrar nas grandes ilusões que esconde a Verdade Definitiva dos seus olhos.

Os meios pelos quais os Ravnos empreendem esse avanço cíclico, porém, passam pela impostura seletiva. Os outros vampiros consideram os Ravnos indignos de confiança e dificilmente aceitarão conselhos dos Membros Ciganos. Por isso, os Ravnos tiveram de recorrer a estratégias elaboradas para convencer outros vampiros — ou, na verdade, qualquer um com quem eles entrem em contato — a agirem. Os vampiros do clã Ravnos encaram sua não-vida como uma maldição, como vários outros Membros. Entretanto, os Ravnos acreditam que este *shruti* (o que foi aprendido dos deuses) seja devido à sua incapacidade de compreender a *maya*. Outros Membros, também afastados da roda cármica, falham frequentemente em perceber a necessidade de seu retorno ao ciclo. Os Ravnos compreendem isso — e aceleram o seu regresso, eliminando-os.

A ETICA DA TRILHA

- Abraçar somente se for absolutamente necessário, e somente os *jati* (a família também chamada de Rom em alguns momentos).
- Interpretar o *svadharma* dos outros e ajudá-los a cumpri-lo.
- Destruir outros Membros, pois eles são alheios à *maya*.
- Pagar o débito cármico, dispersar as ilusões de *maya* e retornar ao *samsara*.
- Usar de ardis para atingir os seus objetivos, pois os outros não são confiáveis.
- Confundir os Antediluvianos, devolvendo seus filhos ao ciclo.

VIRTUDES

Os vampiros da Trilha do Paradoxo praticam as Virtudes da Convicção e do Autocontrole.

HISTÓRIA

Esta Trilha surgiu entre os Ravnos durante as últimas noites do Império Romano. Acredita-se que a fraude que os Ravnos comandam teve um papel importante na queda do império. De acordo com muitos Ravnos, a Trilha tornou-se enfraquecida logo após a queda de Roma e permaneceu assim por centenas de anos até que um evento agitador (e secreto) contribuiu para encorajar os Ravnos a repensar seus métodos. Os Ravnos seguidores desta Trilha tinham a reputação de trapaceiros despreocupados, mas as reconsiderações recentes sobre a orientação que o clã seguia lançaram uma luz nova e tenebrosa sobre o clã e suas filosofias.

HIERARQUIA DOS PECADOS DA TRILHA DO PARADOXO

Valor	Orientação Moral	Base Racional
10	Abraçar uma mulher.	Tradicionalmente, os homens são oferendas melhores para os deuses.
9	Abraçar alguém de fora do <i>jaú</i> .	Muitos outros são incapazes de compreender a profundidade da filosofia do Paradoxo.
8	Destruir outro Shilmulo.	A caridade, ao contrário do que se pensa, <i>não</i> começa em casa.
7	Matar um humano para se alimentar.	A morte rouba de uma pessoa a capacidade, de cumprir seu <i>svadharma</i> .
6	Falhar em destruir outro vampiro.	Quem não é capaz de enxergar a verdade deve ser reconduzido a um papel produtivo no ciclo.
5	Matar um humano por outras razões que não a auto-preservação.	Uma pessoa pode não ter alcançado seu <i>svadharma</i> e impedi-la disso é um anátema.
4	Falhar em ajudar o <i>svadharma</i> de alguém.	O <i>shruti</i> define isso como o propósito dos Shilmulos.
3	Dar preferência aos assuntos da Seita e não ao seu <i>dharma</i> .	A lealdade é devida aos deuses, não aos colegas.
2	Assumir um laço de sangue.	Nunca se deve destruir o próprio regente, que é o principal objetivo desta Trilha.
1	Abraçar desnecessariamente ou para satisfazer um desejo pessoal.	Deve-se devolver os outros para o ciclo, não extraí-los dele.

PRÁTICAS ATUAIS

Dizer que os Ravnos destróem vampiros e queimam carma é simplificar demais as coisas. Na verdade, a Trilha do Paradoxo é árdua e desgastante, uma vez que, para sustentar o código verdadeiramente, é preciso colher e reunir grãos de informações importantes junto àqueles com quem se conspira, de modo a compreender melhor o seu *svadharma*. Muitas das fraudes dos Ravnos são, na realidade, testes complicados e elaborados para obrigar o sujeito a revelar aspectos ocultos de si mesmo. Assim, os Ravnos percorrem o mundo, expulsos por Membros ignorantes que são incapazes de perceber a necessidade dos serviços dos Shilmulos.

DESCRIÇÃO DOS SEGUIDORES

A maioria dos seguidores desta Trilha é composta por Ravnos, embora algumas famílias de Malkavianos e Gangrel façam parte dela. Vampiros cada vez mais cosmopolitas emergiram do clã Ravnos, indicando que ou os Ravnos dão pouca importância ao seu código, ou que os jati estão mais espalhados do que se poderia imaginar.

PARA SEGUIR ESTA TRILHA

Os vampiros da Trilha do Paradoxo costumam desdenhar os outros Membros, acreditando que seja por ignorância ou arrogância que eles se recusam a procurar por sua reintrodução no ciclo. Por isso, os Ravnos assumiram para si a responsabilidade de fazer isso *pelos* outros. Isso pode exigir a elaboração de redes complexas de ilusões, de modo a apurar qual é o *svadharma* de uma certa pessoa, ou simplesmente envolver a destruição de um vampiro, recolocando-o no ciclo, onde um novo *svadharma* o aguarda.

Habilidades Comuns: Os Membros que seguem esta Trilha concentram-se em Habilidades que lhes permitam obter vantagens sobre os outros, tais como a Prontidão, a Empatia, a Lábria, a Furtividade e a Investigação.

Disciplinas Preferidas: Os vampiros da Trilha do Paradoxo praticam o Quimerismo com a finalidade de ludibriar as suas vítimas e como um meio de manipular as ilusões intrínsecas de *maya*. Os Shilmulos também prezam a Fortitude, para proteger-se da ira de suas vítimas. Muitos também são peritos em Auspícios, com o qual podem adivinhar com mais facilidade os segredos ocultos.

A TRILHA DE TYPHON

São estes segredos que distorcem nossas almas, estes mesmos enigmas que nos marcam com o veneno de nosso mestre. Typhon não é um pai carinhoso.

— Khamala Bey, As Mil Noites de Sutekh

Apelido: Teofídeos (somente entre eles; o mundo exterior os conhece por Corruptores, ou pelo apelido dos Seguidores de Set — Serpentes)

Crenças Básicas: Os vampiros que seguem a Trilha de Typhon têm um propósito realmente sinistro. Os Teofídeos buscam a ressurreição de seu pai e patrono: Set. Embora a maioria dos vampiros encare Set simplesmente como um membro mítico da Terceira Geração, a doutrina Teofidiana ensina que Set era, na verdade, um ser divino mesmo antes do Abraço. Na realidade, os Teofídeos consideram Caim como um ser inferior a Set e afirmam que Set permitiu que Caim o Abraçasse para que ele pudesse usar os filhos de Caim para atacar seus correlatos divinos, como Gaia e Lilith. Dessa maneira Set e, através deles os Setitas, assumem seu lugar no universo como agentes da entropia, destruindo os antigos para que os novos possam florescer.

Assim, esta Trilha prega a importância da influência e do controle. Muitos Setitas parecem, à primeira vista, não passar de alcoviteiros, traficantes ou mediadores; na verdade, eles são muito mais do que isso. Em geral os Setitas encaram os outros indivíduos como ferramentas ou fontes de informação — de um modo ou de outro eles são recursos a serem usados pelos Setitas. Ao ganhar o controle sobre os outros, os Setitas podem usá-los para alcançar outros objetivos. Assim, ao invés de se tomarem devedores daqueles que lhes fornecem informações ou prestam serviços, os Setitas invertem os papéis e fazem com que os outros venham *a eles* primeiro.

Os seguidores desta Trilha reverenciam Set como algo mais do que um vampiro — a ele se atribui um status de divindade, quase como uma transposição do deus egípcio para o mundo inferior. Os métodos e meios usados para alcançar essa reencarnação diferem e, por esta razão, os Seguidores de Set espalham amplamente a sua influência, na esperança de encontrar informações onde quer que elas estejam.

A ETICA DA TRILHA

- Reunir informações, segredos ou o que seja, e aprender como isso pode ser útil à ressurreição de Set.
- Contribuir para o objetivo principal do clã de reviver seu mestre adormecido.
- Aumentar o número de pessoas sob seu domínio para com isso aumentar sua influência e possibilidades.
- Subjugar a Besta, pois seus artifícios inconsequentes servem apenas a ela.
- Manter um véu de segredo, pois os outros não vêem os meios e objetivos da Trilha com bons olhos.
- Procurar pelos sinais ocultos de Set e agir de acordo com eles.

VIRTUDES

Os vampiros da Trilha de Typhon adotam as virtudes da Convicção e do Autocontrole.

HISTÓRIA

Os Teofídeos afirmam que os primórdios de sua história remontam às noites anteriores à Primeira Cidade. A verdade ou não sobre isso é assunto de muito debate, sobretudo entre os detratores, mas a ampla presença de mitos humanos que imitam o relacionamento entre Set e Osiris empresta credibilidade a essa longevidade. Por milênios, os Teofídeos exerceram seu comércio degenerado nas vielas mal iluminadas, nos templos sagrados e em todos os locais entre os dois. Muitos líderes, tanto entre os Membros como no rebanho, devem a aquisição de seu poder aos seguidores desta Trilha, embora tenham pago preços exorbitantemente altos por isso.

PRATICAS HABITUAIS

Os Teofídeos não apoiam nenhuma seita além de seu próprio clã, embora alguns membros tenham desistido da ressurreição de Set e, na verdade, façam oposição à sua busca a partir das fileiras do Sabá. Muitos segredos desta Trilha criam cultos de sangue de seguidores devotos e contratam legiões de indivíduos desesperados para si. Embora os Teofídeos não sejam totalmente avessos a "fazer o trabalho sujo" — aliás, longe disso... — eles alegam que se outros servem a seus propósitos, isso lhes possibilita realizar muito mais do que se fizessem tudo sozinhos. Assim, os seguidores desta Trilha exercem vários papéis: pesquisadores, traficantes, estudiosos, cortesãos e arrebanhadores de almas.

DESCRIÇÃO DOS SEGUIDORES

Com frequência, os Teofídeos são camaleões sociais, dada a sua necessidade de mobilidade em diversos círculos. Eles são adula-dores, insinuantes e totalmente comprometidos com sua causa principal. Os seguidores desta Trilha raramente pedem favores a outros — eles preferem ajudar a satisfazer os desejos dos outros e cobrar favores com base no que tiverem feito por esses outros. Este é o lado que os Membros não Setitas vêem com mais frequência e que desprezam; eles censuram publicamente a mesquinhez viciosa e a corrupção dos Seguidores de Set, considerando-as rupturas à Máscara e manipulação dos Antigos. Mas os Setitas sabem a verdade: Os outros Membros detestam reconhecer os próprios desejos que um Setita astuto é capaz de satisfazer. Os Setitas espertos conseguiram até convencer vampiros de outros clãs a seguir esta Trilha após longos períodos de corrupção, dependência e degradação.

PARA SEGUIR ESTA TRILHA

Os seguidores da Trilha de Typhon são acima de tudo exploradores em busca de conhecimentos arcanos, embora seu afiado trato social os torne diplomatas eloquentes. Estes Membros também são insidiosos, abrindo caminho nas sociedades vampíricas existentes, usando fachadas traiçoeiras ou identidades falsas e quadros de seguidores leais. Os Teofídeos mais antigos de uma determinada localidade frequentemente erguem um templo a Set em algum lugar retirado, para servir melhor a seu deus adormecido.

Habilidades Comuns: Qualquer Habilidade que ajude o vampiro a alcançar seu objetivo é apreciada pelos seguidores desta Trilha. Por isso, entre os Teofídeos há vários membros diferentes e capacitados. As Habilidades preferidas pelos Setitas incluem Empatia, Intimidação, Manha, Lábia, Performance, Acadêmicos, Investigação e Política.

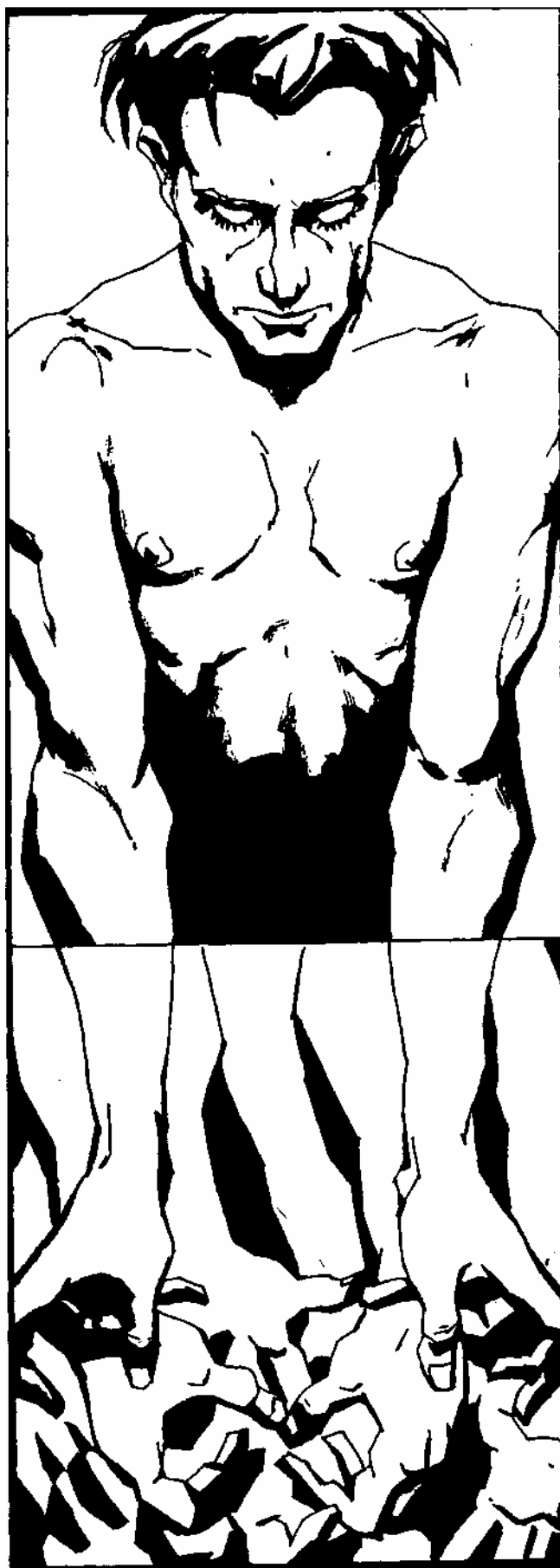
Disciplinas Preferidas: Os Teofídeos são mestres da Disciplina Serpentina, embora o trato com outros os inspire a procurar as Disciplinas do clã Setita de Presença e Ofuscação.

QUALIDADES e DEFEITOS

As Qualidades e os Defeitos são Características opcionais que um Narrador pode querer incluir, ou proibir, em sua crônica. Usadas adequadamente, essas Características ajudam os jogadores a

HIERARQUIA DOS PECADOS DA TRILHA DE TYPHON

Valor	Orientação Moral	Base Racional
10	Procurar pelo próprio prazer, ao invés de proporcioná-lo a outros.	Escorregar para o vício é uma ferramenta, não um divertimento.
9	Recusar-se a ajudar outro seguidor da Trilha.	O trabalho em grupo é mais eficiente para o despertar de Set.
8	Falhar em destruir um vampiro em Golconda.	Aqueles que transcenderem seus desejos não podem ser mantidos sob domínio.
7	Falhar em observar o ritual religioso dos Setitas.	Isso é o mesmo que negar Set.
6	Falhar em minar a ordem social corrente em favor dos Setitas.	Outros vampiros são sem importância ou mal orientados e essa indolência retarda o retorno de Set.
5	Falhar em fazer o que for necessário para corromper alguém.	Quanto mais indivíduos estiverem em débito com os Setitas, melhor.
4	Falhar em procurar conhecimentos arcanos.	Os mistérios da ressurreição de Set podem estar escondidos em qualquer lugar.
3	Obstruir os esforços de outro Setita.	As fileiras dos justos não têm lugar para joguinhos de poder.
2	Falhar em tirar vantagem da fraqueza de alguém,	Não há espaço para a compaixão nos planos maiores de Set.
1	Recusar-se a ajudar a ressurreição de Set.	Esta é a seara dos descrentes.



Vampiro: A Máscara

criarem e individualizarem seus personagens. As Qualidades são habilidades ou vantagens especiais, raras ou exclusivas à população vampírica de modo geral, enquanto os *Defeitos* são compromissos ou desvantagens que representam desafios à existência noturna de um personagem. Estas Características podem conferir mais profundidade e personalidade aos personagens dos jogadores, mas o Narrador deve ter o cuidado de assegurar-se de que nenhuma das Características escolhidas poderia influenciar negativamente o curso da crônica ou daria a algum personagem algum tipo de vantagem injusta sobre o grupo.

Os Defeitos e Qualidades só podem ser escolhidos durante a fase de criação do personagem e são comprados com os pontos de bônus. Cada Qualidade tem o seu próprio custo em pontos, enquanto cada Defeito tem um valor em pontos que deve ser *adicionado* ao total de pontos de bônus que um personagem pode gastar durante o processo de criação. Um personagem pode adotar tantas Qualidades quantas o jogador possa pagar, mas nenhum personagem deve obter mais do que sete pontos adicionais provenientes de Defeitos (o que daria ao personagem um total de 22 pontos de bônus para gastar em outras áreas).

Os Defeitos e Qualidades estão divididos em quatro categorias: físicos, mentais, sociais e sobrenaturais. A categoria *físicos* descreve Defeitos e Qualidades que se relacionam à compleição ou às habilidades físicas de um personagem, enquanto a categoria *mentais* se refere a habilidades intelectuais ou padrões de comportamento. A categoria *sociais* compreende as relações e o status individual tanto na sociedade vampírica como na mortal, e os Defeitos e Qualidades *sobrenaturais* abrangem as habilidades paranormais dos vampiros e a maneira pela qual elas interagem com o mundo físico. Os Narradores também podem criar Defeitos e Qualidades que sejam específicos a suas crônicas.

Físicos

SENTIDO AGUÇADO (QUALIDADE: 1 PONTO)

Um de seus sentidos é excepcionalmente aguçado (visão, audição, paladar, tato ou olfato). As dificuldades de todas as tarefas que envolvem o uso deste sentido aguçado ficam reduzidas em dois pontos. Esta Qualidade pode ser combinada com a Disciplina *Auspícios* para produzir uma acuidade sensorial sobre-humana.

AMBIDESTRO (QUALIDADE: 1 PONTO)

Você possui um elevado nível de destreza manual, podendo executar tarefas com sua mão "inábil" sem sofrer penalidades. Você ainda precisa seguir as regras para a execução de ações múltiplas, mas não sofrerá penalidade à dificuldade se, digamos, usar duas armas ou for forçado a usar a mão "inábil".

INGERIR COMIDA (QUALIDADE: 1 PONTO)

Você tem a capacidade de ingerir comida e até saboreá-la. Embora você não seja capaz de extrair nenhum nutriente ao comer alimentos normais, esta habilidade lhe será útil para manter a Máscara. Naturalmente, você é incapaz de digerir o que come e chegará um momento durante a noite no qual você terá que "devolver" o que ingeriu.

EQUILÍBRIO PERFEITO (QUALIDADE: 1 PONTO) Você possui um senso de equilíbrio inato perfeito. Os personagens com esta Qualidade reduzem as dificuldades de seus testes relacionados com equilíbrio (ex: Destreza + Esportes para caminhar sobre uma tábua estreita) em dois pontos.

RUBOR DE SAÚDE (QUALIDADE: 2 PONTOS)

A sua aparência é mais natural e saudável do que a dos outros vampiros, o que lhe permite misturar-se aos humanos com mais facilidade. Você ainda conserva a cor de um mortal vivo e sua pele é apenas um pouco mais fria ao contato.

Voz ENCANTADORA (QUALIDADE: 2 PONTOS)

Existe algo em sua voz que os outros simplesmente não conseguem ignorar. Quando você dá ordens, eles se encolhem. Quando seduz, eles se desmancham. Seja trovejante, gentil, persuasiva ou simplesmente ao conversar, sua voz chama a atenção. As dificuldades de todos os testes que envolvam o uso da voz para persuadir, enfeitiçar ou comandar são diminuídas em dois pontos.

TEMERÁRIO (QUALIDADE: 3 PONTOS)

Você é bom em assumir riscos e ainda melhor em sobreviver a eles. Sempre que estiverem tentando alguma coisa particularmente arriscada (como saltar de um carro em movimento para outro), os personagens com esta Qualidade acrescentam três dados adicionais à sua jogada e desprezam um resultado de falha crítica num dado que resulte de ações desse tipo. Em geral, essas ações devem corresponder a uma dificuldade de pelo menos 8 e ter um potencial de infligir no mínimo três níveis de dano em caso de fracasso.

DIGESTÃO EFICIENTE (QUALIDADE: 3 PONTOS)

Você é capaz de extrair mais nutrientes do sangue do que o habitual. Ao alimentar-se você ganha um ponto de sangue a mais para a sua reserva de sangue, a cada dois pontos que consumir. Isso não lhe permite exceder o máximo de sua reserva de sangue.

CORPO GRANDE (QUALIDADE: 4 PONTOS)

Você é anormalmente grande, medindo talvez mais de dois metros de altura. Além de torná-lo extremamente notório em público, essa massa extra lhe confere um nível de vitalidade Machucado a mais. Os personagens que têm esta Qualidade também podem ganhar bônus para empurrar objetos, abrir portas bloqueadas, evitar ser derrubado etc.

CHEIRO DO TÚMULO (DEFEITO: 1 PONTO)

Você exala um odor de umidade e terra recém-revolvida, e não há perfume que seja capaz de mascarar esse cheiro. Os mortais próximos a você sentem-se desconfortáveis, portanto as dificuldades de todos os testes Sociais que afetam mortais aumentam em um ponto.

ESTATURA BAIXA (DEFEITO: 1 PONTO)

Você está bem abaixo da altura média — 1,50 m ou menos. Você tem dificuldade para alcançar ou manipular objetos projetados para um adulto de tamanho normal e sua velocidade de corrida é a metade da de um humano normal.

DEFICIÊNCIA AUDITIVA (DEFEITO: 1 PONTO)

Sua audição é deficiente. As dificuldades de todas as jogadas que envolvem a audição são aumentadas em dois pontos.

14ª GERAÇÃO (DEFEITO: 2 PONTOS)

Você foi criado há cinco anos ou menos por um Membro de 13ª Geração. Embora você tenha 10 pontos de sangue em seu corpo, somente 8 deles podem ser usados para curar ferimentos, ativar Disciplinas, aumentar Atributos etc. É óbvio que adotar esse Defeito o impede de assumir o Antecedente Geração e você também não pode começar com Status. Provavelmente, você é um Caitiff sem clã, pois o seu sangue é certamente muito fino para conter as características diferenciadoras de um clã. A maioria dos vampiros de 14ª Geração também deveria adotar o Defeito Sangue Fraco.

MORDIDA INFECCIOSA (DEFEITO: 2 PONTOS)

Você não tem as enzimas que permitem à maioria dos Membros cicatrizar as feridas causadas por sua alimentação. Você não pode cicatrizá-las automaticamente com uma lambida. Na verdade, suas mordidas têm uma chance em cinco de infeccionarem e com isso fazer com que suas vítimas fiquem gravemente doentes. A natureza exata da infecção é determinada pelo Narrador.

DEFICIÊNCIA VISUAL (DEFEITO: 1 ou 3 PONTOS)

A sua visão é deficiente. As dificuldades de todos os testes relacionados à visão são aumentadas em dois pontos. Como um Defeito de 1 ponto, essa condição pode ser corrigida com o uso de óculos ou lentes de contato; como um Defeito de 3 pontos, a condição é grave demais para ser corrigida.

CAOLHO (DEFEITO: 2 PONTOS)

Você tem um olho só — escolha qual. As dificuldades de todos os testes de Percepção que envolvam a visão são aumentadas em dois pontos e as dificuldades de todos os testes que exijam noção de profundidade são aumentadas em um (isso inclui o combate à distância).

DESFIGURADO (DEFEITO: 2 PONTOS)

Uma desfiguração horrível tornou-o feio e fácil de ser notado e lembrado. As dificuldades de todos os testes relacionados com interação social são aumentadas em dois pontos. Você não pode ter um valor de Aparência maior do que 2.

CRIANÇA (DEFEITO: 3 PONTOS)

Quando foi Abraçado, você ainda era uma criança (de cinco a dez anos), o que manteve seus Atributos Físicos subdesenvolvidos e tornou difícil a sua interação com certas camadas da sociedade mortal. Você não pode ter mais de dois pontos em Força nem em Vigor, exceto se aumentar os Atributos Físicos com pontos de sangue, e as dificuldades de todos os testes feitos para tentar controlar ou conduzir adultos mortais são aumentadas em dois pontos. Os personagens que têm este Defeito também devem adquirir o Defeito *Estatura Baixa*.

DEFORMIDADE (DEFEITO: 3 PONTOS)

Você tem algum tipo de deformidade — um membro mal-formado, uma corcunda ou qualquer coisa assim — que afeta as suas habilidades físicas e a interação com as outras pessoas. Uma corcunda, por exemplo, diminuiria a Destreza de um personagem em dois pontos e aumentaria as dificuldades dos testes relacionados às perícias sociais em um. O Narrador tem a responsabilidade de determinar os efeitos da deformidade escolhida.

ALEIJADO (DEFEITO: 3 PONTOS)

As suas pernas são danificadas, o que o impede de correr e de andar com facilidade. Você precisa andar com uma bengala, ou talvez com muletas, e manca visivelmente ao caminhar. Sua velocidade de caminhada é igual a 1/4 da velocidade normal de um humano e você está impossibilitado de correr.

MONSTRUOSO (DEFEITO: 3 PONTOS)

Sua forma física foi deformada pelo Abraço e agora reflete a Besta que o consome por dentro. Os personagens que têm este Defeito parecem monstros selvagens e têm valor de Aparência igual a zero. Até os Nosferatu têm dificuldade de interagir com tais indivíduos.

FERIMENTO PERMANENTE (DEFEITO: 3 PONTOS)

Você sofreu ferimentos antes do Abraço, os quais sua transformação falhou em curar por algum motivo. No início de cada noite, você acorda no nível de vitalidade Ferido, embora isso possa ser curado mediante o gasto de pontos de sangue.

CURA DEMORADA (DEFEITO: 3 PONTOS)

Você tem dificuldade em curar seus ferimentos. São necessários dois pontos de sangue para curar um nível de vitalidade perdido por dano normal, e você só cura um nível de dano agravado a cada cinco dias (mais os costumeiros cinco pontos de sangue e o gasto de Força de Vontade).

Vício (DEFEITO: 3 PONTOS)

Você é viciado em alguma substância que agora precisa estar presente no sangue que você bebe. Tanto pode ser álcool, nicoti-

na, drogas pesadas ou simplesmente adrenalina. Esta substância sempre o enfraquece de alguma maneira (veja os detalhes, no parágrafo "Venenos e Drogas", na pág. 231).

Mudo (DEFEITO: 4 PONTOS)

Você não é capaz de falar. Você pode se comunicar com o Narrador e descrever suas ações, mas não pode falar com o personagem de outro jogador ou do Narrador, a menos que todos os envolvidos usem pontos de Linguística para comprar uma linguagem de sinais conhecida, ou que você escreva o que quer dizer.

SANGUE FRACO (DEFEITO: 4 PONTOS)

Seu sangue é fino, fraco e não o sustenta direito. Todos os custos em ponto* de sangue são dobrados (ao usar Disciplinas dependentes de sangue, ou para curar dano, por exemplo), e você é incapaz de criar um Laço de Sangue. Além disso, seus esforços para ser o senhor de outros vampiros só dão certo em 20% dos casos.

PORTADOR DE DOENÇA CONTAGIOSA

(DEFEITO: 4 PONTOS)

Seu sangue é contaminado por uma enfermidade letal e altamente contagiosa. Essa doença pode variar da raiva a AIDS, e os Membros que beberem seu sangue têm uma probabilidade de 10% de tornarem-se portadores também. Você precisa gastar um ponto de sangue extra ao acordar a cada noite, ou começará a manifestar os sintomas da doença (a raiva aumenta a probabilidade de entrar em frenesi, o vírus diminui sua capacidade de absorver dano, etc.).

SURDEZ (DEFEITO: 4 PONTOS)

Você não ouve. Embora possa ignorar algumas aplicações da Dominação, você não é capaz de ouvir o som da voz normal nem sons eletrônicos e as dificuldades de muitos testes de Prontidão são aumentadas em três pontos.

PELE CADAVÉRICA (DEFEITO: 5 PONTOS)

Sua pele não se regenera completamente quando você sofre algum dano. Embora você seja capaz de curar-se até recuperar sua plena funcionalidade, sua pele conserva os cortes, arranhões, buracos de balas etc., que você tiver sofrido. Dependendo da natureza do dano, esse defeito tornará o trato social extremamente difícil.

CEGUEIRA (DEFEITO: 6 PONTOS)

Você não enxerga. Os personagens podem compensar a perda da visão, tornando-se mais sensíveis aos outros estímulos sensoriais, mas as imagens e as pistas visuais lhes passam despercebidas. As ações que envolvam a coordenação visual e manual são muito difíceis de serem realizadas, sobretudo nas situações tensas. As dificuldades de todos os testes baseados na Destreza são aumentadas em dois pontos. Estranhamente, os vampiros que têm Auspícios Nível Dois (Percepção da Aura) ainda são capazes de usar esta habilidade, embora a informação seja interpretada por outros sentidos.

MENTAIS

BOM SENSO (QUALIDADE: 1 PONTO)

Você tem uma quantidade significativa de sabedoria quotidiana prática. Sempre que o personagem estiver a ponto de agir de um modo que contraria o bom senso, o Narrador pode fazer sugestões ou avisá-lo sobre as simplificações de tal ação. Esta é uma Qualidade muito útil para ser adotada por jogadores iniciantes pouco familiarizados com o jogo.

CONCENTRAÇÃO (QUALIDADE: 1 PONTO)

Você tem a habilidade de focalizar a sua mente e desligar-se de qualquer distração ou perturbação. Os personagens que têm esta Qualidade não são afetados por nenhuma das penalidades prove-



nientes de circunstâncias que provocam distrações (como ruídos altos, luzes estroboscópicas, pendurar-se de ponta-cabeça etc).

NOÇÃO EXATA DO TEMPO (QUALIDADE: 1 PONTO)

Você tem uma noção de tempo inata e é capaz de estimar a passagem do tempo com exatidão, sem usar relógios ou outros instrumentos mecânicos.

CÓDIGO DE HONRA (QUALIDADE: 2 PONTOS)

Você tem um código de ética pessoal do qual é adepto. Os detalhes sobre esse código devem ser elaborados em conjunto com o Narrador antes da partida, e o personagem deve segui-lo à risca. Os personagens com esta Qualidade ganham dois dados adicionais em todos os testes adicionais de Força de Vontade e de Virtude quando estiverem agindo de acordo com seu código (p. ex., defendendo os desamparados) ou quando estiverem tentando evitar situações que podem forçá-los a violar seu código.

MEMÓRIA EIDETICA (QUALIDADE: 2 PONTOS)

Você se lembra, com todos os detalhes, de coisas que tiver visto ou ouvido. Documentos, fotos, conversas, etc., podem ser guardados na memória com um mínimo de esforço. Sob condições de tensão que envolvam numerosas distrações, você precisa ser bem sucedido num teste de Percepção + Prontidão (dificuldade 6) para conseguir concentrar-se o suficiente para absorver o que seus sentidos detectam.

SONO LEVE (QUALIDADE: 2 PONTOS)

Você consegue acordar instantaneamente ao menor sinal de problema ou perigo e o faz sem nenhuma preguiça nem hesitação. Você pode ignorar as regras relacionadas à imposição de restrições pela Humanidade/Trilha sobre a quantidade de dados que pode ser usada nas ações durante o dia.

LINGUISTA NATO (QUALIDADE: 2 PONTOS)

Você tem facilidade para línguas e pode adicionar três dados a todas as paradas de dados que envolvem línguas faladas ou escritas.

TEMPERAMENTO CALMO (QUALIDADE: 3 PONTOS)

Você é naturalmente calmo e dificilmente perde o controle. Você recebe dois dados extras em suas tentativas de resistir ao frenesi. Os vampiros do clã Brujah não podem adotar esta Característica.

VONTADE DE FERRO (QUALIDADE: 3 PONTOS)

Quando você está determinado e a sua mente concentrada, nada pode afastá-lo de seus objetivos. Quando for afetado por um poder de Dominação, você pode gastar um ponto de Força de Vontade para eliminar os efeitos. Além disso, você recebe três dados adicionais para resistir aos efeitos de qualquer mágica, feitiço ou linha Taumatúrgica que afete a mente.

SONO PESADO (DEFEITO: 1 PONTO)

Quando você está dormindo é muito difícil acordá-lo. A dificuldade de todos os testes para acordá-lo durante o dia são aumentadas em dois pontos.

PESADELOS (DEFEITO: 1 PONTO)

Você tem pesadelos horrendos toda vez que dorme, e as lembranças deles atormentam-no durante as horas em que está desperto. Ao acordar, você precisa ser bem sucedido num teste de Força de Vontade (dificuldade 7) ou perderá um dado em todas as ações por aquela noite. Uma falha crítica no teste de Força de Vontade indica que, mesmo acordado, você acredita que ainda está preso a um pesadelo.

FOBIA (DEFEITO: 2 PONTOS)

Você sente um medo irracional de alguma coisa. Aranhas, cobras, multidões e alturas são exemplos de fobias comuns. Você deve fazer um teste de Coragem sempre que se deparar com o objeto de sua fobia. A dificuldade do teste é determinada pelo Narrador e se você fracassar, deverá afastar-se daquele objeto. ,

EXCLUSÃO DE PRESA (DEFEITO: 1 PONTO)

Você se recusa a caçar certo tipo de presa. Você pode recusar-se a alimentar-se de traficantes de drogas, policiais, ou contadores, ou pessoas ricas. Se você se alimentar acidentalmente de um desses indivíduos, entrará automaticamente em frenesi e terá de ser bem sucedido num teste (dificuldade 7) para evitar a perda de Humanidade. Presenciar outro vampiro alimentando-se do objeto de sua exclusão também pode levá-lo a frenesi, a critério do Narrador. Os Ventruê, que já têm limitações impostas à sua alimentação pela fraqueza de seu clã, não devem adotar este Defeito.

TIMIDEZ (DEFEITO: 1 PONTO)

Você sente uma dificuldade enorme em lidar com pessoas e tenta evitar situações sociais sempre que possível. As dificuldades de todos os testes que envolvam interação social com estranhos são aumentadas em dois pontos. Se o personagem se torna o centro das atenções, as dificuldades aumentam em três.

CORAÇÃO MOLE (DEFEITO: 1 PONTO)

Você não aguenta ver os outros sofrerem e evita qualquer situação que implique em causar dor física ou emocional em alguém, a menos que seja bem sucedido num teste de Força de Vontade (dificuldade 8). Você precisa ter Humanidade igual ou maior do que 7 para adotar esse Defeito.

DIFICULDADE DE FALA (DEFEITO: 1 PONTO)

Você é gago ou sofre algum outro tipo de dificuldade de fala que atrapalha a sua comunicação verbal. As dificuldades de todos os testes relevantes são aumentadas em dois pontos. Você deve interpretar esse Defeito sempre que puder.

BAIRRISMO (DEFEITO: 2 PONTOS)

Você é extremamente apegado a um local, demarcando uma área específica como território de caça e reagindo agressivamente contra invasores. Se um outro vampiro entra em seu território sem ser convidado, você deve fazer um teste de frenesi. Se você fracassar, atacará o invasor imediatamente e continuará atacando-o até que ele morra ou abandone o seu campo de caça. Você reluta em sair de seu território e só o faz em circunstâncias desesperadas.

CABEÇA QUENTE (DEFEITO: 2 PONTOS)

Você se irrita facilmente. As dificuldades para evitar o frenesi aumentam em dois. Os vampiros Brujah não podem adotar este Defeito, pois já sofrem de um mal semelhante.

VINGANÇA (DEFEITO: 2 PONTOS)

Você tem contas a acertar, que tanto podem datar de seus dias como mortal ou depois do Abraço. Você está obcecado em se vingar de um indivíduo ou grupo e esta é a sua primeira prioridade em qualquer situação em que você se depare com o objeto de sua vingança. Gastando um ponto de Força de Vontade você pode resistir temporariamente à sua necessidade de vingança.

AMNÉSIA (DEFEITO: 1 PONTO)

Você é incapaz de recordar qualquer coisa sobre o seu passado, você mesmo e sua família, embora seu passado possa algum dia retornar para assombrá-lo. Suas origens e as circunstâncias responsáveis pela sua amnésia são determinadas pelo Narrador e ele deverá torná-las tão interessantes quanto possível.

LUNÁTICO (DEFEITO: 2 PONTOS)

Você é afetado pelas fases da lua, o que aumenta a probabilidade de entrar em frenesi. Na lua crescente, as dificuldades para evitar o frenesi aumentam em um. Na lua minguante as dificuldades aumentam em dois. Quando a lua está cheia as dificuldades aumentam em três pontos.

VONTADE FRACA (DEFEITO: 3 PONTOS)

Você é altamente suscetível à Dominação e a ser intimidado; as tentativas de Dominação o afetam automaticamente, a menos que quem estiver tentando Dominá-lo seja de uma geração mais alta do que a sua. Suas dificuldades para resistir às habilidades sociais como Intimidação ou Liderança, bem como às mágicas e feitiços de controle da mente são aumentadas em dois pontos. O valor da sua Característica Força de Vontade jamais deverá ser superior a 4.

CONSUMO CONSPÍCUO (DEFEITO: 4 PONTOS)

Para você não basta extrair nutrientes do sangue de mortais. Você acredita que precisa consumir também o coração, o fígado e outros tecidos da vítima ricos em sangue. Evidentemente, isso implica na morte de todas as suas vítimas (a menos que você seja extremamente criativo), o que pode criar muitos problemas para a manutenção da Máscara e da Humanidade. Os personagens com este Defeito precisam adotar também a Qualidade Ingerir *Comida*.

SOCIAIS

SENHOR DE PRESTÍGIO (QUALIDADE: 1 PONTO)

O seu senhor teve ou tem grande Status em sua seita ou clã e isso confere um certo prestígio a você. Embora o seu senhor possa não ter mais nada a ver com você, o simples fato da sua ancestralidade o marcou para sempre. Este prestígio pode ajudá-lo muito ao lidar com os seus anciões ou com outros neófitos, ou pode provocar ciúmes ou inveja.

LÍDER NATO (QUALIDADE: 1 PONTO)

Você é dotado de um certo magnetismo que afeta os demais naturalmente. Você recebe dois dados extras nos seus testes de Liderança. Você deve ter um valor de Carisma igual ou maior do que 3 para poder comprar esta Qualidade.

DÍVIDA DE GRATIDÃO (QUALIDADE: 1 A 3 PONTOS)

Um ancião lhe deve gratidão por causa de algo que você ou seu senhor fez por ele. A profundidade da gratidão que o ancião lhe deve depende de quantos pontos o jogador quer gastar. Um ponto pode significar que o ancião deve um favor ao personagem; três pontos podem significar que ele deve a sua não-vida ao personagem.

SENHOR INDIGNO (DEFEITO: 1 PONTO)

O seu senhor era, e talvez ainda seja, indigno de confiança e detestado por muitos Membros da cidade. Como resultado, você também é considerado indigno de confiança e detestado.

SEGREDO SOMBRIO (DEFEITO: 1 PONTO)

Você tem algum tipo de segredo que, se descoberto, seria muito embaraçoso e o tornaria um pária da comunidade vampírica local. Pode ser qualquer coisa, desde o assassinato de algum ancião a ser um membro do Sabá.

IDENTIDADE TROCADA (DEFEITO: 1 PONTO)

Você é parecido com a descrição de outro Membro, o que causa a confusão de identidades. Isso pode provocar inúmeras situações desagradáveis, ou mesmo perigosas, principalmente se o seu "irmão gêmeo" tiver péssima reputação ou estiver sendo procurado por algum crime.

RESSENTIMENTO DO SENHOR (DEFEITO: 1 PONTO)

Seu senhor não gosta de você e só lhe deseja o pior. Ele procurará prejudicá-lo sempre que surgir uma oportunidade. Os aliados do seu senhor também trabalham contra você e muitos anciões guardarão sentimentos de você.

INIMIGO (DEFEITO: 1-5 PONTOS)

Você tem um inimigo, ou talvez um grupo de inimigos, que procuram prejudicá-lo. O poder do inimigo depende da quantidade de pontos que o jogador queira gastar (cinco pontos indicam a ira de um Matusalém, arquimago ou outro adversário sobrenatural poderoso).

CAÇADO (DEFEITO: 4 PONTOS)

Você é perseguido por um caçador de bruxas fanático que acredita (e talvez esteja certo) que você representa um perigo para a humanidade. Todos aqueles a quem você se associar, sejam humanos ou vampiros, também poderão ser caçados.

MEMBRO DE SEITA SOB OBSERVAÇÃO

(DEFEITO: 4 PONTOS)

Você é um desertor. Você se tornou um traidor da Camarilla, do Sabá, dos Seguidores de Set ou de outra ordem vampírica e ainda tem muito o que provar até ser aceito pelos Membros a quem você se uniu. Os anciões, os ancillae e até os neófitos o tratam com desconfiança ou mesmo com hostilidade, e a sua reputação pode se estender aos que se associem com você.

SOBRENATURAIS

MÉDIUM (QUALIDADE: 2 PONTOS)

Você possui a afinidade natural para sentir e ouvir espíritos, fantasmas e vultos. Embora não possa vê-los, você os sente, fala com eles e, por meio de pedidos ou adulação, é capaz de invocá-los à sua presença. Você pode invocá-los para ajudá-lo ou aconselhá-lo, mas isso sempre tem um preço.

RESISTÊNCIA A MAGIA (QUALIDADE: 2 PONTOS)

Você tem uma resistência natural aos rituais dos Tremere e aos feitiços de magos de outros credos e ordens. A dificuldade de todas essas mágicas, sejam malignas ou benignas, são dois pontos mais altas quando dirigidas a você. Você jamais poderá aprender a Disciplina da Taumaturgia.

HABILIDADE ORACULAR (QUALIDADE: 3 PONTOS)

Você é capaz de ver e interpretar sinais e presságios. Você também é capaz de extrair conselhos destes presságios, pois eles fornecem dicas sobre o futuro e advertências sobre o presente. Quando o Narrador sentir que você está em condições de ver um presságio, ele lhe pedirá para fazer um teste de Percepção + Ocultismo, com uma dificuldade equivalente ao grau de exposição do presságio. Se for bem sucedido, você poderá fazer um teste de Inteligência + Ocultismo, para interpretar o que você viu, sendo que a dificuldade novamente depende da complexidade do presságio.

MENTOR ESPIRITUAL (QUALIDADE: 3 PONTOS)

Você tem um companheiro e guia espiritual. A identidade e os poderes exatos desse espírito estão a cargo do Narrador, mas ele pode ser invocado em situações difíceis, para auxiliá-lo e guiá-lo.

IMUNIDADE AO LAÇO DE SANGUE

(QUALIDADE: 3 PONTOS)

Você é imune ao laço de sangue.



SORTE (QUALIDADE: 3 PONTOS)

Você nasceu com sorte ou quem sabe "o Diabo cuida de seus filhos". De qualquer modo, você pode repetir três testes fracassados por crônica, incluindo falhas críticas, mas cada teste só pode ser repetido uma vez.

AMOR VERDADEIRO (QUALIDADE: 4 PONTOS)

Você descobriu, talvez tarde demais, um amor verdadeiro. Ele, ou ela, é um mortal, mas é o centro da sua existência e o inspira a prosseguir em seu mundo de trevas e desespero. Sempre que você estiver sofrendo, a lembrança de seu amor verdadeiro lhe dá a força para perseverar. Esta Qualidade lhe confere um sucesso automático em todos os testes de Força de Vontade, que só pode ser anulado por um dado de falha crítica. Isso pode ser um dom ou um entrave, pois seu amor verdadeiro pode precisar de proteção e, às vezes, de ajuda.

NOVE VIDAS (QUALIDADE: 6 PONTOS)

O destino lhe garantiu a oportunidade de chegar muito perto da Morte Final e conseguir sobreviver. Quando o resultado de um teste significar a sua morte, o teste é feito novamente. Se o teste seguinte for bem sucedido, você vive e uma de suas nove vidas é gasta. O Narrador deve manter um registro cuidadoso de quantas vidas restam ao personagem.

FÉ VERDADEIRA (QUALIDADE: 7 PONTOS)

Você possui uma fé profunda e um grande amor por Deus, ou como quer que você chame o Todo-Poderoso. Você começa o jogo com um ponto de Fé Verdadeira (veja a pág. 272); esta Característica adiciona um dado por ponto a todos os testes de Força de Vontade e de Virtude que você fizer. Para escolher esta Qualidade é

preciso que sua Humanidade seja maior ou igual a 9 e se você perder um único ponto que seja, perderá todos os seus pontos de Fé e só poderá recuperá-los quando a Humanidade perdida for recuperada. Os indivíduos que têm a Fé Verdadeira são capazes de realizar feitos mágicos semelhantes a milagres, mas a natureza exata desses feitos é definida pelo Narrador.

TOQUE DE CONGELAMENTO (DEFEITO: 1 PONTO)

As plantas murcham à sua aproximação e morrem a seu toque que retira calor dos seres vivos como se você fosse feito de gelo.

REPULSA AO ALHO (DEFEITO: 1 PONTO)

Você não tolera o alho e qualquer resquício de cheiro de alho o fará sair do recinto, a menos que você seja bem sucedido num teste de Força de Vontade (dificuldade baseada na intensidade do odor).

AMALDIÇOADO (DEFEITO: 1 A 5 PONTOS)

Você é o alvo de uma maldição sobrenatural. A força e a intensidade da maldição dependem de quantos pontos você queira aplicar. Exemplos:

- Se você passar adiante um segredo que lhe foi confiado, sua traição irá voltar-se contra você de alguma maneira. (1 Ponto)
- Você gagueja incontrolavelmente ao tentar descrever algo que tenha visto ou ouvido. (2 Pontos)
- As ferramentas quebram ou não funcionam quando você tenta usá-las. (3 Pontos)
- Você está condenado a tornar aqueles de quem gosta ou a quem admira em seus inimigos. (4 Pontos)
- Todos os seus triunfos e realizações acabarão sendo aviltadas ou falharão de alguma maneira. (5pt)

IMAGEM SEM REFLEXO (DEFEITO: 1 PONTO)

Como os vampiros dos mitos, sua imagem não se reflete em espelhos. Isso pode ter um efeito bastante prejudicial quando você estiver tentando passar-se por humano. Os vampiros do Clã Lasombra têm esse Defeito automaticamente (e você pode ser confundido com um deles se o tiver).

PRESENÇA SINISTRA (DEFEITO: 2 PONTOS)

Os mortais têm uma percepção inconsciente da sua natureza de morto-vivo, que os deixa inquietos e sentindo-se mal em sua presença. Por causa disso, as dificuldades de todos os testes relativos à interação social com mortais são aumentadas em dois pontos.

REPULSA A CRUZES (DEFEITO: 3 PONTOS)

Você se sente repellido pela visão de cruzes comuns, como se elas fossem símbolos sagrados. Quando confrontado com uma cruz, você precisa ser bem sucedido num teste de Força de Vontade (dificuldade 9), ou fugirá do símbolo pelo resto da cena. Se sofrer uma falha crítica, não só deverá tentar fugir do símbolo, como o toque da cruz poderá lhe causar dano agravado (um nível de dano por turno que a cruz permanecer encostada em sua pele). Este dano não pode ser absorvido, mesmo que o vampiro possua Fortitude.

INCAPACIDADE DE ATRAVESSAR

ÁGUA CORRENTE (DEFEITO: 3 PONTOS)

Você acredita no velho mito e é incapaz de atravessar água corrente sem que esteja a pelo menos 15 metros acima dela. Denomina-se "água corrente" qualquer corpo aquoso com mais de meio metro de largura em qualquer direção e que não esteja completamente estagnado.

ASSOMBRADO (DEFEITO: 3 PONTOS)

Você é assombrado por um espírito zangado e atormentado, muito provavelmente uma de suas primeiras vítimas. Este espírito procura atrapalhá-lo o tempo todo, principalmente quando você está se alimentando, e faz o impossível para desafogar sua angústia sobre você e quem quer que esteja em sua presença. O Narrador determina a natureza exata do espírito, seus poderes e se ele pode ou não ser colocado para descansar.

APERTO DOS AMALDIÇADOS

(DEFEITO: 4 PONTOS)

Não existe êxtase em seu Abraço, somente terror e dor. Quando você se alimenta, os mortais lutam e gritam todo o tempo, o que o obriga a manter-se agarrado a eles enquanto quiser tirar-lhes o sangue. Os vampiros com níveis altos de Humanidade podem precisar fazer um teste de Humanidade, a critério do Narrador.

FUTURO NEGRO (DEFEITO: 5 PONTOS)

Você foi amaldiçoado com a Morte Final, ou pior, com o sofrimento de uma agonia eterna. Não importa o que você faça, não conseguirá livrar-se deste destino terrível. Em algum momento durante a crônica, seu Futuro Negro o atingirá. Ainda mais assustador é que você às vezes tem visões de sua sina, e o mal-estar que essas imagens lhe provocam exige que você gaste um ponto de Força de Vontade para apagá-las de sua mente, ou então você perderá um dado de todas as suas ações pelo resto da noite. É o Narrador quem determina a natureza exata de sua sina e quando ela ocorrerá. Este é um Defeito difícil de ser representado; ironicamente, embora pareça eliminar todo o livre arbítrio, o conhecimento do momento da morte pode ser libertador.

SENSIBILIDADE A LUZ (DEFEITO: 5 PONTOS)

Você é ainda mais sensível à luz do sol do que os outros vampiros. A luz do sol provoca o dobro do dano normal, e até mesmo o luar pode lhe causar dano letal de um modo similar aos raios do sol,

embora ele precise brilhar diretamente sobre você. Mesmo luzes fortes ferem seus olhos, exigindo o uso de óculos escuros.

BESTIÁRIO

Os vampiros são criaturas urbanas e raramente interagem com as feras selvagens. Na verdade, a maioria dos animais teme os Filhos de Caim sibilando ou rosnando à aproximação das criaturas anti-naturais. Apesar disso, certos vampiros, sobretudo aqueles que têm a Disciplina Animalismo, usam animais como companheiros, espíões ou soldados. Nesses casos, às vezes os animais também são transformados em carnícais, principalmente pelos vampiros dos Clãs Gangrel e Nosferatu.

De um modo geral, os animais são melhor descritos somente com as Características Físicas. Poucos têm valores de Inteligência maiores do que 2, ou de Percepção menores do que 3. As Características Sociais são puramente subjetivas. O dano infligido por animais é do tipo letal, embora as criaturas menores possam infligir dano de contusão, a critério do Narrador. Qualquer uma das bestas descritas a seguir pode ser transformada num lacaio carnícal, se for alimentada de vez em quando com sangue vampírico; tais companheiros ganham Força de vontade, um ponto de Potência, uma reserva de sangue de 10 pontos e algumas Habilidades "treinadas" que os animais selvagens possuem. Assuma que qualquer Característica entre parênteses é instilada por meio do contato com humanos e treinamento; um animal selvagem não possui essas Habilidades, a menos que exista algum tipo de mágica envolvido. Os animais cujo nível de vitalidade inclui Incapacitado são capazes de sobreviver por mais tempo do que os outros, que morrem ao ficarem sem níveis de vitalidade. A Característica Reserva de Sangue reflete quantos pontos um Cainita que está se alimentando consegue obter de um animal. Observe que o sangue de animais é muito menos satisfatório do que a vitae humana; mesmo alguns animais que têm mais sangue do que os humanos têm valores de reserva de sangue menores.

JACARÉ

Força 4, Destreza 2, Vigor 4

Força de Vontade: 3, Níveis de Vitalidade: OK, OK, OK, -1, -1, -1, -2, -5, Incapacitado

Ataque: Mordida com 7 dados; golpe com a cauda com 6 dados

Habilidades: Prontidão 2, Esportes 2, Briga 2, Furtividade 3 Reserva de Sangue: 5

Nota: Jacarés e crocodilos têm um dado de absorção de dano equivalente a couraça, utilizável contra dano letal ou de contusão. Os grandes répteis (crocodilos do Nilo ou estuarino) podem ter valores mais altos de Força, Vigor e de dano.

MORCEGO

Força 1, Destreza 3, Vigor 2

Força de Vontade: 2, Níveis de Vitalidade: OK, -1, -3

Ataque: Mordida com um dado

Habilidades: Prontidão 3, Esquiva 3, Furtividade 2

Reserva de Sangue: 1/4

(1 ponto de sangue equivale a quatro morcegos)



Nota: Os morcegos voam a até 40 km/h. Os vampiros que usam a Disciplina Metamorfose para transformar-se em morcegos são maiores e mais agressivos do que os morcegos normais.

URSO

Força 5, Destreza 2, Vigor 5
Força de Vontade: 4, Níveis de Vitalidade: OK, OK, OK, -1, -1, -1, -3, -3, -5, Incapacitado
Ataque: Com as garras com 7 dados; mordida com 5.
Habilidades: Prontidão 3, Briga 3, Intimidação 2, Furtividade 1
Reserva de Sangue: 5



FELINO GRANDE

Força 4/5, Destreza 3, Vigor 3/4
Força de Vontade: 5, Níveis de Vitalidade: OK, -1, -1, -2, -2, -5, Incapacitado
Ataque: Garras com 4/5 dados; mordida com 6/7 dados
Habilidades: Prontidão 3, Esportes 2, Briga 3 (Intimidação 4, Furtividade 3)
Reserva de Sangue: 5

Nota: Este padrão representa um leopardo, pantera, jaguar ou outro felino desse porte. Os valores à direita da barra representam um tigre ou leão.

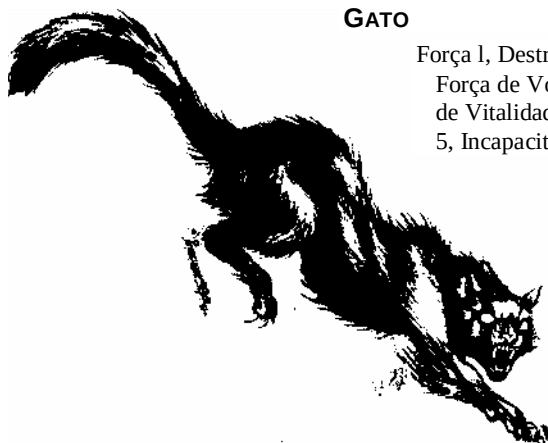
AVE GRANDE

Força 2, Destreza 3, Vigor 3
Força de Vontade: 3, Níveis de Vitalidade: OK, -1, -1, -2, -5
Ataque: Garras com 2 dados; bicada com 1 (por desespero)
Habilidades: Prontidão 3, Esportes 2, Briga 1, Esquiva 2, Intimidação 2 (Briga 3, Empáfia 4, Intimidação 4)
Reserva de Sangue: 1/2 (1 ponto de sangue equivale a duas aves grandes)

Nota: Este padrão pode representar um falcão, um corvo, uma coruja, uma gralha ou até mesmo um urubu. Tipicamente, uma ave é capaz de voar a velocidades de 40 a 80 km h.

GATO

Força 1, Destreza 3, Vigor 3
Força de Vontade: 3, Níveis de Vitalidade: OK, -1, -2, -5, Incapacitado



Ataque: Garras ou mordida com 1 dado
Habilidades: Prontidão 3, Esportes 2, Briga 2, Esquiva 3, Escalada 3, Intimidação 2, Furtividade 4 (Empatia 2, Lábia 2) Reserva de Sangue: 1

CACHORRO

Força 4, Destreza 3, Vigor 3
Força de Vontade: 5, Níveis de Vitalidade: OK, -1, -1, -2, -2, -5
Ataque: Mordida com 5 dados; patada com 4.
Habilidades: Prontidão 3, Esportes 2, Briga 3 (Esquiva 3, Empatia 2, Intimidação 3, Furtividade 2)
Reserva de Sangue: 2

Nota: Estas Características representam um cachorro grande, como um mastim ou cão de caça. Canídeos menores, domésticos, não serão tão formidáveis.

CAVALO

Força 4/6, Destreza 2, Vigor 3/5
Força de Vontade: 2/4, Níveis de Vitalidade: OK, OK, -1, -1, -2, -2, -5, Incapacitado
Ataque: Atropelamento ou coice com seis/sete dados; mordida com três
Habilidades: Prontidão 3, Esportes 2, Briga 1 (Briga 3, Empatia 2, Intimidação 2)
Reserva de Sangue: 3/4

Nota: Os cavalos costumam temer os mortos-vivos, mas podem ser treinados como montaria. Os valores à direita da barra representam um Clydesdale ou outro garanhão similar.



PORCO/JAVALI

Força 2/4, Destreza 2, Vigor 4/5

Força de Vontade: 3, Níveis de Vitalidade: OK, OK, -1, -1, -2, -4, Incapacitado

Ataque: Mordida com dois/quatro dados; javalis ferem com as presas com cinco dados

Habilidades: Prontidão 2, Esportes 2, Briga 2 (Intimidação 2)

Reserva de Sangue: 3/4

Nota: Os valores à direita da barra ou entre parênteses representam javalis.

RATO

Força 1, Destreza 2, Vigor 3

Força de Vontade: 4, Níveis de Vitalidade: OK, -1, -5

Ataque: Mordida com um dado

Habilidades: Prontidão 2, Briga 1, Esquiva 3, Furtividade 3

Reserva de Sangue: 1/4 (1 ponto de sangue equivale a 4 ratos)

Nota: Os ratos são transformados em carniçais com frequência e usados como espões e vigias pelos Nosferatu. Eles costumam atacar em bandos (veja as regras mais adiante).

LOBO

Força 3, Destreza 3, Vigor 3

Força de Vontade: 3, Níveis de Vitalidade: OK, -1, -1, -3, -5, Incapacitado

Ataque: Mordida e garras com quatro dados

Habilidades: Prontidão 2, Briga 3, Esportes 1, Esquiva 1, Furtividade 2

Reserva de Sangue: 2

Nota: Os vampiros que se transformam em lobos deslocam-se com o dobro da velocidade normal de corrida.



BANDOS E ENXAMES

Embora as Características discriminadas acima identifiquem indivíduos, alguns animais fazem ataques *em massa*. Além disso, um vampiro ancião pode criar um belo clima de tensão lançando exércitos de roedores ou de cães sobre suas vítimas. Se um enxame de vespas, ou uma horda de ratos acossar os personagens, use as regras a seguir.

Ao invés de tentar determinar o que cada um dos membros do bando ou enxame causa, faça um teste para ver se o enxame causa dano ao personagem. Relate os resultados a partir daí.

Na tabela adiante, estão relacionadas as estatísticas para cada tipo de animal. Faça a avaliação de dano com o total de dados de dano relacionado uma vez por turno (dificuldade 6), e permita que os personagens tentem esquivar-se ou absorver o dano resultante. Este dano é do tipo letal, ou possivelmente de contusão no caso de criaturas pequenas ou fracas. Os bandos atacam uma vez por turno para cada personagem e agem na ordem de iniciativa indicada na tabela.

Se um personagem se esquivar, ele pode movimentar-se normalmente pelo restante do turno. Caso contrário, seus atacantes reduzem sua velocidade de deslocamento à metade do normal. Se eles provocarem mais do que três níveis de vitalidade de dano em um turno (depois que o alvo absorve o dano), ou se o jogador sofrer uma falha crítica numa determinada jogada, o personagem é derubado e sobrepujado. Ele só pode se mover um ou dois metros por turno e a dificuldade do ataque do enxame cai para 5. Os esforços para erguer-se e continuar a se movimentar têm dificuldades mais altas do que o habitual (indo, tipicamente, para 7 ou 8).



Os níveis de vitalidade relacionados refletem a quantidade de dano necessária para se dispersar o bando. Dois níveis de vitalidade adicionais destroem os atacantes completamente. Pistolas, fuzis e armas brancas pequenas (facas, soco inglês, garrafas, garras, mãos nuas) infligem um único nível de vitalidade por ataque, não importando quantos sucessos nos testes de ataque e de avaliação de dano forem obtidos (ou seja, o ataque atinge somente uma criatura).

Espingardas, submetralhadoras e armas brancas maiores (espadas, bastões, tábuas, correntes) causam dano normal (cada sucesso obtido no teste elimina um nível de vitalidade ao enxame como

um todo), assim como ataques de área (coquetéis Molotov, tempestades de gelo, rajadas de vento, explosões). Os enxames e os bandos não absorvem dano.

Dependendo do tamanho do bando, dois ou mais personagens podem ser afetados e podem contra-atacar. Qualquer um que ajude um personagem derrubado também pode ser atacado. Um humano é capaz de sobrepujar alguns bandos ou enxames (como os de ratos ou insetos), mas é incapaz de lidar com outros tipos (como os constituídos por hienas ou aves).

Animal	Dano	Níveis de Vitalidade	Iniciativa
Insetos pequenos	1	5	2
Insetos grandes	2	7	3
Insetos voadores	2	5	4
Aves, morcegos	4	9	5
Ratos	3	7	3
Ratazanas (com 30 cm ou mais)	4	9	3
Felinos selvagens	4	6	6
Cães selvagens	6	15	4



EPÍLOGO:

SOB UMA LUA DE SANGUE

"Tudo o que eu lhe disse é mentira, inclusive isto."

Estas foram as últimas palavras de Alisdair, cuspidas de sua boca enquanto eu golpeava suas costelas com o pedaço de uma cadeira quebrada. Esta deve ter sido a única verdade que eu ouvira dele. Afinal de contas, ele me disse que uma estaca no coração imobilizaria qualquer vampiro, e no entanto, lá estava ele, ainda se mexendo mesmo depois de eu afundar um tronco de cerejeira de mais de meio metro através do seu peito. Eu acho que ele não deveria ser capaz de fazer aquilo.

Eu não entendo. Não entendo nada. Só sei que acabo de fazer uma coisa que provavelmente não deveria ter feito.

Vagando suavemente através da janela entreaberta, os últimos vestígios das cinzas de Alisdair flutuam pela noite. Do lugar no chão onde eu estou sentada, posso ver a lua se erguendo acima da linha do horizonte. É uma lua crescente com as pontas voltadas para cima, uma silhueta gorda e um brilho alaranjado sangrento através da fumaça. Minha colega de quarto, Carol, diria que uma lua como essa é um símbolo do poder feminino e que a cor representa a magia inerente da menstruação, e assim por diante. Eu olho para a lua e imagino quão completamente imundo o ar precisa estar para que ela apresente este tom de vermelho. Eu me sinto até vagamente agradecida por não ter mais que respirar este veneno.

A brisa flutua pelo aposento, trazendo com ela o redor das ruas lá embaixo. Junto com ele, eu ainda posso sentir o cheiro de papel queimado no qual Alisdair se transformou quando acabei com ele. Eu acho que esse cheiro jamais deixará este lugar. Se eu permanecer aqui, mais cedo ou mais tarde ele vai me deixar louca. Mesmo estando morto, mesmo que eu tenha bebido até a última gota de seu sangue, de alguma forma ele ainda não se foi. Neste exato momento, ele ecoa em minha cabeça e se eu permanecer aqui, este eco vai se tornar mais e mais alto.

Certo, eu preciso ir embora, preciso me distanciar deste lugar onde matei Alisdair. Eu nem ao menos tenho certeza de por que eu o fiz, mas Deus sabe que ele deve ter feito alguma coisa para merecê-lo. Eu poderia mentir e dizer que ele mereceu isso por ter me transformado em uma vampira, mas isso seria um desrespeito às memórias que eu possuo dele. Quanto mais eu penso sobre isso, maior é a minha certeza de que algo me disse para encontrá-lo; eu tenho certeza de que esse mesmo algo disse a ele para me abraçar ao invés de me matar.

Talvez tenha sido este mesmo algo que me disse que eu precisava afundar aquele poste nas costelas dele e então tomar todo o seu sangue até secá-lo. Eu poderia quase jurar que escutei alguém aqui enquanto realizava a façanha, dizendo- me o que fazer mas não o porquê. Esta não é uma desculpa tão ruim para um assassinato, é.'

De qualquer modo, vamos encarar os fatos: mesmo pegando-o de surpresa, eu nunca deVgria ter sido capaz de incomodar Alisdair, quanto mais matá-lo. Durante essas três semanas, desde que ele me abraçou, eu o vi correr mais rápido do que carros de polícia e levantar seu piano com apenas uma das mãos. Eu, por outro lado, posso fazer minhas bochechas ficarem rosadas — e apenas se eu me esforçar muito. Ele deveria ser capaz de me impedir sem nem pensar nisso. Por que não o fez.⁷

Será que alguém impediu que ele se defendesse.' Ou ele estava procurando por alguém que o matasse.' Infelizmente, ele não pode mais me responder.

Deixe este lugar. Agora. O dinheiro está na gaveta do meio da escrivaninha — você vai ter que destruir a madeira para alcançá-lo.

Não há mais ninguém aqui. Ninguém me viu assassinar Alisdair; ninguém entrou aqui desde então. Os vizinhos nunca nos incomodaram, então não podem ser eles.

Eu disse vá agora.

Ainda não há ninguém aqui, mas dane-se, eu não vou me arriscar. Eu me aproximo da escrivaninha, sem acreditar no que estou prestes a fazer. É uma linda peça; Alisdair me disse uma vez que ele a resgatara da casa de um marquês durante o Terror. Ele também me disse que se tornara um vampiro somente dois séculos atrás, na Inglaterra, e nunca colocara os pés na França. Na verdade, é tudo mentira. Eu imagino se posso acreditar em qualquer coisa que ele disse sobre o verdadeiro significado de ser um vampiro.

Esperando alguma resistência, eu puxo a maçaneta de bronze da gaveta do meio. Ela nem se move.

Rápido!

Quem quer que seja o meu patrono invisível, ele está com pressa. Fecho meus olhos e tento imaginar o fluxo de sangue em meus braços, aumentando minha força. Este é um truque que Alisdair me mostrou, mas que, honestamente, eu não aprendi muito bem.

Faça desse jeito, Celeste. Subitamente eu ouço a voz de Alisdair, sinto sua vontade direcionando a força do meu sangue dentro de mim. Isso não pode estar acontecendo. Ele está morto. Já era! Eu o matei, suguei-o até matá-lo. Não, Celeste. Eu estou aqui, e permanecerei com você para sempre, minha querida. Você vai precisar da minha ajuda — você tem tantas coisas a fazer, e sem mim, você nunca conseguirá. Seu outro amigo concorda comigo — e é por isso que ele fez com que você me matasse.

A parte da frente da gaveta se quebra com uma estalo agudo e cai no chão em meio a uma torrente de papéis e contas. Eu encho rapidamente uma bolsa com um punhado de dinheiro e, pela última vez, reviro a gaveta em busca da pistola de Alisdair. Eu confio na paranóia dele — graças a Deus eu estava certa e a pistola está carregada.

É inútil, me diz uma voz que não é de Alisdair. Estamos no 15º andar e há um rosto na janela, um rosto feio, pálido e cheio de caninos. Ele me diz alguma coisa sobre cometer diablerie e o Fim dos Tempos, mas eu não perco meu tempo ouvindo.

Eu levanto a arma e atiro, acertando seis tiros na coisa feia fora da janela. Ela explode em uma mistura de sangue e vidro partido e voa longe. Dentro de mim, posso ouvir Alisdair

exultante; lá fora só existe o grito abafado de um vampiro atingindo o chão depois de uma queda de quase cem metros.

Se você correr, pode chegar ao cano antes que ele se recupere.

Desta vez eu não hesito, não discuto nem um pouco. Somente corro para fora do apartamento, batendo a porta atrás de mim pela última vez. Enquanto viro o corredor até a escada, eu ouço ruídos distantes de coisas se quebrando dentro do apartamento. Acho que o feioso trouxe alguns amigos.

Esrão com medo de você. Estão com medo do que você fará.

"Quem diabos é você?" Eu grito para o ar, enquanto desço as escadas, quatro degraus de cada vez. "Onde está Alisdair?"

Eu sou um amigo. E Alisdair é parte de você agora. A força dele é sua. Você vai precisar dela durante as noites que se aproximam. Seus inimigos vêm esperando por você desde antes de você nascer.

E com isso, eu passo pela porta e pelo salão de entrada, quase atropelando Abe, o porteiro, no processo. Eu ouço sirenes no outro quarteirão, provavelmente os policiais e uma ambulância, vindo nesta direção para investigar os tiros e o corpo achatado no chão. Eu viro para o outro lado, e continuo correndo. Minha barriga está doendo. A mão que usei para destroçar a gaveta da escrivaninha de Alisdair também dói. Meus braços doem, especialmente logo acima do ombro, onde eu tenho aquela horrível marca de nascença, da qual Carol vive me falando. Há uma arma vazia em minhas mãos e eu estou quase sem fôlego, seguindo em frente apenas com meus reflexos. Como eu gostaria de poder me sentar e descansar...

Ainda não. Larque a arma, mas continue correndo. Logo você poderá descansar.

"Quem me dera!" Eu me assusto ao cruzar a frente de um táxi. O motorista paquistanês começa a xingar, mas grita de medo ao ver o sangue seco de Alisdair em minha face. "Quando poderei descansar?"

Depois de me matar também.

Enquanto eu mergulho cada vez mais fundo dentro da noite, posso ouvir os risos de Alisdair misturados ao barulho das sirenes. Um som que vai me assombrar até o fim do mundo.

E se meus pressentimentos estiverem certos, não vai ser por muito tempo.



ÍNDICE REMISSIVO

A		Arquétipos		112	Carnicais	53,275
Abraço	23,32	Arquiteto	112		Cartago	240
Absorção de Dano	209	Autocrata	112		Cataianos	53
Ações	190	Bon Vivant	112			67
Ações Múltiplas	192	Caçador de Emoções	112		Círculo Interno	49
Ações Prolongadas	194	Celebrante	115		Círculos	45
Ações Resistidas	194	Competidor	113	Clãs		48,90
Ações Automáticas	200	Conformista	113	Assamita		46,68
Ceder a Vez	201	Criança	113	Brujah		46,70
Movimentação	200	Diretor	113	Gangrel		48,94
Uso do Sangue	200	Esperto	113	Giovanni		48,84
Ações Físicas	201	Excêntrico	113	Lasomhira		46,72
Abrir/Fechar	202	Fanático	114	Malkavianos		46,74
Arremessar	204	Filantropo	113	Nosfetarú		48,96
Caçada	201	Galante	114	Ravnos		48,92
Carga	201	Gozador	115	Seguidores de Set		46,76
Dirigir Ousadamente	201	Juiz	114	Toreador		47,78
Erguer/Quebrar	202	Malandro	115	Tremere		48,86
Escalar	201	Mártir	114	Tzimisce		47,80
Esgueirar-se	203	Masoquista	114	Ventrué		66
Invasão	202	Monstro	114	Coclaves		207
Nadar	203	Pedagogo	114	Combate		208
Perseguição	202	Penitente	114	Ataque		207
Saltar	202	Perfeccionista	114	Combate à Distância		207
Sombra	203	Ranzinza	113	Combate Próximo		207
Ações Mentais	204	Rebelde	115	Iniciativa		205
Criação	204	Sobrevivente	115	Resolução		207
Despertar	204	Solitário	114	Turnos de Combate		102
Investigação	205	Tradicionalista	115	Criação de Personagem		109
Pesquisa	205	Valentão	113	Exemplo		31
Pirataria de dados	205	Visionário	115	Criança da Noite		254
Rastrear	205	Assamitas	90	Crônica		143
Reparos	205	Atributos	115	Custos de Experiência		104
Ações Sociais	205	Aparência	118	Custos em Pontos de Bónus		
Atuação	207	Carisma	117	D		
Boémia	205	Destreza	116	Dados		191
Credibilidade	205	Força	16			
Interrogatório	206	Inteligência	19	Dano		208,217
Intimidação	206	Manipulação	17	Dano Agravado		218
Oratória	206	Percepção	19	Dano Letal		217
Sedução	207	Raciocínio Vigor	19116	Dano por Contusão		217
Tagarelice	205			Degeneração		221
Anarquistas	31	B		Deterioração		224
Ancião	31	Beijo, O	33	Diahlene		224
Ancilla	31	Bestiário	302	Dificuldades		191
Antagonistas	270	Bandos e Enxames	304	Disciplinas		146
Antecedentes	129	Brujah	46,68	Animalismo		146
Aliados	130			Acalmar a Besta		147
Contatos	130	C		Chamado, O		147
Fama	130	Caçada de Sangue	42	Dominar o Espírito		148
Geração	131	Caçadores de Bruxas	51,270	Expulsando a Besta		149
Influência	132	Arcano, O	274	Sussurros Selvagens		146
Lacaios	133	Criminosos, Os	274	Auspícios		149
Mentor	132	Governo, O	271	Percepção da Aura		150
Rebanho	131	Inquisição, A	270	Projeção Psíquica		152
Recursos	132	Caim	54,56,239	Sentidos Aguçados		149
Status	133	Caitiff	31	• Telepatia		151
Antediluvianos	30,56	Camanlla	43,65	Toque do Espírito, O		151
Aparições	53,252	Características	100	Vendo o Invisível		152
Arcontes	66	Pontuações	191	Demência		155
Armadura	209			Assombrar a Alma		155
				Insanidade Total		150

Olhos do Caos	155
Paixão	155
Voz da Loucura, A	156
Doenças	226
Dominação	156
Comando, O	157
Condicionamento	158
Hipnotizar	157
Ordenar Esquecimento	157
Possessão	159
Resistindo à Dominação	158
Fortitude	160
Metamorfose	173
Forma da Besta, A	174
Forma de Névoa	174
Fusão com a Terra	173
Garras da Besta	173
Olhos da Besta	173
Necromancia	161
Ofuscação	166
Cobrando o Grupo	167
Desaparecimento do	
Olho da Mente	167
Manto das Sombras	166
Máscara das Mil Faces	166
Presença Invisível	166
Potência	170
Presença	170
Covocação	172
Fascínio	171
Majestade	172
Olhar Aterrorizante	171
Transe	171
Quietus	175
Carícia de Baal, A	176
Chamado de Dagon, O	176
Gosto da Morte, O	176
Silêncio Mortal	175
Toque do Escorpião, O	175
Quimerismo	153
Aparição	154
Cruel Realidade	154*
Fata Morgana	154
Ignis Fatuus	154
Permanência	154
Rapidez	153
Serpentis	176
Coração das Trevas, O	178
Forma da Serpente, A	177
Língua da Serpente, A	^1
^1	77
Olhos da Serpente, Os	176
Pele da Víbora, A	177
Taumaturgia	178
Tenebrosidade	168
Braços do Abismo	169
Corpo de Sombras	169
Jogo das Sombras	168
Metamorfose Sombria	169
Mortalha das Trevas	169
Vicissitude	185
Aspecto. Maleável	186
Forma Horripilante	187
Forma Sanguínea	187
Moldar a Carne	186
Moldar os Ossos	186

E

Eletrocução	227
Elísio	43
Especializações	117
Exemplo de Jogo	233
Experiência	141
Extremos de Temperatura	232

Fadas	53,280
Falha	192
Falha Crítica	192
Fé Verdadeira	272
Fogo	227
Força de Vontade	136
Frenesi	228

Gangrel	46,70
Gehenna	59
Cultos à Gehenna	44
Geração	53
Giovanni	48,94
Glossário	59
Golconda	230

H

Habilidades	119
Conhecimentos	-126
Acadêmicos	126
Ciência	129
Computador	127
Direito	128
Finanças	127
Investigação	128
Linguística	128
Medicina	128
Ocultismo	129
Política	129
Perícias	123
Armas Brancas	125
Armas de Fogo	124
Condução	124
Empatia com Animais	123
Etiqueta	124
Furtividade	126
Ofícios	124
Performance	125
Segurança	126
Sobrevivência	126

Talentos	120
Briga "	120
Empatia	121
Esportes	120
Esquiva	120
Expressão	121
Intimidação	122
Lábia	122
Liderança	122
Manha	122
Prontidão	120

Harpas	38
Humanidade	134
Hierarquia de Pecados	221

I

Inconnu	44

J

Justiçares	65
Jvhad	56,240

Laço de Sangue	218
Lasombra	48,84
Lei de Talião, A	42
Livro de Nod	54,239
Lupinos	52
Lobisomens	276
Luz do Sol	232

M

Magos	53,278
Malkavian	46,72
Manobras do Combate	209
Matusaléns	30
Membros	29
Mindo das Trevas	28
Morte Final	216
Movimentação	200

N

Narração	254
Criando Histórias	263
Narrador, O	254
Necromancia	1-1
Linha das Cinzas, A	104
Domínio da Mortalha	1<5
Ex Nihilo	1t
Línguas Inanimadas	10T
Mão Morta	164
Visão Além da Mortalha	164
Linha do Sepulcro, A	161
Assombração	162
Compelir	162
Invocar o Espírito	161
Tormento	162
Visão Cadavérica	161
Linha dos Ossos, A	163
Hordas Trôpegas	163
Possessão Demoníaca	163
Roubar Almas	163
Tremor	163
Vassoura do Aprendiz	163
Rituais Necromânticos	165
Chamado dos	
Mortos Famintos, O	165
Olhos da Sepultura, Os	165
Posse Fantasmagórica	165
Ritual da	
Corrente Desenterrada	165
Toque Cadavérico	165

Neófitos	31
Níveis de Vitalidade	141
Nosferatu	46,74
Novato3 l	

p

Perturbações	222

Pontos de Bónus	107	Vontade de Ferro	299	Criação de Personagem	103
Pontos de Sangue	138	Vontade Fraca	300	Gerações	139
Prelúdio	108	Sobrenaturais	300	Manobras de Combate	214
Primeiro Cidade,A	239	Amaldiçoado	301	Vitalidade	215,216
Primigênie	37	Amor Verdadeiro	301		
Príncipe	35	Aperto dos Amaldiçoados	302	Taumaturgia	178
		Assombrado	302	Linhas da Taumaturgia	17S
		Fé Verdadeira	301	Linha da Conjuração, A	I h i
		Futuro Negro	302	Linha do Sangue	17.S
Qualidades e Defeitos	295	Habilidade Oracular	300	Mãos da Destruição	152
Físicos	296	Imagem sem Reflexo	302	Movimento da Mente	161
14 ⁱ Geração	297	Imunidade ao		Sedução das Chamas, A	180
Aleijado	297	Laço de Sangue	300	Rituais da Taumaturgia	182
Amhidestro	296	Incapacidade de Atravessar		Comunicar-se com o Senhor	18}
Caolho	297	Água Corrente	302	Contrato de Sangue	1S5
Cegueira	298	Médium	300	Defesa do Refúgio Sagrado	183
Cheiro do Túmulo	297	Mentor Espiritual	300	Despertar com o	
Corpo Grande	297	Nove Vidas	301	Frescor do Anoitecer	183
Criança	297	Presença Sinistra	302	Escudo da Presença Pútrida	1S4
Cura Demorada	297	Repulsa a Cruzes	302	Foco Principal da	
Deficiência Auditiva	297	Repulsa ao Alho	301	Infusão de Vitae	l M
Deficiência Visual	297	Resistência à Magia	300	OssO da Mentira, O	184
Deformidade	297	Sensibilidade à Luz	302	Proteção Contra Carnícais	184
Desfigurado	297	Sorte	301	Proteção Contra o	
Digestão Eficiente	297	Toque de Congelamento	301	Mal da Madeira	184
Equilíbrio Perfeito	296			Toque do Demónio	184
Estatura Baixa	297	Sociais	300	Traversia Incorporrea	184
Ferimento Permanente	297	Caçado	300	Tempo	190
Inferir Comida	296	DÍvida de Gratidão	300	de Cura dos Mortais	219
Monstruoso	297	Identidade Trocada	300	Toreador	46,76
Mordida Infecciosa	297	Inimigo	300	Torpor	216
Mudo	298	Líder Nato	300	Tradições	39
Pele Cadavérica	298	Membro de		Tradición da Destruição, A	41
Portador de		Seita sob Observação	300	Tradición da Hospitalidade, A	41
Doença Contagiosa	298	Ressentimento do Senhor	300	Tradición da Máscara, A	40
		Segredo Sombrio	300	Tradición da Progénie, A	40
		Senhor de Prestígío	300	Tradición da Responsabilidade, A	41
		Senhor Indigno	300	Tradición do Domínio, A	40
				Tremere	47,78
Rubor de Saúde	296			Trilhas da Sabedoria	286
Sangue Fraco	298	Queda	227	Trilha da Metamorfose	292
Sentido Aguçado	296			Trilha da Noite	291
Surde:	298	R		Trilha de Typhon	294
Temerário	297			Trilha do Paradoxo	293
Vício	297			Trilha do Sangue	288
Vo: Encantadora	296	Ravnos	48,9 6	Trilha dos Ossos	290
Mentais	298			V	
Amnésia	299	Recuperando a Mortalidade	231	Vampiro	
Bairrismo	299	Reflexivas	191	Verdades Cx Mentiras	
Bom Senso	298	Resumo do Combate	208	Vauldcrie	
Cabeça Quente	299	Revolta Anarquista, A	242	Venenos e Drogas	
Código de Honra	299	Rótschreck	229	Ventrue	
Concentração	298	Sabá	44, «2,83	Virtudes	
Consumo Conspícuo	300	Seguidores de Sei	48,92	Auto-eonnole	
Coração Mole	299	Segunda Cidade	240	Consciência	
Dificuldade de Fala	299	Seitas	43	Convicção	
Exclusão de Presa	299	Senhor	31	Coragem	
Fobia	299	Sistemas	200	Instinto	
Linguista Nato	299	Sucesso	191	Vitalidade	
Lunático	300	Graus de Sucesso Sucesso	192	X	
Memória Eidética	299	Automático	193	Xerife	
Noção Exata do Tempo	299	Tabelas de			
Pesadelos	299	Armaduras			
Sono Leve	299	Armas Brancas			
Sono Pesado	299	Armas de Longo Alcance	214		
			214		
			215		
Temperamento Calmo	29				
	9				
Timidez:	299				
Vingança	299				

Tabela de Armas

[illegible]

Aparência

Qualidades e Defeitos

Idade: _____

Tipo Custo

Idade Aparente:_____

Nascimento: _____

Morte: _____

Cabelos: _____

Olhos: _____

Pele: _____

Nacionalidade: _____

Altura: _____

Peso: _____

Sexo:

Vestuário:

Recurso Atual: _____

Recurso Total:

Línguas: _____

Estilo Marcial: _____

Nomes de contatos, aliados, mentores, etc.

Despesas e Lucros

[illegible]