

# VAMPIROS

MITOLÓGICOS



MINISTERIO DE JUSTICIA  
ADecuado  
PARA MENORES DE  
**18**

**Marcelo Del Debbio**

**Sistema  
Daemon**

# VAMPÍROS

## MITOLÓGICOS

Marcelo Del Debbio

1ª Edição - nov/1.998

2ª Edição - jun/2.001

3ª Edição - mai/2.003

Daemon Editora

fax (11) 3675-1860

email: [daemon@daemon.com.br](mailto:daemon@daemon.com.br)

<http://www.daemon.com.br>

# VAMPIROS

## MITOLÓGICOS

Criação: Marcelo Del Debbio  
Revisão: Fabrício GiZmo  
Capa: Evandro Gregoriö  
Arte: Evandro Gregório, Joe Prado, Yes Cabrita  
Programação Visual: Norson Botrel e Marcelo Del Debbio  
Diagramação: Daemon Editora  
Fotolitos: Daemon Editora  
Impresso por: Gráfica Scortecci

### A meu pai e minha mãe

- À Luciana, por toda a ajuda durante a realização deste livro.
- Ao Marcelo Cassaro por toda a ajuda e apoio.
- JM Trevisan, Katabrok e o pessoal da Dragão Brasil.
- A Douglas, Mauro, Iano e Débora da Devir.
- Klink, Silvana e pessoal da Gibiteca Municipal Henfil.
- A Claus Reiger, Ricardo Augusto, Cristiano Rodrigo, Ana Flora, Ian Saukas, Fernando Bacci, Marcelo Sarsur, Fabrício Botelho, Daniel Martins, Richard Garrell, Johan Spellcaster, Kanter, Leishmaniose.
- A Guilherme Moreno e Marcelo Telles, cada um em seu bairro, por suas excelentes listas de discussão.

Desaconselhável para menores de 18 anos

Se você tem qualquer dúvida, comentário ou sugestão:  
Email do Autor: [mxyzplk@daemon.com.br](mailto:mxyzplk@daemon.com.br)

(c) 1998 - 2003 Daemon Editora. Todos os direitos reservados. A reprodução sem permissão por escrito do autor é proibida. Exceto com o propósito de resenha. Os jogadores podem reproduzir as fichas de personagens apenas para seu próprio uso.

Esta é uma obra de ficção. Apesar dos fatos citados neste livro terem sido extraídos de lendas e histórias reais de diversos povos, a magia e os rituais como são aqui descritos não devem ser utilizados fora do jogo, pois poderiam ferir os participantes. Mesmo os eventos, agências, sociedades secretas e personagens verdadeiros citados aqui são tratados de forma ficcional. Este é apenas um jogo. A realidade é muito pior.

# Introdução

Embora tenha passado boa parte de minha vida estudando o ocultismo, o tema vampiros sempre me fascinou. Ao examinar livros e revistas sobre o tema, acabei chegando, naturalmente, as poucas obras disponíveis de não-ficção sobre os vampiros, especialmente as que retratam o mito do vampiro como um personagem folclórico e relatos dos vampiros supostamente "reais". Os livros *The Vampire: His Kith and Kin*, de Montague Summers, considerado um dos melhores na descrição das lendas, bem como *The Vampire Book* (de Gordon Melton) se tornaram leituras obrigatórias.

Assim como eu, muitas pessoas também se interessam pela mitologia e folclore dos povos, e achei que utilizar a técnica de RPG neste livro seria uma boa idéia para passar o conceito do vampiro como um personagem lendário.

## O que é RPG?

Um RPG ou Role Playing Game (jogo de interpretação) é como uma peça de teatro, onde você controla um ou mais personagens e tenta resolver um problema ou aventura proposta por um outro jogador, denominado Mestre. Podemos compará-lo a um filme, onde os jogadores fazem o papel dos atores e o Mestre faz o papel de diretor. Como um ator, o jogador pode representar um personagem que é muito diferente de si mesmo.

A diferença entre o RPG e um filme é que não há um roteiro a ser seguido. A ação vai se desenrolando à medida em que os personagens tomam decisões, e os rumos da aventura se modificam a cada ato dos jogadores. É o Mestre quem determina se os jogadores foram felizes em suas decisões, estabelecendo quais foram as consequências dessas decisões no mundo imaginário.

Você já deve ter percebido que para jogar este jogo serão necessárias algumas pessoas (um mínimo de 3 e um máximo de 6 pessoas), sendo uma delas o Mestre.

## Preparativos

Antes de começar a jogar, tanto o Mestre quanto os jogadores precisam fazer alguns preparativos, afinal de contas, o RPG é um jogo onde informações são fundamentais. VAMPIROS possui um dos sistemas mais simples e práticos de RPG já desenvolvidos, de modo a atrapalhar o mínimo possível o desenrolar da história.

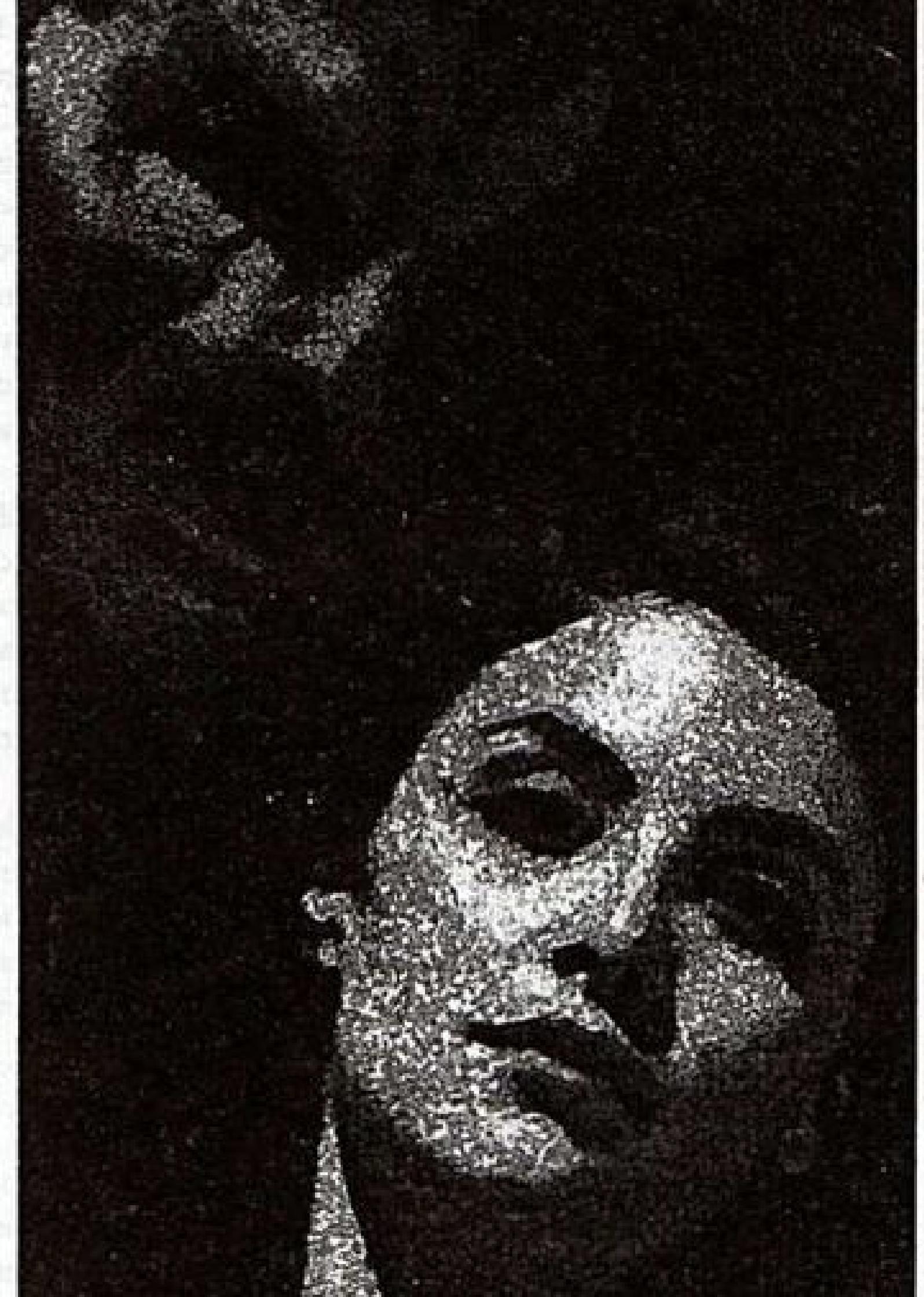
Os jogadores precisarão de lápis, dados e de suas fichas de personagem, enquanto o Mestre terá consigo os mapas e outras anotações importantes para a aventura.

## Qual o objetivo do jogo?

Em VAMPIROS MITOLÓGICOS, o objetivo dos participantes é contar uma história; criar e desenvolver personagens completos, e escrever, através de jogos, o roteiro para uma biografia vampírica, tudo isto de forma leve, prática e divertida.

VAMPIROS trata de um passeio pela História, tornando seu personagem parte viva da História, enquanto descobre os poderes e as responsabilidades que a eternidade lhe proporciona.





# Vampirismo

Para se entender o fascínio exercido pelos vampiros nas pessoas, é interessante examinar a forma como têm evoluído culturalmente algumas de suas influências e imagens através dos séculos.

A crença em criaturas que “assombram as noites” provavelmente remonta às experiências humanas muito antes do surgimento da escrita: o medo da escuridão e o temor em relação aos mortos, bem como a crença nas propriedades mágicas do sangue (que podem ser encontradas em muitas culturas antigas do mundo inteiro). Contos, jogos, filmes e até mesmo RPGs sobre vampiros são características de muitas culturas mundiais.

O conceito específico dos mortos retornando ao mundo dos vivos para atacar, aterrorizar e se alimentar do sangue dos vivos apareceu pela primeira vez durante a Antiguidade Clássica, porém, não com a forma que hoje idealizamos os vampiros. Bruxas que bebiam o sangue dos recém-nascidos e monstros matadores de crianças eram explicações para o fato de crianças nascerem mortas, abortos ou para crianças que morriam ainda bebês.

Na Europa cristã, no século XII, o historiador inglês William de Newburgh relatou diversos casos de mortos retornando para aterrorizar, matar e atacar pessoas durante a noite. Eles não foram chamados de vampiros, mas catalogados como “aqueles que retornam de suas tumbas”, em referência aos antigos espíritos malignos babilônicos, que voltavam ao reino dos vivos para vingar algum mal cometido contra eles.

Embora nenhuma crença prolongada nestes seres tenha continuado entre os ingleses, a onda de relatos virtualmente idênticos varreu grandes áreas da Europa Oriental, do século XVI ao XVIII. Uma grande variedade de termos foi desenvolvida para designar estes seres, e diversas lendas surgiram a respeito dos fantasmas que voltavam do túmulo.

## O Bebedor de Sangue

Nestas regiões povoadas pelos eslavos, o conceito de vampiros integrou-se aos sistemas de crenças culturais. Extensas tradições invocando as causas do vampirismo, a proteção contra estes seres, sua detecção e destruição foram desenvolvidas com muitas variações locais. Os hindus acreditavam nos demônios bebedores de sangue humano, seguidores da deusa Kali, e estas lendas subiram até a Romênia através das tribos ciganas, chegando à Europa Ocidental, onde se tomaram foco de discussão intelectual.

Em 7 de Janeiro de 1732, um relato oficial foi assinado pelo cirurgião Johannes Fluckinger, do governo austríaco, detalhando suas investigações sobre o vampirismo na Sérvia. Um caso estranho havia acontecido na vila de Meduegna. Um homem conhecido como Arnold Paul foi mordido por um vampiro e morreu. Alguns acreditaram que ele havia ressuscitado dos mortos e estava atacando pessoas na vila. Quando desenterraram seu corpo, ele estava intacto, e com sangue fresco em seus lábios.

Acredita-se que a palavra **vampiro** foi utilizada pela primeira vez em periódicos ingleses de 1732: o *London Journal* e o *Gentlemen's Magazine*. Descreviam o caso de Paul e comentavam a respeito do que poderia ter acontecido a ele. Os debates prosseguiram até a Universidade de Paris. Dom Augustin Calmet, um beneditino estudioso da Bíblia, publicou em 1746 um tratado sobre vampiros, no qual narrou, entre outros, a história de Arnold Paul.

Em 1765, um biólogo chamado Louis Lecrec descobriu um morcego chupador de sangue no novo mundo, que foi classificado com o nome de morcego-vampiro porque a habilidade destes mamíferos lembrava as lendas sobre os vampiros da época. Foi a primeira vez que um vampiro foi relacionado aos morcegos.

## Polidori

John Polidori foi o primeiro escritor a publicar um livro sobre vampiros, em 1819, intitulado “*The Vampyre*”.

Companheiro de Lord Byron e Mary Shelley, escreveu sobre um aristocrata viajante que matava mulheres para se alimentar de seu sangue. Esta história fez tanto sucesso durante o século XIX que diversos textos e peças de teatro seguiram-se ao seu trabalho, entre eles, “*Varney, the Vampire*”, escrito por James Rymer, em 1840.

Em 1872, Sheridan Le Fanu criou Carmilla, a primeira personagem a associar vampirismo e juventude eterna. Baseada nas lendas a respeito da Condessa de Bathory, Le Fanu desenvolveu o conceito de que o sangue manteria os vampiros jovens para sempre. Uma outra leva de textos sem maior importância seguiu-se até o romance “*Drácula*”, de Bram Stoker, iniciou a era vampiresca que continua até hoje. Infelizmente, uma outra versão para teatro surgiu pouco tempo depois, apenas baseada neste livro (uma versão grosseiramente simplificada) e a maior parte dos contos, textos e peças que se seguiram foram inspiradas nesta versão de teatro, e não na versão original de “*Drácula*”. De qualquer modo, Stoker criou o padrão que praticamente todos os escritores ocidentais seguiriam daquele ponto em diante.

Somente 50 anos depois apareceu novamente algo que prestasse. Richard Matheson publicava “*I am Legend*” em 1954, sobre um homem que descobre ser o último ser humano em um mundo povoado de vampiros. De 1954 até a década de 80, o mito do vampiro tornou-se ridicularizado por causa de muitos filmes horríveis feitos para as massas, que conseguiam atingir muito mais pessoas que os bons livros publicados por Robert Bloch, Ashton Smith e Seabury Quinn.

“*Nosferatu*” de 1922, filme baseado no texto de Stoker, e dirigido por F. Murnau, retratou um vampiro mais sombrio e sinistro que o Drácula original. A partir de 1931, Drácula, com Bela Lugosi, foi lançado e se tomou um marco na história “vampírica” literária, e criou a imagem clássica e estereotipada do vampiro: capa vermelha, um nobre pálido da Europa Oriental, que bebia sangue de donzelas

indefesas. A influência deste filme, bem como a imensa quantidade de lixo produzido pelas produtoras baratas auxiliaram a marcar a imagem do vampiro na mente das pessoas.

Outra influência muito grande veio em 1958, na forma do Drácula de Christopher Lee e o professor Van Helsing interpretado por Peter Cushing. A inovação, neste caso, foram as presas que ele exibia. Nesta época, a produtora Hammer Films estreou dezenas de filmes de baixo orçamento sobre vampiros, transformando o mito mais em piada do que em personagens assustadores.

Em 1966, nos EUA, entrou em cartaz a série de TV chamada "*Dark Shadows*", um seriado que girava em torno de problemas sobrenaturais de uma família, com a participação de um vampiro, chamado Barnabás Collins. Ele se tornou o vampiro mais conhecido na América (depois do Drácula). Após muitos anos de estereótipos, finalmente surgia um vampiro que não usava capa vermelha.

## Anne Rice

É impossível concluir um capítulo sobre a cultura vampírica sem mencionar Anne Rice. Provavelmente o nome mais conhecido entre os fanáticos por vampiros "modernos"; Anne escreveu seu primeiro livro "*Entrevista com o Vampiro*" em 1976, e desde então, o mundo vampírico nunca mais foi o mesmo. Pesquisando nas antigas lendas egípcias, Anne encontrou relatos sobre os Ekimmu, vampiros parte humanos, parte espíritos, de algumas lendas anteriores à construção das pirâmides. Seus conceitos de "vampiros sensíveis", "Pessoas transformadas e traumatizadas pelo mundo *dark* e fantasmagórico dos vampiros" e "visão punk-gótica do vampiro" se tornaram avalanches comerciais, levando milhões de leitores a se enfeitarem por estas obras muito bem escritas.

Anne Rice criou as 5 leis vampíricas em seu livro "*O Vampiro Lestat*", copiadas por um sem-número de autores modernos. Muito lixo editorial surgiu, e muitas produções de baixo orçamento e qualidade duvidosa se seguiram, até que na década de 80, Anne Rice decidiu retomar suas "Crônicas Vampíricas", e publica "*O Vampiro Lestat*" e "*Rainha dos Condenados*".

Os melhores filmes de vampiro feitos no final do século XX incluem *Near Dark* (87), *Lost Boys* (87), *Howling VI - The Freaks* (90), *Innocent Blood* (92) e *Drácula de Bram Stoker* (92). Também estreou na televisão o excelente seriado *Forever Knight* (Maldição Eterna). Entre a nova geração de filmes sobre vampiros, destacam-se *Buffy, a Caça-Vampiros* (92), *From Dusk till Dawn* (96), *Blade* (98), *Vampiros de John Carpenter* (98), entre outros.

VAMPIROS MITOLÓGICOS traz o universo do vampirismo para o mundo fascinante dos Role Playing Games, onde os jogadores podem fazer o papel destas Criaturas da Noite, contando histórias e desenvolvendo narrativas baseadas nas lendas sobre os Vampiros das diversas lendas mundiais.

Marcello Del Debbio





# Leis Vampíricas

É um conjunto de leis passadas para cada vampiro no momento de sua criação, pelo vampiro mais velho. Foram criadas por Anne Rice em seu livro, *O Vampiro Lestat*.

As Leis Vampíricas são seguidas pelos Strigoi e pelos Ekimmu, mas todas as outras raças conhecem seu significado e geralmente as respeitam, mesmo porque, se não o fizerem, colocarão sua própria segurança em risco, alertando os mortais (especialmente os caçadores) sobre a presença de seres sobrenaturais. As Leis de liderança pela Idade são seguidas em praticamente todos os locais, em todas as raças. Os mais velhos são temidos e respeitados; suas palavras são ordens, cumpridas à risca pelos vampiros mais novos e por seus serviçais.

## O Líder

*Primeira: Que cada comunidade deve ter o seu líder e apenas ele pode autorizar a concessão dos poderes das Trevas a um mortal, cuidando para que os rituais fossem corretamente observados.*

Existem poucos vampiros na Terra (o cálculo aproximado diz que existem dois ou três vampiros a cada milhão de pessoas) e eles são criaturas predadoras e solitárias por instinto. Uma vez que uma delas tenha se estabelecido em uma região, esta se torna seu domínio e todos os outros predadores tornam-se ameaças à sua própria segurança e aos seus domínios.

Por esta razão, os vampiros mais antigos em uma cidade ou região são considerados os líderes de uma comunidade vampírica e suas ordens são leis. Apenas eles têm o direito de criar novos vampiros; qualquer outro vampiro que fizer isso será destruído e terá sua cria destruída. Os rituais das trevas devem sempre serem observados, desde a escolha do candidato até sua transformação: tudo deve ser feito de acordo com as Leis Vampíricas.

## A Beleza Vampírica

*Segunda: Os poderes das Trevas jamais devem ser concedidos aos aleijados, mutilados ou crianças, ou ainda àqueles que, mesmo com a sua posse, não poderiam sobreviver por sua conta. Além disto, todos os mortais escolhidos devem possuir grande beleza, tornando assim maior o insulto a Deus.*

Os vampiros devem escolher sempre os melhores e mais capazes humanos para receberem o Dom das Trevas. A transgressão destas lei implicará na destruição do Vampiro e de sua criação mal escolhida. A razão para isso é a de preservar os vampiros como seres perfeitos em todas as formas.

Um escolhido que não esteja dentro destas regras deve tratar de seu corpo durante os anos de sua preparação, estando em sua melhor forma física para a transformação.

## Os Mais Antigos

*Terceira: Um velho vampiro jamais deveria transmitir sua mágica, para evitar que o sangue do iniciado ficasse forte demais, pois todos os Dons das Trevas aumentam naturalmente com o tempo, e a força dos mais antigos é grande demais para ser repassada.*

Após certo tempo como imortal (cerca de trezentos a quatrocentos anos) um vampiro geralmente se retira da sociedade mortal, procurando ficar isolado. Seu sangue fica mais e mais poderoso com o tempo, enquanto que o sangue dos humanos torna-se cada vez mais fraco, até o ponto em que o sangue mortal simplesmente não fornece mais sustento ao vampiro; neste ponto, ele será obrigado a tornar-se um predador dos predadores, bebendo o sangue de seus irmãos mais novos.

Os vampiros mais antigos não podem passar seu sangue para os humanos, nem transformá-los, pois o poder de seu sangue irá destruí-los. Se isso não acontecer, o vampiro resultante se tornará muito poderoso, por causa do sangue antigo, e isso se tornará uma ameaça aos vampiros mais novos, que se reunirão para destruir o vampiro recém criado.

## A Destruição

*Quarta: Nenhum vampiro jamais poderá destruir outro vampiro. Somente o Mestre da comunidade tem o poder da vida e da morte sobre todo o seu rebanho. E ele tem a obrigação de atirar no fogo os velhos e os loucos que não mais conseguem servir a Satan como deveriam. É sua obrigação destruir todos os vampiros que não forem criados como se deve. É sua obrigação destruir aqueles que foram feridos a ponto de não conseguirem sobreviver por si mesmos. E, finalmente, é sua obrigação destruir todos os proscritos e todos aqueles que desobedecerem às leis.*

Os vampiros devem permanecer unidos, pois assim é o desejo de Satan. Por esta razão, nenhum vampiro pode destruir outro semelhante, salvo o vampiro mais velho da região. Qualquer vampiro que cause a destruição de seus semelhantes será caçado e destruído pelos mais antigos.

O vampiro mais velho de uma região tem o dever de zelar por sua comunidade, eliminando os intrusos, os fracos e os incapazes de cumprir as Leis Vampíricas. Ele deve providenciar segurança e proteção à sua comunidade.

## O Segredo

*Quinta: Nenhum vampiro poderá jamais revelar sua verdadeira natureza para um mortal e permitir que ele continue vivendo. Nenhum vampiro jamais deverá revelar a história dos vampiros a um mortal e permitir que ele continue vivendo. Nenhum vampiro poderá escrever sobre a história dos vampiros, nem deixar por escrito qualquer informação real sobre os vampiros, de modo a evitar que os textos sejam encontrados por mortais e dados como verdadeiros. Nenhum mortal jamais deverá saber o nome de um vampiro, a não ser aquele que está na sua lápide, e nenhum vampiro poderá revelar a um mortal a localização de seu refúgio ou o de qualquer vampiro.*

O segredo tornou-se vital para a sobrevivência dos vampiros, pois os seres humanos tornaram-se extremamente poderosos e bem organizados, ao passo que os imortais ficaram detidos no tempo. O século XX providenciou avanços nunca vistos na história da humanidade. Armas capazes de destruir cidades, equipamentos forensicos de última geração, aparelhos capazes de transmitir a voz e a imagem de uma pessoa para o outro lado do planeta, entre outros milagres da chamada tecnologia.

Vampiros devem preservar seu segredo a todo custo, nunca envolvendo-se diretamente nos assuntos mortais. Devem dar preferência a locais desabitados e de difícil acesso, como o campo e as cidades afastadas, ou em cidades caóticas e sem governo, onde possam infiltrar-se e controlar a mídia e as instituições para que estas o protejam e escondam sua comunidade.

*Estas eram então os grandes mandamentos, aos quais todos os vampiros deveriam obedecer. E esta era a condição para ingressar no mundo dos mortos-vivos.*

# Conceitos Básicos

Como em qualquer jogo, é preciso conhecer as regras e os termos utilizados, para se poder jogar. O RPG não é uma exceção. No decorrer do jogo, ou mesmo quando você estiver criando seu Personagem, nós utilizaremos muitos termos que talvez você não esteja familiarizado. Esse conceitos termos usados no sistema de magias e combates também são tratados neste capítulo.

**Personagem:** antes de começar a jogar, cada jogador precisa criar um **personagem**, que é a representação deste jogador no mundo fictício. Um jogador pode criar um personagem mago ou guerreiro, conforme desejar. Durante o jogo, o personagem realiza as ações propostas pelo jogador. Um personagem não vai jogar os dados ou consultar as tabelas, da mesma forma que o jogador não vai pular pela janela ou lutar com um vampiro.

**Ficha de Personagem:** planilha onde são anotadas as características de cada personagem. A ficha de personagens encontra-se no final deste livro. Ela NÃO deve ser preenchida; cada jogador deve tirar uma fotocópia da ficha para seu uso.

**Mestre ou Narrador:** É o jogador que ficará responsável pelas regras do jogo. É uma espécie de diretor ou coordenador do jogo. Cabe a ele controlar todos os outros personagens que não são controlados pelos jogadores (ver NPCs) e criar e executar as aventuras. Muito do sucesso ou fracasso de uma **aventura** depende dele. Durante uma partida, é o Mestre quem irá propor um problema ou um mistério que os jogadores tentarão resolver.

**Aventura:** Uma história criada pelo Mestre, contendo em si um problema a ser resolvido pelos jogadores. Uma aventura pode ser curta, terminando em duas ou três horas, ou muito longa, exigindo sucessivas sessões de jogo. Teoricamente, uma aventura poderia durar para sempre.

**Campanha:** Uma sucessão de aventuras, envolvendo a saga dos personagens, desde a primeira partida.

**NPCs (Non Player Character),** Personagens Não-Jogadores. Designa Personagens que são controlados pelo Mestre e não pelos Jogadores. NPCs geralmente servem como personagens coadjuvantes nas aventuras.

**Atributos:** Funcionam como uma forma de transportar um personagem para o mundo fictício e estabelecer comparações entre ele e as diversas criaturas. São os atributos que descrevem seu personagem como ele é. São em número de 8, divididos em físicos e mentais. Os atributos físicos são **Constituição, Força, Destreza e Agilidade** e os mentais são **Inteligência, Força de Vontade, Per-**

**cepção e Carisma.** Os atributos variam de acordo com seus dados de comparação, sendo que um humano possui normalmente 3D, com atributos variando de 3 a 18 (ver Dados de Comparação).

**Kit:** conjunto de aprimoramentos e perícias que definem uma profissão ou carreira. Seu uso não é obrigatório, mas facilita ainda mais criação de um personagem. Quando criar seu próprio kit procure manter um máximo de 3 **aprimoramentos** e 12 **perícias** para não desbalancear o jogo.

**Pontos de Aprimoramento:** São pontos que um jogador possui para "refinar" a história de seu personagem. Podem ser utilizados para conseguir aliados, mais riquezas, mais poder, Magia; e depende de cada jogador gastar seus pontos da maneira que achar melhor. Os jogadores começam com 5 pontos de aprimoramento por personagem. Aprimoramentos são vantagens que um jogador pode comprar para melhorar seu personagem, ou desvantagens que pode comprar para limitar personagens muito poderosos.

**Perícia:** determina o que seu personagem sabe fazer. Ele pode saber usar uma espada, ou ser um excelente carpinteiro. É a perícia que diz o quão bom ele é em determinada profissão. As perícias são representadas em porcentagem.

**Perícia com armas:** Determina o quanto seu personagem sabe lutar com uma arma. É composta de dois números, ataque e defesa. (*Espada Longa 35/30*). Esses números são utilizados em testes de ataque e defesa, quando seu personagem está lutando com as armas. Também é utilizado para Perícias de Combate.

**Pontos de Magia:** São os pontos que um personagem mago possui, para indicar o quanto de Magias ele é capaz de fazer. Quanto mais pontos um personagem possuir, mais poderoso ele será. Personagens que não são magos não possuem pontos de Magia.

**Ponto de Focus:** Focus é a unidade que indica o quão avançado um mago está em determinado Caminho e os limites que aquele mago pode possuir em cada Caminho que escolher. Quanto mais Pontos de Focus um mago possuir, maior os poderes dele naquele Caminho ou Forma.

**Forma:** São as divisões da forma como o mago pode manipular os elementos. Existem 3 formas de manipulação: Entender, Criar e Controlar, baseadas nos Sefiroths da Cabala. Os magos utilizam-se das Formas para moldar os Caminhos de Magia, por exemplo, para conjurar uma *Bola de Fogo*, utiliza-se Criar e Fogo. Para ler a mente de uma pessoa, o feiticeiro utiliza-se de Entender e Humanos e assim por diante...

**Caminhos de Magia:** São divisões da Magia que um feiticeiro pode escolher para aprender. Existem 6 Caminhos de Magia Elementais: Fogo, Água, Ar, Terra, Luz e Trevas. Além deles, existem outros 6 Caminhos: Humanos, Animais, Plantas, Arkanun, Spiritum e Metamagia.

**Rituais:** São Magias mais elaboradas, para magos mais experientes. Ao contrário dos Caminhos de aprendizados, os Rituais devem ser escritos em livros de Magias e memorizados para poderem ser usados pelo mago.

**Círculos de Magia:** Corresponde à quantidade máxima de Focus dentro do maior Caminho que um mago sabe fazer. Um mago com quatro pontos de Focus em Água, pode fazer Rituais do primeiro ao quarto Círculo de Magia, no Caminho da Água. Quanto maior o Círculo, mais poderosa é a Magia. Por exemplo, criar fogo suficiente para acender um cigarro é uma Magia do Primeiro Círculo, enquanto conjurar uma Bola de Fogo pode necessitar de 4 ou 5 Pontos de Focus.

**Nível:** Em um jogo de RPG, normalmente precisamos de alguma coisa para comparar personagens entre si. Saber o quão poderoso um mago é ou se uma aventura está bem balanceada para o grupo. Por causa disto, o Sistema Daemon utiliza níveis para diferenciar os personagens. Os níveis variam de 1 a 15 mas, ao contrário de outros RPGs, personagens de níveis diferentes podem ser colocados em uma mesma aventura, pois o que os diferencia é a quantidade de conhecimentos adquiridos e não apenas de poder.

A cada nível, o personagem fica mais sábio e mais experiente, ganha 25 pontos de perícia bem como 1 ponto para gastar em atributos e 1 PV para adicionar aos que já possui.

**Dados:** Em RPGs, normalmente são utilizados vários tipos de dados e não somente os tradicionais dados de 6 lados. Neste RPG usaremos dados de 6 e 10 lados. As notações utilizadas são 1d6 e 1d10. Jogar 1d3 não é uma jogada de um dado de três lados, mas a jogada de um dado de 6 faces dividido por dois e arredondado para cima. 1d100 quer dizer dois dados de 10 lados, sendo que um deles será a dezena e o outro a unidade, obtendo-se assim um número entre 1 e 100. Um resultado de 00 significa 100.

**Cronômetro:** Ao invés de dados de dez faces, você pode utilizar um cronômetro digital que marque centésimos de segundo. Para utilizá-lo, basta apertar a tecla "start", contar até 3 e apertar a tecla "stop", sem olhar. Não importa os valores marcados em segundo, apenas os valores dos centésimos de segundo, que variam entre 00 e 99, exatamente como um 1d100.

**Dados de Comparação:** É uma forma comparativa de estimar o quão poderosos as criaturas e os personagens são. Os dados de comparação dizem quantos dados de 6 faces (d6) um personagem possui naquele atributo. Por exemplo, um humano possui normalmente 3D em todos os atributos, o que lhe dá uma variação de 3 a 18 em seus atributos. Um demônio pode possuir força 4D+10, o que daria a ele valores de força variando de 14 a 34.

**Pontos de Vida, ou PV:** É a forma como representamos a "energia" que um personagem possui. Quanto mais PVs um Personagem possui, mais difícil é matá-lo. Personagens humanos geralmente possuem de 12 a 20 pontos de vida. Um personagem recupera 1 PV por dia de descanso completo.

**Dano:** Quando um personagem é ferido e perde Pontos de Vida, dizemos que ele recebeu dano. Quando os PVs de um personagem chegam a 0, ele desmaia e perde 1 PV por rodada, até chegar em -5, quando o personagem morre.

**Rodada:** Medida de tempo que equivale a aproximadamente 10 segundos. É utilizada para marcar o tempo durante as aventuras. É uma medida abstrata e utilizada somente pelo Mestre e Jogadores, suficiente para todos os personagens efetuarem uma ação.

**Cena:** Medida de tempo não definida. Como em um filme, demora o tanto que for necessário para a narrativa de uma "cena". Pode ser de 3 a 10 rodadas, ou chegar a até dois ou três minutos.

**Teste:** Em todo RPG, os Personagens fazem Testes para verificar se conseguiram abrir uma porta trancada, se encontraram o livro que procuravam na biblioteca ou para saber que arma matou o corpo que investigam. Isto é chamado Teste. Os Testes são feitos com porcentagens. Joga-se 1d100 com os modificadores e verifica-se se o número sorteado nos dados foi MENOR ou IGUAL ao número de Teste. Neste caso o Teste foi bem sucedido.

**Ataque e Defesa:** No Sistema Daemon, ataque e defesa são muito simples. Basta observar-se a Perícia de ataque ou de defesa com determinada arma. Joga-se 1d100 e se o número obtido for MENOR ou IGUAL ao valor da Perícia, considera-se o ataque ou defesa corretamente efetuado.

**Índice Crítico:** Divida o valor de Teste de ataque por 4. O valor, arredondado para baixo, é o índice crítico. Se a jogada de 1d100 for igual ou menor do que o índice crítico, considera-se que o golpe foi desferido contra um centro vital (cabeça, coração, pulmão, garganta...). O dano, nesse caso, é jogado duas vezes e somado aos bônus de força e outros. Por exemplo, alguém que possui *Espada 50/30*, acertará um golpe crítico sempre que tirar 12 ou menos em 1d100 em sua jogada de ataque.

**IP (Índice de Proteção):** A "armadura" que seu personagem está utilizando. Pode ser uma armadura medieval, um colete à prova de balas ou um escudo energético. Cada IP protege contra um ou mais tipos específicos de dano (contusão, tiros, eletricidade, fogo, gelo, ácido, gases, etc.)

**Live Action:** Ação ao Vivo. Regras para jogar com Personagens como se fosse teatro, ao invés de simplesmente sentar ao redor de uma mesa e interpretar.

**Regra de Ouro:** Você pode acrescentar, alterar ou remover qualquer regra que desejar, para que seu jogo fique do jeito que você gosta.

# Criação de Personagem

Em **VAMPIROS MITOLÓGICOS**, a criação de um Personagem é algo bastante fácil de se fazer.

Normalmente existem muitas coisas a se decidir, que serão vitais para a sobrevivência do personagem no futuro. Existem também fatores relacionados com a ambientação do personagem, seus anseios e temores, sua história, sua caracterização e sua psicologia.

No **Sistema.Daemon**, a história de um personagem vale muito mais do que seus pontos, pois Atributos nada mais são do que um punhado de números que servem para traduzir o que o jogador imaginou para o sistema de regras.

Ao criar um personagem, siga estes passos e você não terá nenhum problema. Para ajudá-lo, criaremos um personagem juntos, assim, você pode ir se acostumando com o sistema utilizado.

## 1. Escolha que tipo de Campanha vocês vão jogar

Para os vampiros, o poder de cada personagem é definido apenas pela idade. Antes de começar a criar seu personagem, vocês devem se reunir com o Mestre e definir que tipo de campanha vocês irão jogar. Qual a época e local onde cada um dos personagens irá começar sua aventura.

Se você é um jogador novato, é recomendado começar com vampiros "jovens", com poucos anos de criação; ou mesmo começar a biografia como mortal, como Lestat em seu livro "O vampiro Lestat" (Anne Rice, 1985). Conforme vocês forem se familiarizando com o sistema, podem escolher outros tipos de campanha para jogar, ou mesmo desenvolver seus personagens através das diversas eras da humanidade, passando por todos os tipos de campanha.

## 2. Crie uma história mortal para o Personagem

A primeira coisa a ser feita é criar o histórico mortal de seu personagem. Decida onde ele nasceu, cresceu, como foi sua vida mortal. O que fazia quando era vivo, quem eram seus amigos, etc. Isto terá muita influência na vida posterior do vampiro, pois delineará sua personalidade, seus desejos e suas metas como um imortal.

Para melhor compor um personagem e sua história, você pode responder às seguintes perguntas a respeito dele, e anotar os resultados em um diário, que servirá como base para definir futuramente os atributos.

Se esta é a primeira vez que você está lendo este livro, dê uma folheada nele e leia um pouco mais antes de responder a este questionário. Isto o ajudará e entender e familiarizar-se com alguns dos termos apresentados aqui.

Estas questões não são obrigatórias, e só deverão ser usadas se o jogador desejar um personagem complexo.

### Primeira Pergunta

1. Qual a data e local da campanha em que irá jogar?

### Historia mortal

1. Qual é o nome mortal do personagem?
2. Onde e quando ele nasceu e cresceu?
3. Quem eram seus pais? Ele tinha irmãos?
4. Como era a vida em sua família?
5. Como foi sua infância e adolescência?
6. Ele foi casado? Teve filhos? Se teve, como eles são?
7. Ele tinha algum emprego? O que fazia?
8. Ele era feliz neste trabalho? Tinha alguma ambição?
9. Como foram seus últimos dias como mortal?

*Nosso personagem chama-se Ruud Divern. Nascido em 1408 na região do Flandres. Ruud era o filho mais novo de um mercador de especiarias e produtos orientais, cuja caravana cruzava as terras conhecidas em busca de novos e exóticos produtos vindo das longínquas terras da Índia e da China. Seus dois irmãos abraçaram a carreira do pai, mas Ruud desejava se tornar um pintor e escultor, como os que havia visto em Florença e Roma. Avido por conhecimentos, acompanhava seu pai em todas as suas viagens, para absorver o máximo que pudesse obter. Em uma de suas viagens, em 1428, na cidade de Cairo, Ruud viveria seus últimos dias como mortal.*

## 3. Crie a ficha de personagem mortal

O próximo passo é criar a ficha de personagem humano baseado nas respostas para as perguntas acima. Lembre-se que os números são apenas valores que traduzem o que seu personagem representa, e que um bom personagem é o que é bem construído, e não o que tem mais pontos.

**Atributos:** cada personagem humano possui 100 pontos para distribuir entre os 8 Atributos. Veja a página 40 para detalhes. Distribua os pontos de acordo com a história que criou para ele, colocando valores maiores ou menores de acordo com as características que escolheu. O valor dos Testes de Atributos é igual ao valor do Atributo com modificadores multiplicado por 4. Este valor é expresso em porcentagem (%).

*Para Ruud, a ficha ficará assim:*

Atributo	Valor	Modif.	Teste
Constituição	12	-	48
Força	11	-	44
Destreza	15	-	60
Agilidade	10	-	40
Inteligência	13	-	52
Força de Vontade	11	-	44
Carisma	13	-	52
Percepção	15	-	60
Total	100		

**Aprimoramentos:** Cada mortal recebe 1 ponto de Aprimoramento por década de vida para gastar como quiser. Aprimoramentos podem ser encontrados na página 42.

**IMPORTANTE:** jogadores acostumados à regra dos 5 pontos de Aprimoramentos podem se sentir prejudicados. Isto não é verdade, pois este personagem é um vampiro, o que normalmente já vale 3 pontos.

*Ruud possui apenas 20 anos, e portanto 2 pontos de Aprimoramento, que gastamos da seguinte forma:*

**1 ponto: Contato.** Os mercadores do Flandres. Utilizando-se do nome de sua família, Ruud pode conseguir praticamente o que quiser dentro dos mercados de Flandres, de especiarias a armas exóticas.

**1 ponto: Recursos.** Ruud possui um certo dinheiro, acumulado de suas transações, e também da venda de algumas de suas pinturas aos mercadores da região da Antuérpia e de Bruxelas.

**Perícias:** São as habilidades que seu personagem possui. Cada personagem recebe 10 pontos de perícia por ano de vida, mais 5 pontos por ponto de Inteligência (ver Atributos, acima), para gastar nas perícias que quiser. Lembre-se apenas de duas coisas: as perícias devem ser coerentes com a época de criação do personagem e o máximo valor de uma perícia é  $50 + \text{Atributo inicial}$ . Para maiores detalhes, consulte a página 48.

*Ruud possuía 20 anos de vida quando lhe foi concedido o Dom das Trevas e seu Atributo Inteligência é 13; portanto Ruud possui 265 ( $20 \times 10 + 13 \times 5$ ) pontos de perícia para gastar. É importante lembrar que os pontos de perícia devem ser alocados primeiro, e somente após todos os pontos serem distribuídos é que se deve somar os bônus referentes ao Atributo relacionado.*

Existem dois tipos de perícias: **Armas e Comuns**. Todos os personagens começam suas perícias de armas com seus valores de Destreza, e somam seus pontos a eles. Note que os Índices para ataque e defesa são diferentes, e devem ser preenchidos **independentemente**. (Aumentar uma perícia de arma de 15/15 para 35/20 custa  $20 + 5 = 25$  pontos!). O valor crítico é sempre igual a  $1/4$  do valor de ataque, arredondado para cima.

*Ruud não possuía quase nenhum conhecimento em lutas, pois sempre foi contra qualquer tipo de combate. Seu pai e seu irmão mais velho, Thiago, ensinaram a ele, meio a contragosto, como se defender com uma espada. Embora Ruud não tenha praticado, todo personagem possui a habilidade natural de briga.*

Armas	Inicial	+Destreza	Final	Crítico	Dano
Espada Longa	10/20	+15/+15	25/35	7	1d10
Briga	0/0	+15/+15	15/15	4	1d3+1

Para as perícias comuns, proceda como nas perícias com armas, mas com uma diferença: algumas perícias possuem valores iniciais, outras não. Elas estão especificadas na página 48. Para um maior detalhamento das perícias, consulte o módulo Básico de Arkanun ou Trevas.

*Ruud ainda possui 235 pontos para gastar em suas perícias. Para melhor compor seu personagem, decidimos colocar os pontos da seguinte maneira:*

Perícias	Inicial	Gastos	Total
Língua nativa (holandês)	30	10	40
Etiqueta	0	30	30
Barganha	13	10	23
Falar latim	0	30	30
Falar alemão	0	25	25
Ler e Escrever (holandês)	0	30	30
Pesquisa	15	20	35
Empatia	13	20	33
Artes (pintura)	15	30	45
Artes (escultura)	15	30	45
<b>Total</b>		<b>235</b>	

## O Mestre Vampiro

Nenhum vampiro ousará passar seu Dom das Trevas para um mortal qualquer. Vampiros lendários são entidades nobres, aristocráticas e elitistas que passam meses, ou mesmo ANOS procurando pelo sucessor ideal; acompanhando seus escolhidos durante muito tempo até finalmente chegarem à conclusão de que fizeram a escolha certa.

Além disto, as leis vampíricas são muito rígidas a este respeito. A personalidade do vampiro que passou o Dom das Trevas para seu personagem é muito importante. Escreva também a que raça seu vampiro pertence.

1. Quem era seu mestre?
2. Onde e quando seu mestre nasceu?
3. O personagem sabe quem era o mestre de seu mestre?
4. Diga algumas coisas que o personagem se lembre a respeito de seu mestre, como manias, gostos e visão de mundo.
5. Quando, onde e como os dois se conheceram?
6. O que aconteceu entre eles?
7. Quanto tempo demorou até seu mestre o transformar?
8. Como foi a transformação? Explique em detalhes.

**E as mais importantes de todas as perguntas:**  
**POR QUE** ele escolheu seu personagem para receber o Dom?  
 O que faz de seu personagem alguém tão especial que mereça o Dom das Trevas?

*Em uma noite de inverno, Ruud encontrou pela primeira vez aquele que seria seu mestre: Agestus.*

*Agestus era um comerciante grego muito amigo de Theodoro, pai de Ruud, e conhecia-o desde pequeno. Decerto, Agestus passou anos e anos observando o garoto crescer, e acompanhando passo a passo a evolução dos talentos e habilidades deste jovem escultor.*

*O vampiro Agestus nasceu durante as primeiras cruzadas, quando os muçulmanos tomaram a cidade de Edessa, em 1144, motivando assim a formação da Segunda Cruzada, desta vez pregada por São Bernardo. Muito pouco se sabe sobre ele, ou sobre seu senhor, exceto que Agestus se tornou velho e cansado com o passar dos anos e estava procurando um aprendiz para dividir seu sardo.*

*Quando encontrou Ruud, o peso de seus quase 300 anos de vida já o tornara uma criatura entediada e desesperada por experiências novas. Quando encontrou aquele escultor lindo de longos cabelos negros como a noite, Agestus entendeu a mensagem da Lua; de que era hora de passar o Dom das Trevas para outra criatura.*

*Alguém que saberia aproveitar os anos imortais para aprender; alguém para transmitir seu conhecimento antes que fosse tarde demais; alguém para amar. Alguém para ser um verdadeiro vrikolaka.*

#### 4. O Renascimento

Após a transformação do personagem em vampiro, segue um pequeno período de adaptação, onde o mestre ensina ao discípulo as regras vampíricas, os rituais, os costumes e a etiqueta. Neste período ele descobre seus primeiros poderes, e tem de estabelecer regras para si mesmo e para seu convívio com os mortais.

1. Quanto tempo demorou o renascimento dele?
2. Descreva em detalhes a primeira noite dele como vampiro.
3. Que tipo de coisas o mestre lhe ensinou?
4. Quanto tempo demorou este primeiro aprendizado?
5. Como ficou o relacionamento entre o personagem e sua família e amigos?
6. Como foi sua primeira refeição? Descreva em detalhes.
7. E as próximas? Como ele se sentiu depois disto?
8. Ele forjou sua própria morte? Se sim, como?
9. Como ele se comporta em relação a seus amigos e familiares?
10. Ele conhece algum outro vampiro? Quem?
11. Em que circunstâncias eles se conheceram?
12. Quais as conseqüências deste contato?
13. Existe algum contato entre seu vampiro e a sociedade mortal? Qual?

*A partir desta noite, e de todas as próximas noites, Ruud percebeu que não conseguiria permanecer oculto entre os mortais. Sua pele alva e seus traços pálidos e sinistros certamente atrairiam muito a atenção dos mortais. Agestus já o havia alertado sobre a não interferência dos vampiros no mundo mortal. Naquela noite, usando dos poderes de manipulação de Agestus, Ruud convenceu seu pai a deixá-lo empreender uma viagem até o oriente junto ao velho mercador de cabelos brancos. Partiram para nunca mais retornar.*

#### 5. Objetivos / Motivação

A partir de alguns anos como vampiro, seu personagem adquire suas próprias ambições e desejos, que não possuía como mortal. Faz novos amigos, faz novos inimigos. Já estamos muito próximos do final da criação de personagem. A partir deste ponto, começaremos as aventuras deste vampiro em busca de poder, riquezas e reconhecimento. Os vampiros são poucos, e cada um deles conhece seus semelhantes. O que você pretende fazer para se tomar uma lenda?

1. Ele tem algum objetivo? Se tem, qual é?
2. E por que ele tenta fazer isso?
3. O que ele vai fazer quando conseguir cumprir seu objetivo?
4. O que ele vai fazer se falhar?

5. O que ele considera o maior obstáculo no seu sucesso?
6. O que ele faz para sobrepujar esses obstáculos?
7. Se ele pudesse mudar alguma coisa no mundo, o que seria?
8. Se ele pudesse mudar alguma coisa em si mesmo, o que seria?
9. Ele tem medo de alguma coisa?

#### Personalidade

1. Como as outras pessoas descrevem seu personagem?
2. Como ele se auto-descreveria?

#### Atitude

1. Qual é a atitude de seu personagem em relação aos humanos?
2. Qual é a atitude dele em relação aos outros vampiros?
3. Qual é a atitude de seu personagem em relação aos outros seres sobrenaturais (demônios, anjos, espíritos...)
4. Que outras entidades sobrenaturais seu vampiro conhece?
5. Qual é a sua atitude em relação a seu Criador?

#### Gostos e Preferências

1. Como ele passa suas horas de lazer?
2. Que roupas ele gosta de vestir?
3. Ele coleciona algo ou tem algum passatempo?
4. Que tipo de companhia ele prefere?
5. E que tipo de amante?
6. Ele tem algum sonho ou pesadelo?

#### Ambiente

1. Onde seu vampiro mora e como é este lugar?
2. Como é o clima? As pessoas? O local?
3. Por que ele mora lá?
4. Quais são os problemas comuns lá?
5. Como é sua rotina diária?
6. Ele está há muito tempo nesta casa?
7. Como ele se adapta às mudanças tecnológicas?

#### Aparência

1. Como ele é fisicamente (em detalhes)?
2. Qual é o aspecto da aparência física dele que é mais distintiva ou mais facilmente notada?
3. Caso ele possa assumir forma humana, como é esta forma?

#### 6. Preenchendo a Ficha de Personagem

Esta é a hora de terminar de preencher a ficha de personagem. Utilizando-se do verso da ficha, marque na primeira década o ano de criação de seu personagem. Na ficha propriamente dita, ficaram faltando Pontos de Vida, Índice de Proteção e Poderes Vampíricos.

PVs ou Pontos de Vida são a medida de quão inteiro seu personagem se encontra. PVs são subtraídos durante combates, e podem ser regenerados através dos poderes vampíricos. Calcular os Pontos de Vida de um personagem é muito fácil. Some a Força com a Constituição e divida por 2. Arredonde para cima.

*Ruud possui Força 12 e Constituição 11.  
Possui, portanto 12 PVs.*

Para o IP, verifique se o vampiro possui Índice de Proteção de Pele e que tipo de armadura está usando. Lembre-se que para armaduras, cada ponto de IP representa uma penalidade de -1 em DEX e AGI.

*Ruud não usa armaduras, e sim roupas de mercador de Flandres. Roupas comuns são proporcionam IP.*

## 7. Poderes Vampíricos do Personagem

Enfim, a parte que todos estavam esperando: os poderes.

Vampiros começam o jogo com 5 poderes, sendo pelo menos 2 deles Aumento de Atributos e os demais escolhidos de acordo com a raça vampírica do personagem.

*Assim que Ruud sentiu o toque da noite pela primeira vez, sabia que alguma coisa havia mudado dentro de si. Se tornara mais rápido e mais forte; os pensamentos dos mortais se tornaram claros como água para ele. É como se as mentes dos mortais se tornassem livros abertos, que apenas sua percepção aguçada poderia compreender.*

*Escolhemos para Ruud os seguintes Poderes Vampíricos:*

*Aumento de Força 1*

*Velocidade 1*

*Percepção Sobrenatural 1*

*Unhas Longas (Garras 1)*

*Transformação em Lobo (Transformação em Animais 1)*

## 8. Fraquezas

*Logo após a criação, Agestus ensinou a Ruud que apesar de poderoso, alguns poucos fatores poderiam ser nocivos.*

*Sol, estaca cravada no coração, fogo e água benta podem causar grandes ferimentos e uma dor que nenhum mortal suportaria. Alguns outros, como símbolos e objetos religiosos e espinheiros também devem ser evitados a todo custo.*

*Por último, mas não menos importante, os vrikolakas são seres extremamente amantes de suas pátrias. As trevas exploram esta natureza sobre e os obrigam a **dormir sobre solo natal**. Vrikolakas ficam extremamente fracos e vulneráveis ao não obedecerem esta pequena regra.*

## 9. Toques finais

Anote na ficha de personagem as Fraquezas de sua raça, e a quantidade de Sanguinus que seu vampiro possui. Mais sobre Sanguinus pode ser encontrado na página 69.

Seu personagem está pronto para começar a jogar. O Mestre deve repetir o processo para todos os personagens da campanha (sendo que alguns deles podem até mesmo ter sido criados por um dos outros personagens). Defina a data e local que os personagens se conheceram, e comece a escrever seus próprios épicos.

Boa sorte!





# Strigoi

## A Origem

A raça dos vampiros strigoi surgiu em Roma, alguns séculos após os vampiros lamiai terem aparecido na Grécia antiga. Segundo algumas lendas, o nome Strigoi deriva das corujas que ficavam nas torres das igrejas, e mais tarde passou a denominar as aves noturnas. Strigoi eram criaturas com aparência humana, mas que poderiam se transformar em aves negras, e nesta forma sobrevoavam as vilas drenando o sangue e a energia das crianças recém nascidas.

Na verdade, o nome deriva de Strix, a velha bruxa, a primeira a receber o Dom de Nix, a deusa da noite.

## A História dos Strigoi

Dizem que as primeiras aparições dos vampiros strigoi se deram entre 800 AC e 700 AC, na região que se tomaria a cidade de Roma em 753 AC. A bruxa Strix e seus três aprendizes viveram na cidade durante muitos séculos como os únicos vampiros do Império Romano. Várias lendas foram criadas a seu respeito, principalmente em relação aos poderes mágicos e feitiçaria associados a Strix. Seus poderes eram quase os de uma deusa, tanto na bruxaria quanto suas habilidades sobre-humanas.

Com a expansão do Império a partir de 300 AC, os strigoi se espalharam nas terras dominadas pelos romanos, incluindo a Gália, Hispânia, Dácia, Trácia e Macedônia (onde se confrontaram com os Lamiai), todo o Egito e norte da África (onde encontraram os primeiros ekimmus e asimanis), e a região da Arábia, Armênia e Capadócia, acompanhando todas as expansões do Império, e permanecendo nos locais após a saída das legiões romanas, quando estabeleciam seus próprios domínios.

## A Idade Média

Os strigoi sempre conseguiram se manter na nobreza, e acumular grandes quantidades de ouro e terra, quer infiltrados entre os humanos que comandaram as expedições e exércitos, quer se utilizando de seus poderes de hipnose e controle para criar e manter seus escravos entre as pessoas ilustres. Acompanharam a língua latina, e suas principais bases de operações foram as regiões onde hoje se encontram Portugal, Espanha, França, Itália e Romênia.

Durante as cruzadas, os vampiros strigoi enfrentaram seu primeiro e mais feroz oponente: os Cavaleiros Templários. A Ordem dos Templários atacou e destruiu quase a metade dos vampiros romanos na Europa. Durante a Idade Média, muitos de seus vampiros também foram destruídos pela Inquisição, principalmente os vampiros mais velhos, que insistiam em permanecer em Roma. Nesta época, ocorreu o desaparecimento de Strix e de seus três aprendizes, que nunca mais foram localizados. Os vampiros que conseguiram sobreviver e se estabelecer, aumentaram seus domínios de uma maneira vertiginosa.

## A Idade Moderna

Os strigoi acompanharam de perto a evolução humana, sendo, ao lado dos ekimmus, a raça que mais influenciou os humanos. Vieram para a América com as primeiras navegações portuguesas e espanholas. Chefiam grandes porções de terra, principalmente no Brasil e América Central. Hoje possuem bases de operações nas principais cidades e capitais do mundo, sendo pessoas de muita influência e poder. Alguns deles estão infiltrados na sociedade mortal, e a maioria ainda não se desligou de seus laços com os humanos. São caçados por templários e por outras ordens de magos, mas agora a situação se inverteu. A vantagem está com os vampiros.

## Características

Pode-se dizer que eles são os vampiros "clássicos", pois a maioria das lendas, contos e histórias de vampiros foi baseada neste grupo. Constituem mais da metade dos vampiros existentes.

Os strigoi mantêm a mesma aparência física que tinham após a morte, tomando-se apenas mais pálidos e frios, como um cadáver. Seus cabelos e unhas ainda crescem um pouco, mas é só isto. Seus órgãos internos atrofiam e apodrecem, deixando o vampiro com um hálito terrível, e o controle interno do sangue passa a existir por meio de uma espécie de osmose, ou seja, o vampiro controla como e para onde vai o sangue que está dentro de seu corpo.

Para transformar um mortal em um vampiro strigoi, é necessário drenar o seu sangue até que só reste o suficiente para mantê-lo entre a vida e a morte. Então, o vampiro abre um corte em si mesmo e dá ao humano um pouco de seu próprio sangue, que se misturará ao sangue mortal e finalmente o transformará em um ser das trevas.

Muitos strigoi transformam artistas, pintores ou escultores de grande valor, de modo a preservar sua beleza pela eternidade. Após isto, forjam de alguma forma a morte deste e os afastam da sociedade mortal.

Entre os strigoi estão várias pessoas famosas da História, mas foi na Romênia, na figura de Vlad Teppes, Drácula, que o grupo conseguiu seu mais conhecido membro.

## Poderes Possíveis

Aumento de Atributos, Bruxaria, Controle de Animais, Controle Mental, Drenar Energia, Garras, Ghoul, Sentir Criaturas, Telecinésia, Transformação [Animais, Névoas e Humanos], Voar.

## Fraquezas

Decapitação, Fogo, Vulnerabilidade [Sol, Estacas].

Escolha mais 6 das 10 seguintes: Água Benta, Alho, Convide, Dormir em Caixão, Locais Religiosos, Manto de Padre, Não Apresenta Reflexo em Espelhos, Símbolos Religiosos, Sol.

## ORGANIZAÇÃO E MODO DE VIDA

Os strigoi são vampiros que tendem a manter o modo de vida da época em que foram transformados, e são pessoas difíceis de mudar. São conservadores, aristocratas e preconceituosos. Muitos deles possuem dificuldades em adaptação à tecnologia do século XXI, preferindo morar em velhas mansões, casarões e até mesmo palacetes ou castelos medievais. Quase todos os strigoi são muito ricos e/ou influentes, utilizando-se deste poder para se impor sobre os outros vampiros e seres sobrenaturais. Escolhem seus discípulos com muito cuidado e os acompanham durante anos até que estejam certos de terem feito a escolha correta. Se percebem um erro, destroçam seus discípulos e começam tudo de novo. Muitas vezes, utilizam seus poderes mentais para "moldar" seu aprendiz a sua própria imagem.

Admiram a arte, principalmente as pinturas antigas, sendo grandes colecionadores destas. Dão grande valor a óperas, artistas, dançarinos. Porém, seus sentidos aguçados fazem com que se tornem cada vez mais exigentes e refinados com o passar dos anos.

## PRINCIPAIS ÁREAS DE INFLUÊNCIA

Os mais antigos estão na Itália, Hungria, Áustria, Romênia e região. Os anciões estão espalhados por toda a Europa, principalmente França, Península Ibérica e Norte da África. Alguns strigoi poderosos estão nas grandes metrópoles da América também, principalmente em cidades com forte descendência destas nações, principalmente no Brasil, em cidades como o Rio de Janeiro, Salvador ou Vitória (os mais antigos) ou São Paulo (vampiros muito poderosos vieram para esta cidade a partir da Segunda Guerra Mundial, junto com os imigrantes europeus).

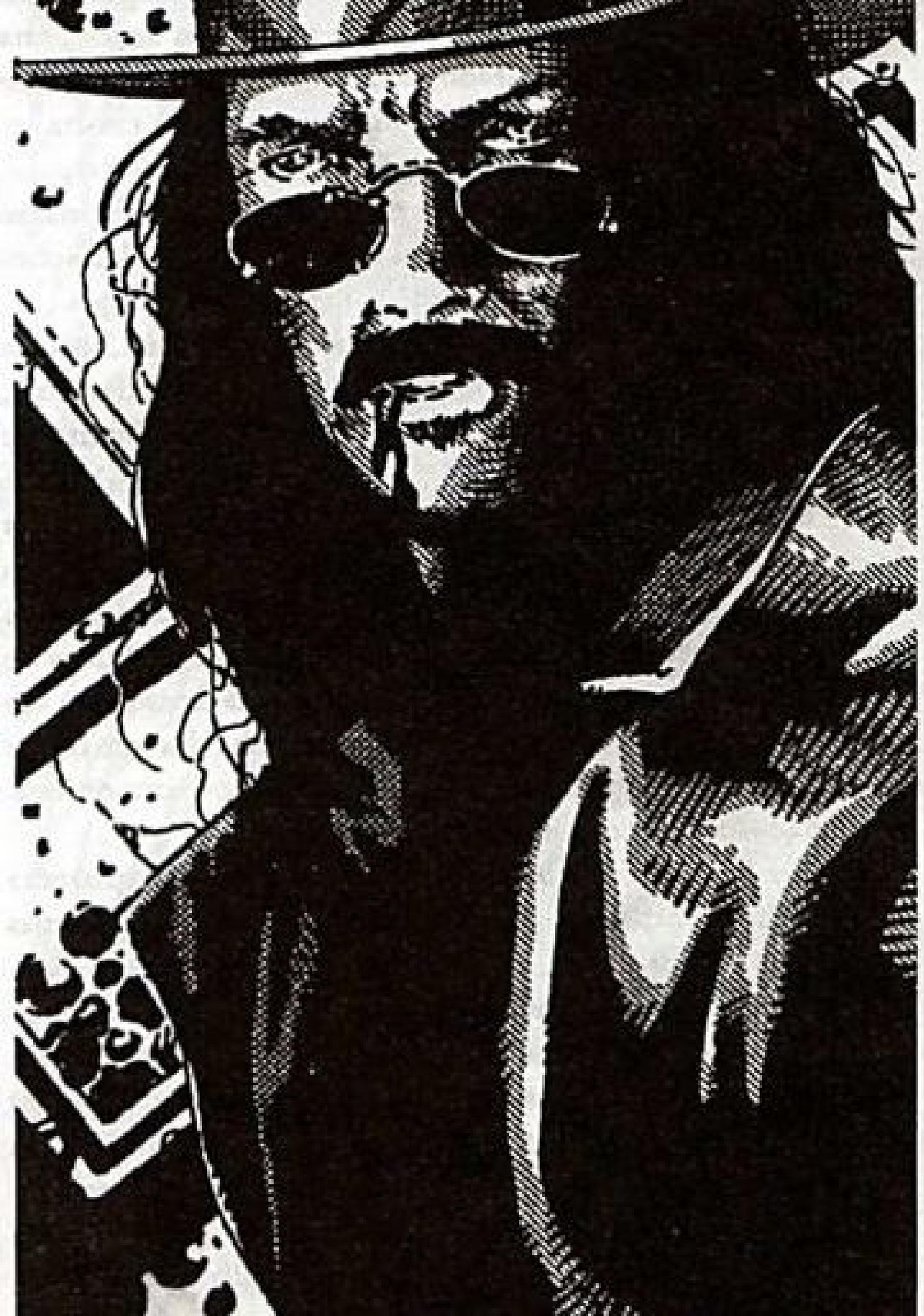
## RELAÇÕES COM AS OUTRAS RAÇAS

Strigoi tendem a se manter fechados e isolados das opiniões dos outros vampiros, preferindo se reunir em seus próprios conselhos, a não ser em um caso extremo ou algum problema que afetaria a sua linhagem ou diretamente a si próprio. Estão em constante guerra com os templários, e tem perdido terreno para eles por demorarem a se adaptar às novas tecnologias. Na Europa, entraram em muitos conflitos com os modernos ekimmu (*les vampires*) na França e Bélgica. O gosto pelo poder e riquezas faz com que este grupo esteja sempre entrando em conflitos com humanos, com a Igreja, os magos e até mesmo com outros vampiros.

## OUTROS SUBGRUPOS

Originalmente bruxos, os strigoi se dividiram em 4 pequenas facções a partir do começo da Idade Média: os strigoi, considerados os nobres, principal e mais influente facção do grupo, respondendo por cerca de 80% da raça; as striges, que permaneceram na Itália, e descendem diretamente de Strix, tanto nas artes da bruxaria quanto na aparência. São feiticeiras muito poderosas, controlam demônios e outros seres malignos. As brujas, bruxas vampiras da região da Espanha/Portugal, que acabaram migrando para algumas regiões da América do Sul; e os sábios, um pequeno, porém poderoso grupo de vampiros cegos na Espanha, capazes de prever o futuro e realizar estranhos rituais.





# Brujas

## Origem e história

As primeiras brujas (pronuncia-se "brU-rras") foram criadas na Espanha, durante o período da Inquisição. No séc XIII, um grupo de 13 bruxas espanholas da Ordem de Luvithy se voluntariou para uma experiência envolvendo um poderoso vampiro strigoi, chamado Lacaste, com 15 séculos de idade na época, que havia sido capturado pelo grupo de bruxas perto de Sevilla. Para tentar obter mais poder em sua luta contra os inquisidores, Samanta Alegiani, a líder deste sabbat, conseguiu, através de complexos rituais, que o vampiro as transformasse em strigoi da maneira tradicional mas, por causa das alterações alquímicas de seu sangue, as bruxas se tornaram diferentes.

Com o tempo e a guerra com a Inquisição, das 13 brujas originais restaram apenas 7 no final do século XVI. Samanta, Amanda, Luzia, Maria Esperanza, Maria Constanza, Lucretia e Alexandra de Córdoba.

Decididas a obter mais poder para seu secto, algumas dessas bruxas se aventuraram para o novo mundo, enquanto as restantes espalharam-se pela Espanha e Portugal. Cada uma delas procurou por novas bruxas dentro da Ordem de Luvithy e das Ordens de bruxas existentes, até completar treze pupilas, e as separou em sua própria ordem. Durante o século XVII, cada uma das sete brujas originais transformou seus sabbats em vampiras e foram ordenadas que se espalhassem para novos locais.

No final do século XVII, existiam cerca de quarenta vampiras brujas e quase duzentas feiticeiras da Ordem das Brujas espalhadas pela Europa.

A cada duzentos anos, cada sabbat realiza um ritual chamado Batismo Negro, para transformar estas bruxas escolhidas em vampiras. Às vezes, as feiticeiras principais de um sabbat escolhem a melhor de suas alunas para ser transformada em vampira ou quando alguma bruja é morta por caçadores, as feiticeiras mais velhas são escolhidas para tornarem-se criaturas da noite. O último dos Batismos Negros foi realizado em 1820, em diversos locais da América e Europa.

## A Idade Média

As Bruxas exerciam sua influência principalmente na Espanha e em Portugal. Samanta passou a ser conhecida como Samanta de Toledo, estabelecendo seu secto nessa cidade. Amanda, Luzia e Maria Constanza permaneceram na região de Santiago de Compostela. Maria Esperanza tornou-se responsável por Navarra, Alexandra tornou-se Alexandra de Córdoba e Lucretia rumou para o sul, onde travou contato com algumas ordens muçulmanas.

No final do século XVII, Maria Constanza e seu secto foram para o sul do Brasil, onde se estabeleceram na ilha que é conhecida

hoje como Ilha das Bruxas, em Santa Catarina. Luzia e suas discípulas embarcaram para o norte da América, nas colônias inglesas. A elas pertence a lenda a respeito das bruxas da cidade de Salém.

## A Idade Moderna

No Brasil, Maria Constanza possui cerca de duzentas e cinquenta feiticeiras na Ordem das Brujas e destas, nove são vampiras. As mais antigas são Leandra Camatta, Fátima Stenert e Márcia Constantini, responsáveis respectivamente pelas cidades de Florianópolis, Porto Alegre e Curitiba.

Luzia possui uma quantidade muito numerosa de seguidoras, pois o movimento wicca tornou-se muito forte nos Estados Unidos a partir da metade deste século. Ela tem mais de duas mil e seiscentas feiticeiras sob seu comando, sendo que setenta e oito delas foram transformadas em vampiras desde o final do século XIX.

## Características

Só existem brujas mulheres (e são todas lindas, pois esse é um pré-requisito para entrar na Ordem de Luvithy). Nenhum homem conseguiria entrar para as bruxas de Luvithy em um sabbat e, conseqüentemente, nunca poderia ser transformado em vampiro bruja. Homens são usados apenas como serviçais (geralmente dominados mentalmente ou através de outros poderes) ou como contatos em outras Ordens Místicas mas muito dificilmente conseguirão qualquer tipo de intimidade ou contato dentro da Ordem das Brujas.

As brujas podem sugar todo o sangue de um homem ou mulher e lhe devolver um pouco do próprio, como fazem os strigoi, mas isto somente transformará a pessoa em um escravo ghoul. Em alguns meses, o sangue da pessoa será regenerado e ela retornará ao estado humano. Por algum motivo, as brujas são incapazes de transformar um humano em vampiro sem o auxílio dos rituais alquímicos criados por Samanta.

As brujas mantêm grandes vínculos com o mundo dos espíritos, utilizando-os como conselheiros, espíões e serviçais. Muitas delas são capazes de conjurar os espíritos de suas irmãs brujas para aconselhá-las (os espíritos das bruxas humanas que já morreram – vampiras são totalmente removidas da Roda dos Mundos quando são destruídas).

Caso uma das bruxas de um sabbat venha a ser destruída pelos caçadores, as brujas mais poderosas remanescentes escolhem uma nova feiticeira para substituí-la e a transformam em vampira, em um ritual realizado em Sevilla, Toledo ou Madrid pelas brujas originais. Quando isso não é possível, o conselho das mais antigas brujas na Europa escolhe uma iniciada para ser transformada.

As vampiras brujas mais famosas são as sete originais, seguidas pelas sacerdotisas principais de cada uma das novas regiões (Amé-

rica do Norte, América Central, América do Sul e Brasil). As demais apenas fazem parte da Ordem e não se destacam entre suas colegas.

### PODERES POSSÍVEIS

Aumento de Atributos, Bruxaria, Controle de Animais, Controle Mental, Drenar Energia, Garras, Ghoul, Hechizos, Sentir Criaturas, Spiritum, Telecinésia, Transformação [Animais, Névoas e Humanos], Voar.

### FRAQUEZAS

Decapitação, Fogo, Vulnerabilidade ao Sol, são fraquezas comuns a todas as brujas.

Escolha 5 das 10 fraquezas seguintes: Água Benta, Alho, Convite, Dormir em Caixão, Locais Religiosos, Manto de Padre, Não Apresenta Reflexo, Símbolos Religiosos, Sol, Vulnerabilidade à Estacas.

### ORGANIZAÇÃO E MODO DE VIDA

A grande maioria das Brujas segue o modo de vida que já possuíam quando eram mortais. As brujas entram na Ordem com quatorze ou quinze anos e permanecem nela o resto da vida.

Todas as sacerdotisas escolhidas para se tornarem vampiras já possuem obrigações e deveres para com a Ordem e necessitam estar sempre vigilantes em relação a caçadores ou outras ameaças. Muitas delas seguem a filosofia de vida das góticas ou wiccas.

São sempre sedutoras e adoram maltratar os homens, usando seu charme sobrenatural e sua manipulação para conseguirem o que querem entre eles. Muitas são bissexuais ou lésbicas e preferem a companhia de outras mulheres ou vampiras.

### PRINCIPAIS ÁREAS DE INFLUÊNCIA

O interior da Espanha é a casa das Brujas. Nenhuma outra raça de vampiros é tão influente e poderosa como elas nessa região. Portugal, Andorra e o oeste da França também possuem grande influência delas.

Nos Estados Unidos, o norte e nordeste são as regiões de maior influência das Brujas, embora haja grupos de brujas espalhados por várias cidades. Na América Central, as feiticeiras são comandadas por Helena de las Heras, uma antiga e poderosa vampira descendente de Alexandra de Córdoba.

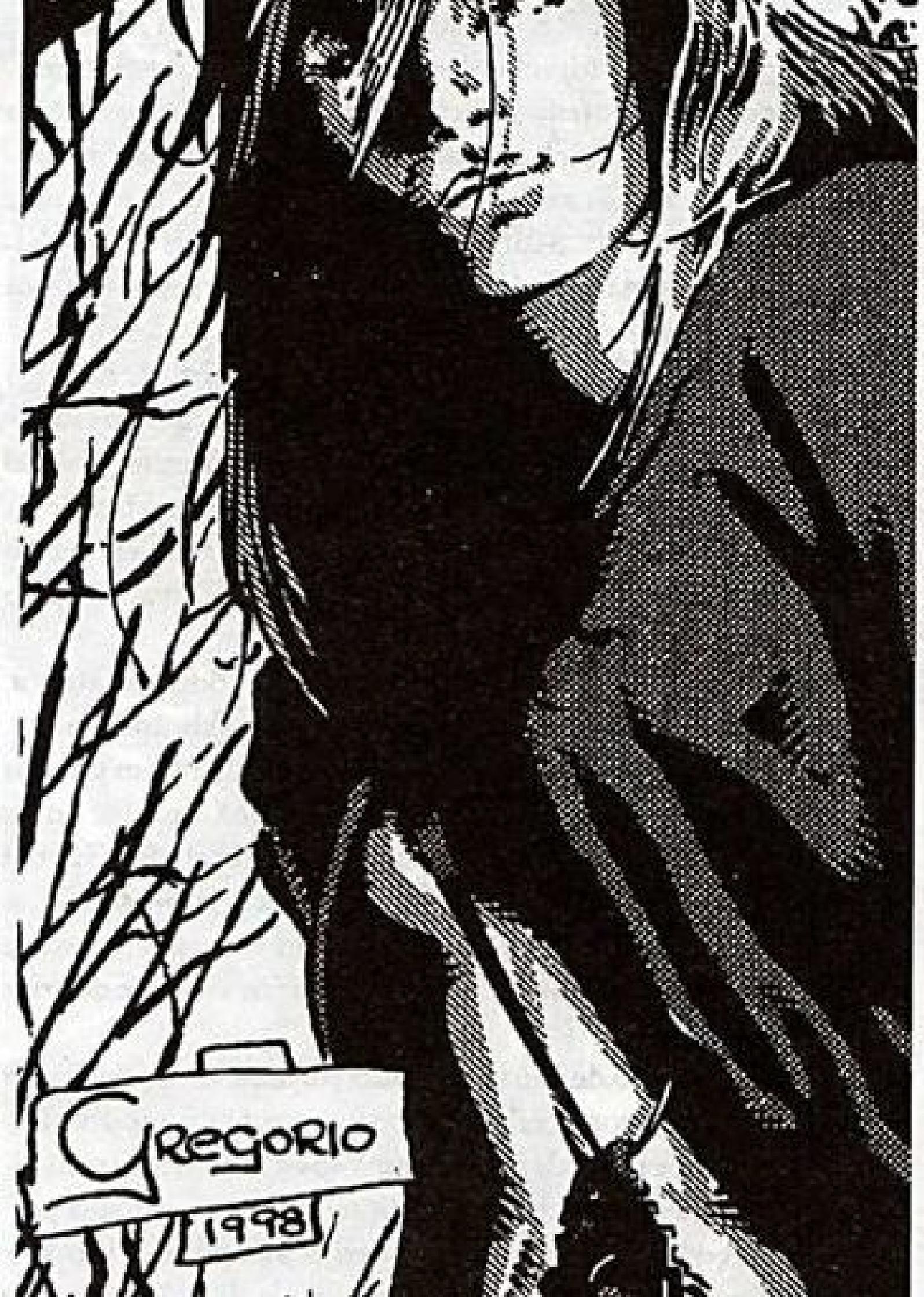
Na América do Sul, as brujas são coordenadas por Helena Maria, uma morena de olhos da cor do céu, descendente de Luzia que veio para a Argentina na metade do século XIX. No Brasil, a região sul é muito influenciada por estas belíssimas vampiras, principalmente nas maiores cidades que sofreram influência européia.

Fora destas regiões, a presença das brujas é raríssima.

### RELAÇÕES COM AS OUTRAS RAÇAS

As brujas procuram não influenciar a política vampiresca das outras raças além do necessário, mantendo-se como intermediárias entre o mundo dos humanos e o mundo dos vampiros. Normalmente mantém contato apenas com strigois, sendo procuradas em caso de necessidade, mas nunca procurando outros vampiros a menos que seja algum problema grande para ser resolvido apenas pelas brujas.





GREGORIO

1998

# Sábios

*Os sábios são melhor utilizados como NPCs.*

## Origem e história

Conta-se que, durante a Inquisição, uma fortaleza pertencente aos cavaleiros templários foi atacada por vampiros strigoi como retaliação por um ataque dos Cavaleiros em Andorra.

Durante uma noite, os cavaleiros e monges da Abadia de San José de Córdoba foram derrotados e capturados pelos vampiros strigoi, em um ataque maciço liderado por Santiago de La Roya. Com os templários completamente dominados, os vampiros decidiram aplicar a eles o pior dos castigos para um caçador de seres sobrenaturais. Santiago transformou todos os cavaleiros da Abadia em vampiros, que o serviriam, escravizados por toda a eternidade.

Quando Santiago havia terminado de transformar Rodrigo Garcia, o último dos doze cavaleiros, em vampiro, um dos monges rogou aos céus por auxílio e diz a lenda que o arcanjo Gabriel apareceu como resposta às suas súplicas. Paralisados diante da visão de tão poderosa criatura, os strigoi recuaram, enquanto Santiago e os outros vampiros strigoi eram destruídos pelo serafim da Cidade de Prata.

A luz emanada por Gabriel destruiu a todos os strigoi, mas nem mesmo o arcanjo poderia reparar a maldição da noite. Dizem também que o simples fato dos vampiros recém criados terem visto Gabriel cegou a todos na Abadia de Córdoba. Tocado pela maldição que os templários haviam recebido, Gabriel deu a eles uma terceira visão, capaz de enxergar o passado, o presente e o futuro. Desde então a ordem dos sábios tem se empenhado em auxiliar os cavaleiros templários a caçar e destruir as criaturas do mal.

Com o auxílio de rituais, a abadia foi dada como destruída após o ataque e novos cavaleiros a ocuparam. Os vampiros usaram seus poderes mentais para dominá-los e também para manter sua presença escondida dos outros templários e a abadia passou a servir como base central de operações destes vampiros.

Protegida por uma força divina, a abadia não pode ser invadida, nem tampouco observada, por nenhum demônio ou vampiro. Apenas poucos vampiros antigos sabem da sua existência, sempre a convite dos sábios.

Essa é a história que os outros vampiros contam a respeito da origem dos sábios, mas nunca ficou comprovado se essa história era verdadeira ou apenas uma invenção.

## A Idade Média

Os sábios originais eram em número de doze, dos quais oito sobreviveram até o final do século XIV. Cada um deles criou um discípulo, mas quatro deles (os discípulos dos que haviam sido destruídos) tiveram sua influência diminuída e acabaram se

rebelando contra os outros sábios. Com a ajuda de alguns strigois, esses quatro vampiros escaparam da abadia, sendo levados para Paris e Veneza.

De lá, os quatro tomaram rumos completamente diferentes, criando alguns discípulos para ajudá-los com seus planos, dando origem a pequena linhagens independentes. Os quatro traidores originais eram os irmãos Franco e Lúcio Agnore, Marco Wolovik e Antoine de LaCroix.

## A Idade Moderna

Os sábios entraram em contato com diversos conselhos do Arkanun Arcanorum, orientados por membros da Escola de Yamesh, que é auxiliada pelos Anjos. Atualmente, estimam-se que existam cerca de cinquenta vampiros sábios na Terra, espalhados por todos os continentes. Desses, um quarto é composto de traidores da idéia original, embora quase nenhum vampiro conheça as reais intenções da Ordem.

Uma lenda corrente entre os vampiros mais antigos é que, na verdade, esses quatro "traidores" sejam espiões da Ordem e nunca realmente traíram os objetivos dela, mas apenas fingiram para conseguirem se infiltrar nas outras sociedades secretas e nas cabalas dos vampiros.

Desta forma, quase nenhum vampiro realmente confia nos sábios, mas boa parte deles aprendeu a respeitar os poderes de adivinhação, detecção e previsão do futuro que eles possuem. Da mesma forma, quase nenhum mago confia neles, por considerá-los aliados dos vampiros, mas suas informações já os auxiliaram muito no passado.

## Características

Todos os Sábios são cegos. Os templários que poderão se tornar sábios são cegados com tochas pelos vampiros antes de serem transformados, durante o ritual de iniciação. Os sábios possuem um dos poderes mais cobiçados pelos vampiros, anjos caídos e demônios: a visão do futuro e do passado.

Mas quando os quatro renegados tentaram passar seus poderes para outros humanos, descobriram que o poder vampírico que possuem cega para sempre qualquer um que receba o Dom das Trevas deles.

Alguns sábios foram enviados para o novo mundo para estabelecer contatos com outros vampiros, coordenar ações dos templários contra os seres sobrenaturais e alertá-los do final dos tempos e da guerra dos anjos contra os outros seres sobrenaturais. Muitos acabaram corrompidos pelas forças de Arkanun e se tornaram conselheiros das mesmas criaturas sobrenaturais que deveriam combater, traíndo a ordem.

Sábios podem se utilizar de contatos humanos para conseguirem acomodações adequadas. Os vampiros desta raça gos-

tam de locais altos, como prédios e torres, onde seus poderes podem ser utilizados com menor interferência das emoções humanas. Também gostam da proximidade de *nodes* e outras fontes místicas que de alguma maneira aumentam sensivelmente seus poderes de percepção.

### PODERES POSSÍVEIS

Aumento de Atributos, Bruxaria, Controle de Animais, Controle Mental, Drenar Energia, Garras, Ghoul, Sentir Criaturas, Spiritum, Transformação em Animais, Visões do Passado e Futuro, Voar.

### FRAQUEZAS

Todos os sábios apresentam Decapitação, Fogo, Vulnerabilidade a [Estacas, Sol] como fraquezas comuns.

Além delas, escolha mais três dentre as seguintes cinco: Alho, Convite, Dormir em Caixão, Não Apresenta Reflexo, Sol.

### ORGANIZAÇÃO E MODO DE VIDA

Os sábios são solitários por natureza. Graças aos seus poderes premonitórios e de adivinhação, eles nunca são surpreendidos. Se você encontrou com um deles, pode ter certeza de que foi por que ele permitiu.

Os sábios são capazes de enxergar no futuro os resultados das ações de seus aliados e inimigos, bem como o próprio resultado dos seus conselhos em relação a estas ações.

Por alguma razão, os sábios apresentam poderes muito maiores e mais exóticos que seus colegas imortais mas, ao mesmo tempo, são misteriosos e sinistros, sendo temidos pelos próprios vampiros e por outras linhas como magos e demônios. Até mesmo os anjos, que gozam de certa liberdade junto a eles, preferem não se envolver além do necessário.

### PRINCIPAIS ÁREAS DE INFLUÊNCIA

Os sábios não exercem influência no mundo vampírico ou mortal, vivendo às margens de ambos. Podem possuir uma influência na região onde estão, mas é sempre dissimulada e imperceptível.

### RELAÇÕES COM AS OUTRAS RAÇAS

Sábios servem como conselheiros para vampiros que se provem dignos da confiança deles, bem como de algumas organizações de templários e outros caçadores de vampiros, mas normalmente manipulam os dois em busca de seus próprios objetivos, que aliás, ninguém sabe ao certo quais são.

Os traidores utilizam as informações que dispõem para atrapalhar os planos dos sábios originais e os sábios utilizam o Clube de Caça para enfrentar seus inimigos, ambos sem muitos resultados práticos devido à capacidade de prever o futuro de seus companheiros.

Dizem que os Kiang-Shi e os Sábios nutrem um ódio mortal entre suas raças, pois eles sabem que os sábios são os únicos seres sobrenaturais capazes de atrapalhar os planos de expansão dos vampiros orientais sobre a sociedade humana. Talvez Gabriel já esperasse isso quando os criou.





# Lamiai

## A Origem

O nome Lamiai tem sua origem em Lamia, que era uma rainha Líbia, filha de Belus e Libya. Lamia vivia próxima a Delfos, na antiga Grécia.

Diz a lenda que Lamia foi amada por Zeus, o rei dos deuses gregos. Hera, mulher de Zeus, ficou com ciúmes e descarregou sobre ela todo o seu ressentimento. Como castigo, toda vez que Lamia dava a luz um filho, Hera se encarregava de matá-lo. Para aumentar sua vingança, Hera ainda roubou-lhe a capacidade de sonhar. Ao fim, Lamia, louca e solitária, se refugiou em uma caverna, onde, desesperada, invocou aos deuses do inferno o poder para se vingar.

Nix, deusa da noite (e uma deusa-demônia do Inferno) concedeu a ela o poder, transformando-a em um monstro. Deu a ela 4 braços e transformou as pernas de Lamia em uma enorme cauda de serpente com um ferrão serrilhado em sua ponta. Segundo a lenda, Lamia se vingava de Hera devorando todas as crianças nascidas em seus templos. Esta história se passa antes da guerra de Tróia, próximo a 1.000 AC.

Depois disso, segundo os sábios, Lamia teve cinco ou seis filhos, que herdaram sua maldição, e acabou derrotada por Alcioneo, filho de Gea e Uranus.

## A História dos Lamiai

Após sua transformação, Lamia se refugiou na Caverna de Lamie, um local próximo do monte Olimpo, há muito perdido da memória dos mortais. De suas cinco (seis) crias, duas (três) foram destruídas por Hera. As outras três deram origem aos vampiros lamiai como são conhecidos nos dias de hoje.

## A Idade Média

As lamias foram muito combatidas durante os primeiros anos do milênio, por aventureiros, navegantes e desbravadores. Foi uma das facções das lamiai quem originou na Grécia a lenda das Sereias. Mulheres abomináveis em algumas lendas, belíssimas em outras, que chamavam os navegantes com sua voz melódica e faziam seus barcos encalharem.

Dos primeiros anos do milênio até meados do século XV pouco se ouviu sobre esta raça.

A aparência dos vampiros mais antigos era muito semelhante a monstros, e obviamente, seu convívio com a sociedade dos mortais bastante limitado. E quanto mais velhos, mais monstruosos estes seres se tornavam, o que agrava a situação.

Seus enormes e versáteis poderes mentais e de hipnose garantiam aos antigos vampiros dessa raça seitas de fanáticos e adoradores para obedecer-lhes, mas poucos chegavam a se misturar de fato ao mundo dos mortais.

## A Idade Moderna

Em 1492, Angelo Poliziano, de Florença, publicou um poema intitulado Lamia, sobre uma belíssima mulher que se transformava em um monstro. Desde esta época (quando os lamiai aprimoraram suas habilidades de camuflagem), inúmeros contos, livros, pinturas e esculturas tem sido feitos a respeito das vampiras lamiai.

Um dos mais famosos membros desta raça foi Zacharias, um lamiai que viveu no século XVIII, retratado em 4 romances de J. N. Willianson.

## Características

Os lamiai mais velhos possuem características muito animais e primitivas, que tendem a se acentuar com a idade avançada. Esta raça não possui muitos membros antigos, pois a maioria se encontra no Sono dos Mortos ou foi destruída por aventureiros, cavaleiros ou magos durante a Idade das Trevas. As lendas dizem que alguns lamiai antigos estão vivendo abaixo das águas do Mediterrâneo, próximos às ilhas gregas, aguardando o final dos tempos.

Em sua forma natural, um lamiai possui cerca de 2,3 a 2,5m de altura, quando ereta, e a parte de baixo de seu torso semelhante à de uma cobra. Com a idade, também adquire várias características delas, como veneno, arpão em seu rabo, agilidade fora do normal, entre outras. Lamiai muito antigos possuem 4 ou mesmo 6 braços em sua forma natural. Suas presas se assemelham mais às de cobra do que as tradicionais presas de vampiros do ocidente, e suas garras e múltiplos braços as tornam adversárias formidáveis em uma luta corpo-a-corpo.

Como suas principais fraquezas estão a necessidade de se alimentar de cadáveres de recém nascidos, herdado da primeira lamia e da maldição de Hera. Também podem se alimentar de carne humana, ou mesmo apenas de sangue, por curtos períodos de tempo.

Os lamiai se infiltraram dentro da sociedade humana a partir do século XV, quando desenvolveram uma poderosa habilidade de metamorfose, que permite a eles assumirem a forma humana quando necessário. Este método é físico (não mágico) e fez com que a raça pudesse se misturar às comunidades humanas sem medo de serem descobertas por bruxos ou shamans.

## Podere Possíveis

Aumento de Atributos (todos), Bruxaria, Controle de Animais, Controle Mental, Garras, Ghoul, Hechizos, Lamie, Sentir Criaturas, Transformação em Humanos.

## Fraquezas

Alimentar-se de Recém-Nascidos, Convite, Decapitação, Sol. Lembre-se que os lamiai possuem uma **aparência horrível**.

## ORGANIZAÇÃO E MODO DE VIDA

Existem muitos tipos de lamiai, com suas características próprias. Alguns deles preferem viver em suas formas naturais, utilizando-se de magias de ilusão para camuflar-se de humanos (a transformação Humano-Lamiai / Lamiai-Humano por métodos naturais é muito dolorosa) e vivem em templos e locais isolados, geralmente acompanhado de fiéis e guarda-costas. Tais lamiai guardam muito mais da história maligna da raça, tendendo a manter contatos com os planos de Arkanun e Infernun. Dizem as lendas que os espíritos das lamias mais poderosas são recolhidos por Nix, para a criação de um exército que destruirá Olympus no dia do Juízo Final.

Outras preferem se misturar aos humanos mortais, vivendo em apartamentos de cobertura em grandes cidades. Muitas das lamias podem assumir formas bellissimas, e seus encantos (tanto da voz quanto sugestões mentais) fazem com que seja muito fácil obter sustento e proteção em grandes centros urbanos.

Para transformar um mortal em um vampiro lamiai, é necessário arrancar o sangue mortal até que só reste o suficiente para manter o humano entre a vida e a morte. Este ritual precisa necessariamente ser realizado durante a lua cheia, quando o portal entra o castelo de Nix (no *Underworld*) e a Terra está mais permeável. Neste instante, o vampiro injeta seu veneno no corpo mortal, e mistura o veneno de Nix com o sangue que sobrou. Neste período, o cadáver evolui para um estágio de pulpa, que dura de uma a duas semanas. Após este tempo, a transformação estará completa. Durante este período, o candidato passará por dores terríveis, como se todos os seus ossos fossem quebrados e remodelados em sua nova forma.

Um lamiai recém criado é extremamente magro (devido a reestruturação da carne que existia antes), adquirindo sua força e tamanho assim que se alimentar da carne de algumas vítimas.

## PRINCIPAIS ÁREAS DE INFLUÊNCIA

Os mais antigos estão na Grécia, Turquia, Arábia, Índia e Nepal; os anciões estão espalhados pela China, Mongólia, Japão, Indonésia e Austrália, e em cidades grandes que tenham descendentes destes povos. Muitas lamias foram para os Estados Unidos no final do século XIX e começo do século XX.

## RELAÇÕES COM AS OUTRAS RAÇAS

Os lamiai são isolados e solitários, mas mantém algum tipo de contato com os vampiros das cidades onde estão. Algumas vezes servindo de guarda-costas do governante, outras vezes coordenando a igreja local. A maioria de seus membros são nômades e não se preocupam com as regras nem com os governantes das cidades onde estão. Isto pode causar algum confronto.

É do conhecimento dos antigos que os lamiai e os kiang-shi tiveram vários problemas em Hong Kong.

## OUTROS SUBGRUPOS

Os lamiai se mantiveram como um único grupo. Suas três facções conhecidas são as sereias, que habitavam os mares do Mediterrâneo até o século XV, os pontianaks (na região da Indonésia) e os langsuyares (na Malásia). Porém, estes grupos são muito pequenos e específicos para fazer alguma influência.





Gregoria

# Ekimmu

## A Origem

A raça dos vampiros ekimmu (ou ekmidu, na linguagem antiga) surgiu quando a rainha Akasha de Kemet, no Egito, foi tomada por um espírito maligno em 4.000 AC.

A rainha e seu consorte, Enkil, foram transformados em entidades vampíricas, absorvidos pela alma errante de Vampyr, um demônio de Infernum. Este conto, bem como a história dos sete espíritos malignos, é narrado nas primeiras peças encontradas nas escavações feitas na Babilônia.

Seus corpos adquiriram uma rigidez cadavérica, e a aparência de mármore vivo, enquanto eram toados por poderes nunca antes concedidos aos mortais.

Eram eternos, jovens e cada vez mais poderosos.

## A História dos Ekimmu

Os primeiros relatos sobre ekimdu se deram entre 3.000 AC e 2.700 AC, na região do Egito Antigo.

Akasha, Enkil e Khayman foram três dos mais antigos vampiros desta raça. O trio viveu durante muitos séculos como os únicos vampiros do Egito. A única exceção à esse trio foi a criação, por parte de Khayman, dos chamados sete espíritos malignos do Egito. Sete reis feiticeiros tomados por um espírito de maneira semelhante ao conto original, descrita na lâmina 12 do conto de Gilgamesh.

Foram esses sete ekidmus passaram o Dom das Trevas para os outros vampiros da raça. Outro vampiro notável desta época seria aquele que mais tarde se chamaria Conde de Saint German.

Várias lendas foram criadas a seu respeito, principalmente em relação aos poderes mágicos a feitiçaria associados à rainha. Seus poderes eram quase os de uma deusa, tanto na bruxaria quanto suas habilidades sobre-humanas. Outros vampiros foram criados, no final dos primeiros séculos antes de Cristo, e com eles espalhou-se a maldição de Vampyr através da Grécia e do Mediterrâneo, chegando à Europa e até mesmo aos celtas.

## A Idade Média

Com o auxílio de seus poderes mentais, os ekimmu sempre se mantiveram infiltrados na nobreza, como parasitas, e acumularam grandes riquezas e fortunas, quer infiltrados entre os humanos que comandaram as expedições e exércitos, utilizando seus poderes de controle mental para manter as pessoas ilustres como seus escravos.

Os ekidmus criaram as 5 leis vampíricas, que deveriam ser obedecidas por todos os vampiros desta raça, e descritas por Lestat e Armand no livro "*O Vampiro Lestat*".

Durante as cruzadas, os vampiros ekimmu enfrentaram principalmente a Inquisição e a ordem dos templários, responsá-

veis por grandes baixas entre os vampiros mais velhos, que eram atacados onde quer que se encontrassem.

Durante a Idade Média, muitos de seus vampiros também foram destruídos pelos magos, principalmente os vampiros mais velhos, que permaneceram em Paris e nas cidades mais antigas, como Roma, Atenas e Cairo.

## A Idade Moderna

Os ekimdu sempre caminharam às margens da humanidade, sendo, ao lado dos strigoi, a raça que mais se mesclou entre os humanos. Vieram para a América com as primeiras navegações inglesas e francesas, foram líderes de grandes pedaços de terra, principalmente no Canadá e Estados Unidos. Muitos também foram para o sul do continente, próximo à América Central, onde tiveram muito contato com as brujas e os asimani do Caribe.

Hoje possuem bases de operações nas principais cidades e centros comerciais, sendo pessoas de muita riqueza e poder. Alguns deles estão infiltrados na sociedade mortal, e a maioria deles ainda não deixou de se envolver nos assuntos humanos.

## Características

Os vampiros ekimmu mantêm a mesma aparência física que tinham antes da transformação. Apenas sua pele se torna mais branca e reflexiva. Suas unhas ainda crescem um pouco. Tornam-se duras e com a aparência de vidro. Com o tempo, sua carne se torna cada vez mais rígida, quase como mármore, e os vampiros se tornam cada vez mais afastados dos humanos.

A transformação de um mortal em um vampiro ekimmu, é feita através de um ritual, onde é necessário beber praticamente todo o sangue do mortal escolhido. Neste instante, o vampiro (e apenas o vampiro que bebeu o sangue) abre um corte em si mesmo e dá ao humano um pouco de seu próprio sangue, transformando-o em um vampiro.

Os ekimmu transformam pessoas que admiram muito em membros de sua comunidade, seja por amizade, seja por amor. Após isto, forjam de alguma forma a morte deste e os afastam da sociedade mortal. Os ekimmu costumam interagir bastante com os humanos, mantendo muitos contatos entre eles, muitas vezes ariscando seu segredo imortal. Sua maior vantagem sobre os strigoi é que apresentam reflexos em espelhos.

Os vampiros ekimmu possuem algumas pessoas famosas da História entre seus integrantes, mas foi na figura do vampiro Lestat, seus companheiros Louis, Armand e Marius que a raça adquiriu seus principais representantes.

## Podereis Possíveis

Aumento de Atributos, Controle Mental, Drenar Energia, Garras, Ghoul, Telecinesia, Sentir Criaturas, Spiritum, Voar.

## FRAQUEZAS

Decapitação, Dormir em Caixão, Fogo, Sol, Vulner. à Estacas.

## ORGANIZAÇÃO E MODO DE VIDA

Os ekimdu tendem a manter o mesmo pensamento que tinham na época em que foram transformados, mas são pessoas fiéis de se adaptarem aos novos tempos. É claro que muitos continuam conservadores, reservados e receosos como eram quando foram criados, mas a maioria consegue adaptar-se às novas tecnologias e maneiras dos séculos conforme elas vão surgindo.

Um ekimmu se torna cada vez mais parecido com mármore vivo, conforme vai envelhecendo. Suas unhas mantem a aparência de vidro, suas feições adquirem cada vez mais o aspecto brilhante e frio da pedra esbranquiçada. Os contornos de seus rostos se tornam mais angulados e marcados, como uma máscara. Com o tempo, aprendem a dominar a necessidade de Sanguinus, diminuindo gradativamente a quantidade de vítimas que precisam para sobreviver.

Escolhem seus novos candidatos com muito cuidado e os acompanham durante anos, até que estejam certos de terem feito a escolha correta. Às vezes criam um discípulo motivados pela emoção, mas este erro é rapidamente corrigido pelos mais velhos.

Admiram a arte, a música e a escultura, em especial as da época quando eram ainda mortais, sendo grandes colecionadores dessas.

## PRINCIPAIS ÁREAS DE INFLUÊNCIA

Os mais antigos estão na região da Grécia, Albânia, Egito e região do Mediterrâneo. Muitos deles se encontram dormindo, enterrados nas areias do deserto ou debaixo de mausoléus nas ilhas mais remotas da Grécia. Reza a lenda que os mais velhos estão presos em seus mausoléus, e atraem jovens investigadores e seus barcos para seus templos perdidos, a fim de poderem se alimentar. Os velhos se encontram na Europa, principalmente na França, Bélgica e Holanda, onde se denominam "*Les Vampires*". Outros se encontram na América e norte da África, e os mais novos tentaram a sorte em praticamente todas as partes do planeta.

## RELAÇÕES COM AS OUTRAS RAÇAS

Os ekimmu são solitários, assim como os vampiros de outras raças. Como são os imortais que mais facilmente conseguem se infiltrar nas sociedades mortais, não é incomum encontrá-los misturados a gangues, sociedades secretas, cultos e seitas.

Encontram-se em bares especiais espalhados pelas maiores cidades metropolitanas, chamados *Casas Comuns*. Tais bares servem como ponto de encontro para os "imortais" ou "filhos da noite", como eles se autodenominam.

Estas casas também são frequentadas por strigoi e outras raças. Vampiros ekimdu costumam caminhar lado a lado com a sociedade, evitando ao máximo que esta descubra sobre a existência dos seres da noite. Muitos magos e alquimistas foram transformados pelos ekimdu, pois a raça possui uma afinidade quase sobrenatural para com o ocultismo. Os ekimmu não costumam entrar em conflitos com as outras raças, apesar de diversos problemas menores já terem ocorrido no passar dos séculos.





GREGORIO

1998

# Vrikolakas

## A Origem

Lycaon, ou Licaon, foi um mortal rei das terras que mais tarde seriam chamadas de Arcádia, na Grécia Antiga. Era considerado um rei muito bondoso, e possuía muitas esposas e cinquenta filhos. Naquele tempo, Zeus e Hera viajavam pela Terra disfarçados de mortais. Quando estiveram na corte de Lycaon, seus filhos desconfiaram que fossem deuses, e alguns deles mataram uma criança e cozinham sua carne, servindo-a para Zeus e Hera. Os deuses obviamente descobriram a afronta e amaldiçoaram os cinquenta filhos de Lycaon, transformando-os nos primeiros lobisomens. Ocorre que dezessete filhos de Lycaon eram filhos dele com ninfas e semi-deusas, e possuíam sangue imortal. Todos os cinquenta lobisomens foram banidos das terras de Arcádia para a Terra, e os 17 imortais deram origem aos vrikolakas, nome dado ao filho primogênito de Lycaon, Vrikol.

## A História dos Vrikolakas

Nos séculos seguintes, seriam contadas histórias de visitas demoradas de mortos retornados que viajavam para um local onde não fossem conhecidos e onde permaneciam, casando-se novamente e gerando filhos. Neste ponto a história é contraditória. Muitos sábios especulam que destas proles nasceram as verdadeiras famílias de lobisomens, enquanto outros afirmam que é impossível para eles gerarem filhos verdadeiros ou vampiros vrikolakas.

## A Idade Média

Após terem saído da Grécia, os imortais acabaram se espalhando pelo mundo. Seu contato com os lobisomens e algumas fadas e ninfas remanescentes de Arcádia fez com que esta raça seja a mais voltada para a terra e para as florestas. Os vrikolakas e lobisomens chamam a si mesmos de "O Povo".

Muitos irmãos migraram para as áreas geladas da Rússia, onde com o tempo mudaram sua forma de lobo para a do lobo branco russo, e desenvolveram novos e diferentes poderes vampíricos. Esta nova espécie foi chamada de eretik pela Igreja Ortodoxa Russa.

Na Idade Média, a maioria destes vampiros se converteu em guerreiros, lutando e conquistando grandes posições para seus irmãos mortais. Viviam em castelos românicos e muitos chegaram a auxiliar os Hospitaleiros de Jerusalém nos primórdios desta organização, antes que fossem convertidos em Cavaleiros Templários.

A cristianização dos povos eslavos e dos Balcãs começou efetivamente nos primeiros milênios do século cristão e fez extraordinários progressos nos séculos X e XII. Os vampiros vrikolakas se espalharam pela Rússia, Romênia e Hungria, onde permanecem até os dias de hoje.

## A Idade Moderna

Com as navegações, os lobisomens e os vrikolakas se dirigiram para os novos continentes, onde encontraram florestas enormes e terras inexploradas. Também encontraram novas fadas e criaturas sobrenaturais na América. Permanecem isolados em grupos pequenos, geralmente nômades. Alguns deles vivem em cidades, herdeiros de imensas fortunas acumuladas desde a Idade Média. Muitos vivem em castelos na Europa, ou nas florestas mais afastadas, que ainda possuem conexões com Arcádia.

## Características

Com o fim das cruzadas, muitos dos vrikolakas que estavam na Rússia se espalharam pela Europa Oriental a princípio, e depois pela Europa Ocidental, onde deram origem a várias lendas a respeito da parceria de vampiros e lobisomens. Sabe-se que estes vampiros são, junto com os lamiai, os que tem maior potencial de desenvolvimento físico. Sua capacidade de se transformar em lobos e outras formas ainda mais assustadoras, bem como controlar animais, é lendária.

São os imortais mais preocupados com a destruição das florestas, pois estas possuem os últimos portais para sua terra natal, e quando todas elas forem extintas, ficarão presos na Terra para sempre.

Existem várias formas de criação deste vampiro. Uma delas é nascer um deles, filho de um vrikolaka (homem) e uma humana sob condições especiais. Outra forma possível de se transformar alguém em vrikolakas é escolher um indivíduo que tenha sangue de Licaon nas veias, e enterrá-lo vivo. Segundo as lendas eslavas, o vampiro acordaria dentro de até quarenta dias após sua morte. Em seguida, o tutor leva o pupilo para alguma cidade muito distante, onde o pupilo não será reconhecido (por esta razão, pessoas conhecidas ou importantes estão fora de cogitação). O tutor ensina ao vampiro recém-criado as leis e as tradições do Povo, e quando achar que ele está preparado, o abandona a sua própria sorte. Na Rússia, os pupilos normalmente ficam nos castelos de seus czares até desenvolverem seus próprios domínios.

Por ser a única raça de vampiros que não pode passar sua eternidade para quem não possui seu sangue, são os vampiros mais fechados de todos, tendendo a se afastar da Sociedade dos Mortos e viverem como nômades, viajando pelo mundo e aprendendo a conviver com os humanos.

Muitos vrikolakas podem sair durante o dia, porém, perdem totalmente seus poderes neste período.

## Poderes Possíveis

Aumento de Atributos, Controle de Animais, Garras, Ghoul, Sentir Criaturas, Sentir Criaturas, Spiritum, Transformação [Animais, Névoas], Voar.

## FRAQUEZAS

Água Benta, Espinheiro, Estaca, Fogo, Manto de Padre, Rosas Vermelhas, Símbolos Religiosos, Solo Natal, Vulnerabilidade ao Sol.

## ORGANIZAÇÃO E MODO DE VIDA

Os vrikolakas são vampiros isolados e solitários, pois devido a seus súbitos ataques de loucura, estão sempre arrumando encrenca (leia-se "brigas e destruição") e são muito visados pelas sociedades secretas e pela polícia, aonde quer que vão.

Existem muitos tipos de vrikolakas, cada um com suas características próprias. Muitos deles preferem viver nas matas e florestas em suas formas naturais, como lobos. Outros preferem se misturar aos humanos mortais, vivendo em casas modestas em cidades pequenas. Devido a grande instabilidade emocional desta raça, contudo, são obrigados a se mudar constantemente. Os Estados Unidos tem se mostrado uma excelente opção, pois é muito fácil se locomover e encontrar uma vida completamente nova rapidamente. Reúnem-se em noites de lua cheia para suas celebrações.

## PRINCIPAIS ÁREAS DE INFLUÊNCIA

Ocupam principalmente uma faixa que se estende da Grécia até os Balcãs, Europa Oriental e Rússia, onde são conhecidos por Upires ou Eretiks. Possuem alguma influência na Alemanha Oriental (hoje unificada) e nos países do leste europeu. No século XX, muitos vampiros vieram para o novo mundo, para fugir de problemas na Europa ou procurar novas oportunidades.

## RELAÇÕES COM AS OUTRAS RAÇAS

Os vrikolakas são solitários por natureza, mas muito unidos entre si. Como um vampiro pode "sentir" a presença de um irmão (e correm as lendas que os mais antigos podem se comunicar telepaticamente), fica muito fácil para eles se encontrarem e se ajudar em momentos de perigo. Os vrikolakas tiveram muitos problemas na Transilvânia, principalmente com os vampiros strigoi e um de seus líderes, Vlad Teppes. Na Alemanha, a raça amaldiçoada dos nosferatu entrou em conflito com os ekimmu franceses diversas vezes. Na América do Norte e Canadá, os vrikolakas tem enfrentado muitos problemas com caçadores de vampiros e sociedades secretas.

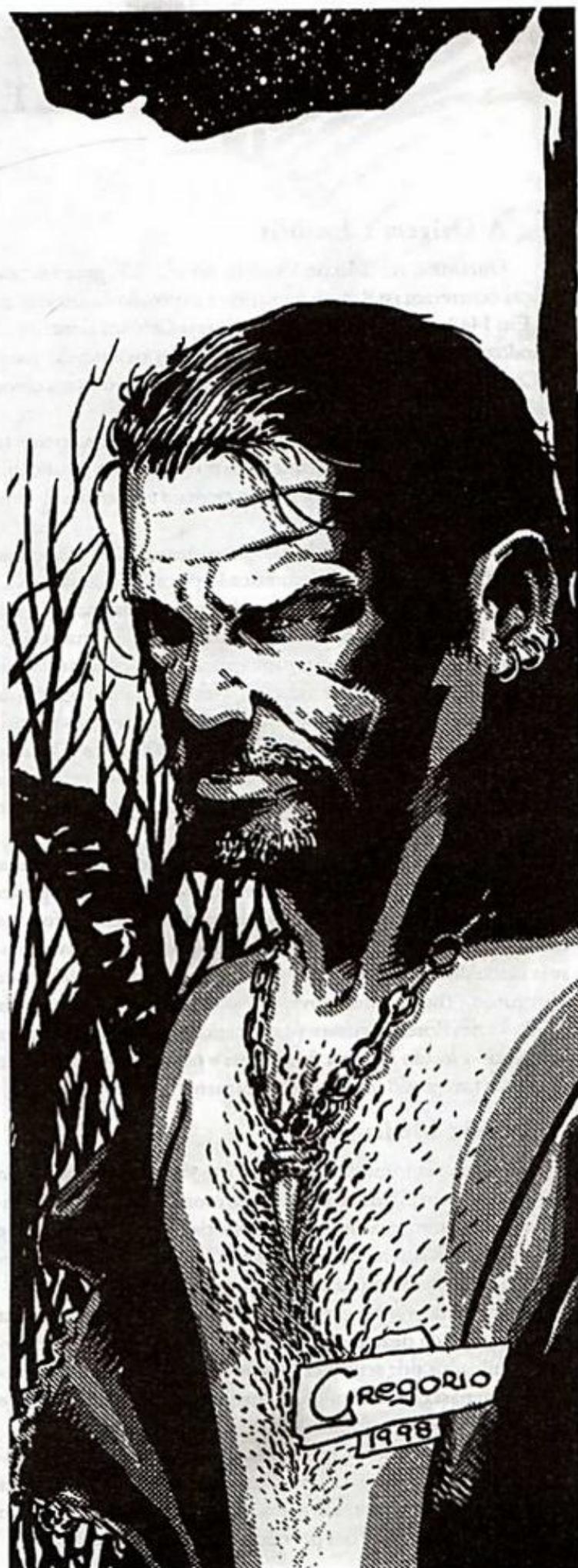
## SUBGRUPOS

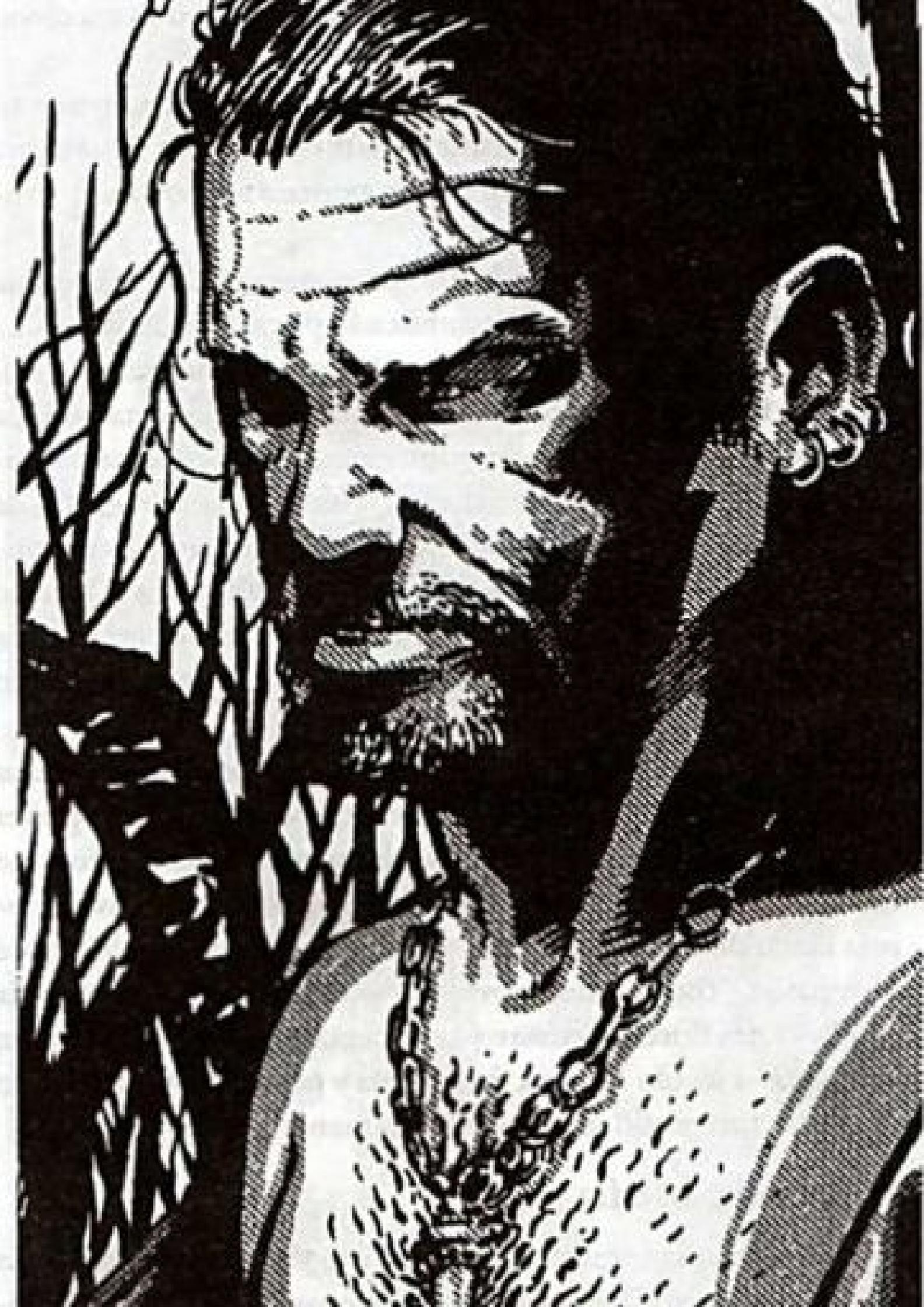
Originalmente lobisomens, os imortais vrikolakas se dividiram em 3 facções com o passar do tempo:

Os próprios vrikolakas, que se consideram "Puros" ou "Descendentes de Licaon", a grande maioria da raça, se espalham pelo mundo após o século XVIII. Muitos atribuem a eles a criação da lenda dos lobisomens modernos.

Ao norte, e principalmente na Rússia, os vrikolakas russos adquiriam características próprias, mais nobres e mais afastadas da selvageria de seus irmãos gregos. Eles se autodenominaram eretiks.

Na Alemanha, o conde vampiro Graf Orlock (um nobre cujo castelo se localiza na região dos Cárpatos) foi amaldiçoado no século XI e transformado em uma figura monstruosa, com traços exagerados. Suas crias deram origem aos nosferatu.





# Eretik

## A Origem e história

Durante o reinado de Vasili II, no séc. XV, grandes mudanças ocorreram na Rússia, incluindo a expansão de seu território. Em 1448, após a ruptura entre a Igreja Católica Romana e a Ortodoxa no combate ao islamismo e cinco anos antes da queda de Constantinopla, o bispo de Moscou declarou seu status como autônomo das demais organizações.

Na Rússia, a idéia do vampiro tornou-se intimamente ligada ao conceito de bruxaria, que a seu turno estava inteiramente ligada à heresia. Para eles, um herege poderia se tornar um vampiro após sua morte.

A hipótese mais provável do surgimento dos eretiks é a de que os vrikolakas haviam se modificado por algum motivo. Não se sabe se isso aconteceu por causa da magia russa, ou dos espíritos das florestas que costumavam habitar. Por alguma razão, a energia mística do círculo de magos alterou sua estrutura e mudou seus poderes. A partir daí, com a imortalidade, o grupo de hereges (*eretik*, em russo) se afastou da ordem para seus próprios assuntos e não foi visto por mais de 200 anos. Quando retornaram, haviam dominado a Sibéria e regiões geladas da Rússia, aliados a alguns dos anjos foragidos que haviam estado naquela região junto com a Igreja.

O primeiro líder dos eretiks chamava a si mesmo de Nikolai Pavel. Possuía dois outros irmãos vampíricos de mesmo poder chamados Illana e Gregori, mas ninguém sabe como foi que estes três vampiros adquiriram seu Dom das Trevas. Pavel possuía cinco descendentes, sendo o mais antigo deles Aleksei de Novgorod. Todos estes nove vampiros já existiam antes da maldição das florestas russas, pertencendo à raça dos Vrikolakas, mas, após o século XV, sua fisionomia e poderes estavam muito distintos, formando uma raça inteiramente nova.

## Idade Média

Os eretiks tomaram todo o norte da antiga Rússia, com influência muito intensa na sociedade mortal. A lenda dos vampiros estava intimamente ligada à história da civilização russa e alguns estudiosos acreditam que os eretiks foram a raça de imortais que mais se misturou aos humanos.

Os eretiks viviam em castelos e fortificações construídas com o auxílio de dezenas (ou centenas) de trabalhadores e servos, dominados por seus incríveis poderes de dominação mental. Com o passar dos séculos, as histórias tornaram-se lendas e as famílias dos eretiks foram se tornando parte da aristocracia.

Em pouco mais de quatrocentos anos, todas as informações a respeito das origens destas famílias haviam se perdido nas areias do tempo, o que, afirmam alguns, é um volume muito grande de lendas e histórias para desaparecer acidentalmente.

## Idade Moderna

Os eretiks permaneceram infiltrados entre os czares e governantes russos durante muitos séculos. Com a Revolução de 1917, muitos fugiram para a América e para a Europa pois suas estruturas de defesa estavam destruídas. Os que optaram por ficar na Rússia infiltraram-se no partido comunista, mantendo seu status de aristocrata e sua influência intocada. Muitos dos vampiros utilizaram-se da KGB, do exército e das forças de espionagem russas para prender aliados de seus inimigos e destruir organizações de caçadores de vampiros. Até a década de setenta, quase todas as organizações de caçadores de vampiros já haviam sido dizimadas pelo exército vermelho.

Com a queda e desestruturação do império soviético no final da Guerra Fria, foi precisa uma nova modernização e boa parte deles tornou-se ligado a algum tipo de máfia criminosa para sustentar sua fome por poder e influência. Utilizam-se dos mercenários que surgiram com o desmantelamento do exército para comandar seus negócios junto aos mortais e continuam influenciando no governo e na política, através de seus lacaios.

## Características

Desde que a transformação de alguns dos vrikolakas em eretiks foi realizada, uma característica muito importante se apresentou: para se tornar um vampiro, o candidato tem que ser mordido e infectado durante a vida, e ter em seu sangue sempre um pouco de sangue eretik. Quando o escolhido morrer (eles geralmente morrem jovens), ele se transformará em um vampiro eretik, rejuvenescendo seu corpo até que ele fique com a idade aparente de quando ingeriu sangue eretik pela primeira vez. A morte ocorre por volta dos 40 anos, mas precisa necessariamente ser uma morte natural. Acidentes, assassinatos ou suicídio acabam com a chance do escolhido se transformar, que torna esses candidatos pessoas muito valiosas para os planos do eretiks, estando sob constante observação e cuidado.

Uma outra característica curiosa é que, apesar de intimamente ligados aos vrikolakas, os eretiks não estão presos à maldição de Licaon, podendo transformar em vampiros mortais não pertencentes ao Povo.

Eretiks costumam escolher sempre feiticeiros ou membros de sua família original para transformarem e são muito exigentes com seus escolhidos. Os candidatos a vampiro recebem um treinamento extremamente rígido, tanto físico quanto mental, ao longo de sua vida mortal, adquirindo conhecimentos necessários para a condição de imortal e desenvolvendo seu corpo físico até os limites. Treinam lutas e artes marciais e estudam nas melhores universidades, estudam ciências físicas, biológicas e principalmente políticas.

Feiticeiros da Ordem da Tempestade são conhecidos por seus pactos com os eretiks e por suas ligações com o sobrenatural. Por esta razão, muitos dos escolhidos pertencem a esta Ordem como forma de treinamento. Em troca, os eretiks fornecem proteção e recursos para os magos, bem como equipamentos e patrocínio em ações realizadas em outros países e, principalmente, recebem as bênçãos dos eretiks para agirem em seus domínios.

### PODERES POSSÍVEIS

Aumento de Atributos, Bruxaria, Controle de Animais, Controle Mental, Garras, Ghoul, Sentir Criaturas, Spiritum, Transformação [Animais, Névoas], Voar.

### FRAQUEZAS

Água Benta, Convite, Decapitação, Estaca, Fogo, Locais Religiosos, Manto de Padre, Símbolos Religiosos, Solo Natal, Vulnerabilidade ao Sol.

### ORGANIZAÇÃO E MODO DE VIDA

Todos os eretiks utilizam-se de seus poderes e influência para obter bens materiais, poder e conforto. Gostam e apreciam tudo o que a sociedade mortal pode oferecer de melhor. Moram em residências belíssimas, sempre com muitas esculturas, pinturas e outras obras de arte, sobretudo de artistas russos.

Boa parte deles encontra-se envolvido de alguma maneira com o tráfico de drogas ou de armas, proveniente do exército russo ou das fábricas que construíam essas armas e se tornaram obsoletas após a derrota da Rússia na Guerra Fria. Suas companhias exportam armamento para guerrilheiros na América do Sul, para traficantes em todo o mundo e principalmente para as facções em guerras civis na África.

Os vampiros estão protegidos por uma rede de lacaios e testas-de-ferro. Dificilmente alguém conhecerá o nome ou saberá da existência desses personagens sem que ele permitam isso.

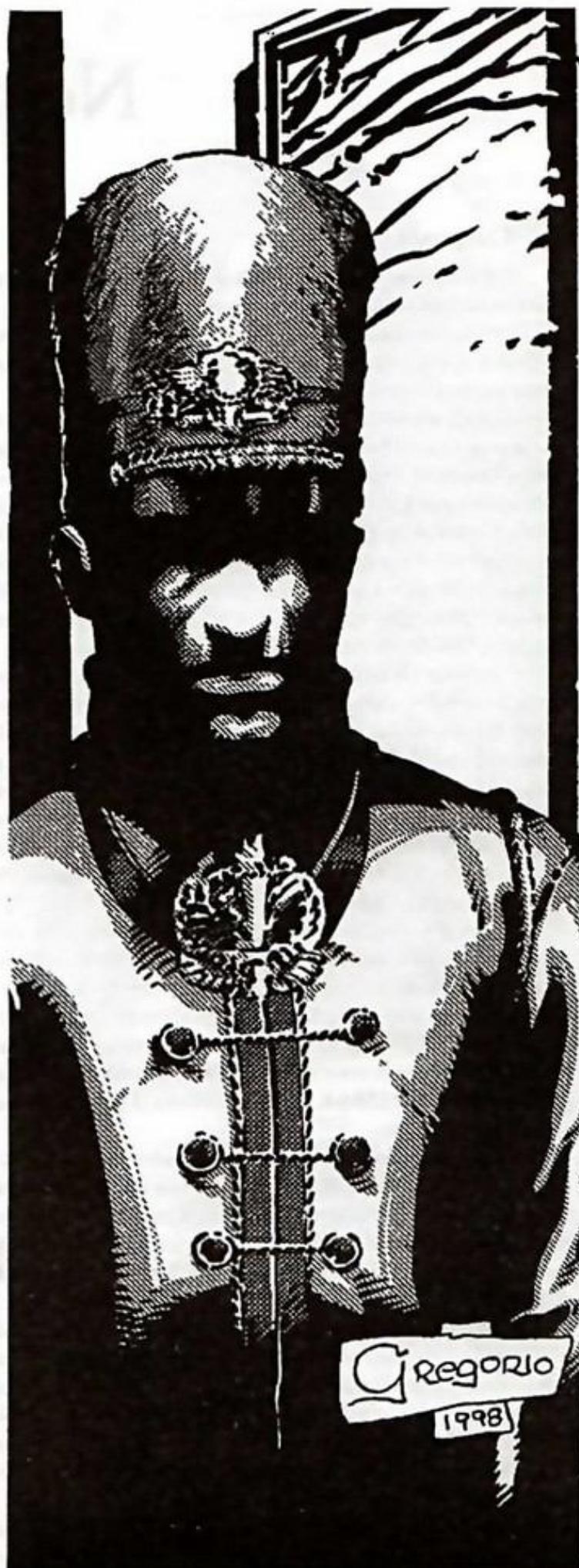
### PRINCIPAIS ÁREAS DE INFLUÊNCIA

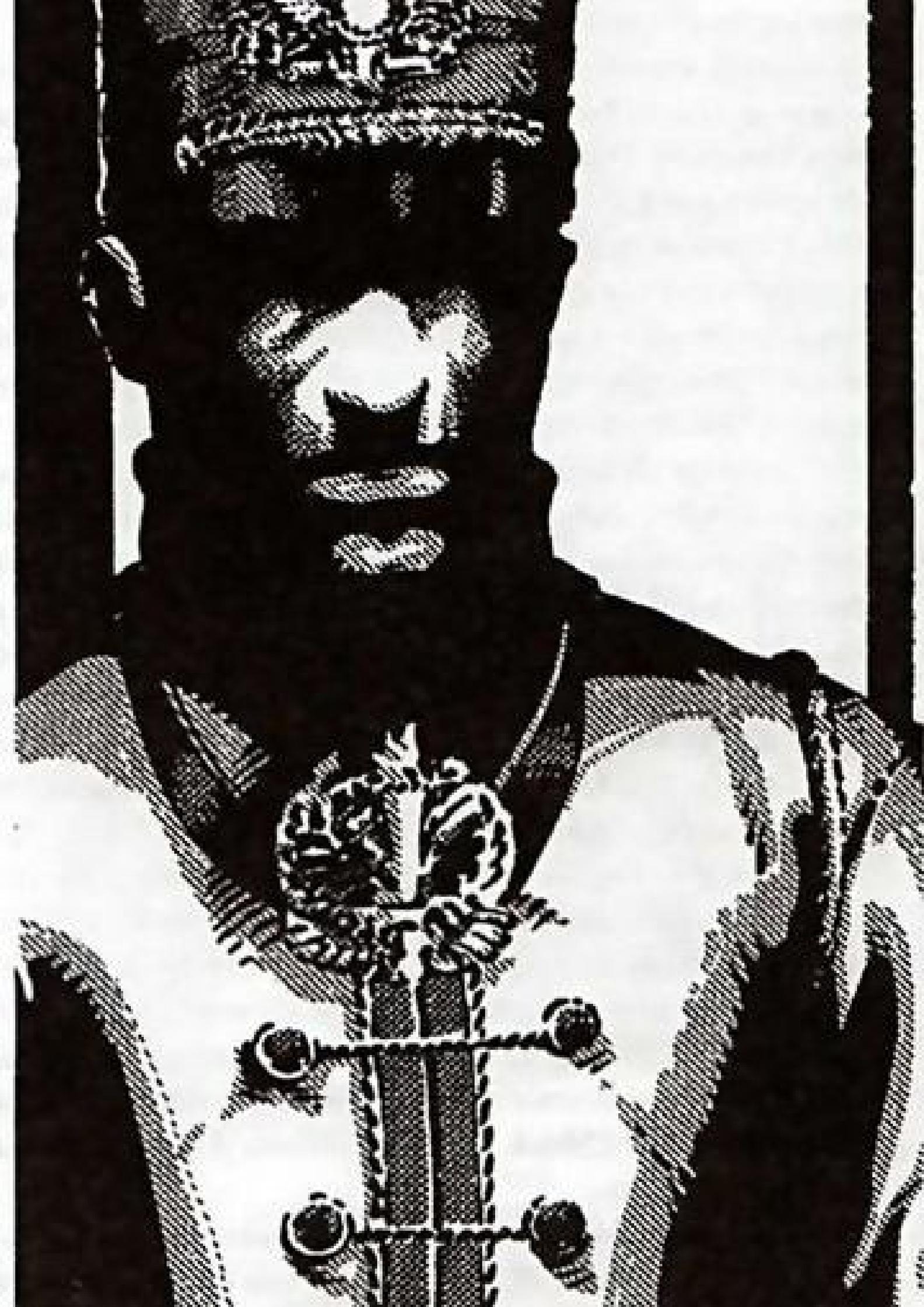
Toda a área da antiga União Soviética é sua área de influência. Os eretiks estão espalhados por todas as repúblicas que surgiram após a fragmentação do antigo império. Outros estão exilados em castelos centenários no norte da Rússia, tentando manter suas vidas não-naturais como se ainda estivessem na Idade Média.

Graças às máfias e organizações traficantes da Europa Oriental, os eretiks possuem uma grande influência em toda a Europa e oriente, embora dificilmente envolvam-se em problemas que não lhes dizem respeito. Também possuem alguma influência em qualquer cidade que tenha comunidades russas.

### RELAÇÕES COM AS OUTRAS RAÇAS

Graças aos seus poderes mentais e de influência, são extremamente perigosos e poderosos. Por suas ligações com a magia, muitos deles já entraram em contato com strigoi e rakshasas (como aliados e como inimigos). Por causa de suas organizações traficantes, muitos já se tornaram inimigos de kiang-shi, strigoi e ekimmus também ligados ao submundo. Por diversas razões, ao longo do tempo, enfrentaram os vrikolakas em sangrentas batalhas.





# Nosferatu

## Origem e história

Os nosferatu são considerados pelos demais vampiros como amaldiçoados e indignos de confiança.

O primeiro vampiro desta facção dos vrikolakas foi o conde Orlock (Graf Orlock), um nobre do século XI, cujo castelo estava localizado na região dos Cárpatos.

Orlock era uma pessoa muito má em vida, aproveitando de sua posição social para oprimir e explorar os camponeses que viviam na cidade. Todos o odiavam, mas ele mantinha um controle severo nos habitantes de sua vila através de uma pesada milícia. Durante o inverno, Orlock havia dado ordens para expulsarem uma velha por causa da falta de pagamento dos impostos, sem saber que ela era uma bruxa. Quando os soldados destruíram sua cabana, a feiticeira colocou nele uma maldição: assim como ela, Orlock um dia se tornaria um pária também.

Certa vez ele salvou a vida de um vampiro vrikolaka das garras da Igreja e, como pagamento desta dívida, o conde demandou a vida eterna. Quando Orlock foi transformado, a maldição imposta pela bruxa entrou em efeito e destruiu seu rosto e seu corpo, transformando-o em uma aberração, mesmo para um vampiro. Ficou careca, deformado e com as unhas das mãos longas e afiadas como garras. Suas duas presas, em vez de serem caninos alongados, saíam do centro da boca, como dentes de rato. Andava um passo lento e cansado.

Tomado pelo ódio, Orlock destruiu o vampiro cativo, absorvendo o restante de suas forças e tornando-se muito poderoso, mas isso não melhorou sua aparência. Durante os anos seguintes, Orlock tornou-se um ditador ainda mais cruel, terminando por expulsar mais da metade dos habitantes de sua cidade. Os guardas passaram a ser controlados mentalmente pelos grandes poderes de Orlock, pois sua paranóia já não o permitia confiar em ninguém.

Com a decadência de seu reino, as cidades vizinhas tornaram-se mais prósperas, graças à grande massa de trabalhadores que o abandonou. Isso deixou Orlock ainda mais obcecado. Certa noite, invadiu uma das cidades e espalhou uma praga terrível, responsável pela morte de muitas pessoas. Alguns o chamaram de Nusfur-Atu (o portador de pragas), nome que ele adotou.

Durante a década seguinte, Orlock passou sua maldição para seis de seus inimigos, como uma forma de se vingar da velha bruxa que o amaldiçoara. Ele imaginava que conseguiria manter o controle mental sobre eles, como seus escravos. A dominação funcionou até 1838, quando Graf Orlock foi destruído por caçadores em Bremem e os vampiros recuperaram o controle de suas próprias vidas.

Seus descendentes, e os descendentes de seus inimigos, a princípio repugnados pela nova aparência, acabaram se adaptan-

do à vida eterna e passando suas fortunas para si mesmos através dos tempos. Por serem impedidos pela maldição da bruxa de tomarem a forma humana, os nosferatu estão sempre à margem da sociedade vampírica e mortal. Rituais de ilusão e magias de transformação usado com sucesso por asimani, rakshasas e lamiai não funcionam em nosferatu.

## A Idade Média

Existiam poucos nosferatu durante a Idade das Trevas. Os que existiam eram em sua grande maioria marionetes de Orlock, embora alguns deles tenham passado a maldição adiante sem o conhecimento do conde. Sua influência estava limitada a Alemanha, França e algumas partes da Espanha.

Orlock enviou também emissários para a Grécia e para Roma tentar encontrar alguma pista a respeito do paradeiro da bruxa que o havia enfeitado ou sobre qual tipo de maldição eles estavam sofrendo, mas nunca ninguém conseguiu uma resposta remotamente satisfatória.

## A Idade Moderna

Nos séculos XVII e XVIII, muitos dos nosferatu europeus foram com seus caixões para a América, sempre em busca de mais poder, foragidos de caçadores de vampiros ou em busca de "fórmulas milagrosas" que consertassem suas aparências. Espalharam-se pela América do Norte, controlando pequenas seitas de fanáticos e enriquecendo. Alguns poucos infelizes esconderam-se nos esgotos das cidades grandes, mas a maioria preferiu morar em templos, igrejas abandonadas ou coberturas em Manhattan, sem dúvida os lugares mais adequados para quem quer levar uma pós-vida oculta e confortável.

Seus poderes mentais são suficientes para que consigam estabelecer uma rede de contatos que providenciam todos os confortos que necessitam, mas talvez por influência da maldição, todos estes luxos nunca duram muito tempo e o vampiro é obrigado a se mudar. Talvez pelo mesmo motivo, nosferatus são difíceis de serem destruídos, permanecendo a maioria do tempo como párias dentro da sociedade vampírica.

Alguns nosferatus se tornaram magos e buscam através da alquimia, dos caminhos da magia e de pactos com anjos e demônios a cura para sua maldição. Desnecessário dizer que sem sucesso até os dias de hoje.

## Características

Os nosferatu são criaturas assustadoras, amargas e cruéis, usando a sociedade como parasitas. A maioria dos nosferatu prefere viver isolado do mundo e dos outros vampiros, só sendo procurados em último caso.

São párias, foragidos e monstruosidades.

Vestem-se com roupas negras, muitas vezes acompanhados de capuzes ou mantos que permitam a ele esconder seu rosto nas sombras. Uma das invenções que os nosferatu mais idolatram é o telefone, e mais recentemente a internet, que os permite conversar com uma outra pessoa sem estar presente na mesma sala. Infelizmente, porém, seus poderes não funcionam através destas novas maravilhosas tecnologias.

Nosferatu escolhem cuidadosamente seus discípulos, porque sabem que apesar de entregar a eles grandes poderes, também passarão uma maldição adiante. Calcula-se que existam no mundo todo algo em torno de duzentos a trezentos vampiros nosferatu.

### PODERES POSSÍVEIS

Aumento de Atributos, Bruxaria, Controle de Animais, Controle Mental, Garras, Ghouls, Peste, Sentir Criaturas, Spiritum, Transformação em Animais, Voar.

### FRAQUEZAS

Água Benta, Decapitação, Fogo, Manto de Padre, Símbolos Religiosos, Sol, Vulnerabilidade à Estacas.

Lembre-se que os nosferatus possuem uma aparência horrível que não pode ser ocultada por nenhuma magia, ilusão ou efeito sobrenatural conhecido.

### ORGANIZAÇÃO E MODO DE VIDA

Nosferatus são extremamente solitários. Grupos com dois ou três vampiros são raros e cabalas maiores apenas em caso de extrema necessidade. São paranóicos e desconfiados, porém sua constante procura pela cura da maldição os levou a adquirir grandes conhecimentos místicos.

Também por esta razão, é comum que se aproximem de grupos organizados de magos (como o Arkanun Arcanorum) para troca de informações. Em alguns casos, chegaram até a se tornar conselheiros dos Diáconos.

Como os nosferatu são extremamente solitários, é impossível estabelecer um parâmetro de organização ou modo de vida que sirva para todos eles. Cada um dos amaldiçoados cultiva suas próprias manias e costumes.

A única coisa que realmente ofende a todos eles é a menção a sua aparência horrenda.

### PRINCIPAIS ÁREAS DE INFLUÊNCIA

Nenhuma. Salvo as áreas imediatas onde vivem, a raça não possui contatos fortes ou suficiente para estabelecer influências na sociedade vampírica e nem pretende criar tais laços.

Na sociedade humana, eventualmente podem vir a se tornar influentes, mas nunca se expondo aos olhares do público. Sua presença na sociedade mortal sempre é feita através de agentes e lacaios, que carregam suas ordens e comandos.

### RELAÇÕES COM AS OUTRAS RAÇAS

Os nosferatu não costumam manter relações diplomáticas com outras raças de vampiros. Às vezes, entram em contato com eles apenas quando acreditam que podem tirar proveito da situação. Seus maiores contatos são os Strigoi e os Ekimmu.





Gregorio  
1998

# Asimani

## A Origem

Os povos mais antigos da África, a despeito de sua esmerada e bem construída mitologia, não são conhecidos por suas crenças nos vampiros, como nós os conhecemos. Os primeiros vampiros da linhagem dos asimani se chamavam **Asema**, um monstro do folclore dos povos Ashanti de Gana. Nas descrições encontradas em cavernas, encontramos o nome de **Asasabonsan**, um ser alto, forte com os braços e dedos longos terminando em garras, e com dentes de ferro, que voava através da floresta retalhando e devorando as entranhas dos viajantes noturnos.

Este ser deu origem à raça dos Asema. Seis deles, segundo registros foram encontrados em cavernas em Gana, Togo e Dhaomé. Estes demônios poderiam ser conjurados, e atendiam aos pedidos dos feiticeiros. As datas destes registros e desenhos variam de 1.200 a 1.300 AC.

## A História dos Asimani

Os asemas eram conhecidos como feiticeiros em suas vilas quando eram vivos. Os espíritos da noite, ou bruxos, como eram conhecidos, atacavam as vilas próximas à costa da África, utilizando-se de poderosa feitiçaria. Dizia-se que os asemas matavam seus inimigos drenando seu sangue e sua energia astral.

Também dizia-se que as bruxas tinham o poder de ressuscitar os mortos e de capturar os espíritos em retirada, que era transformado em fantasma, capaz de atormentar os parentes do falecido.

## A Idade Média

Durante a Idade das Trevas, os asimani permaneceram praticamente isolados da Europa, salvo na região do Egito, e parte norte da África, chegando ocasionalmente uma ou outra história sobre os "vampiros mouros". Como ainda não tinham desenvolvido poderes satisfatórios de mudança de aparência, e eram orgulhosos (e poderosos) demais para se esconderem dos mortais, estes vampiros de dentes de ferro eram adorados como deuses em algumas tribos.

Estes vampiros dormiam sob a terra, ou dentro de grandes árvores. Algumas lendas dizem que estes vampiros podem ser destruídos se alguém descobrir qual árvore é sua morada, e atear fogo nela durante o dia.

## A Idade Moderna

Os asimani permaneceram confinados à África até a metade do século XVI, quando começaram as imigrações forçadas das tribos, como escravos, para a América Central e do Sul. A partir deste período, espalharam-se pelas Antilhas, América Central e Brasil. Nesta época, desenvolveram sua principal habilidade: a de enganar os sentidos dos humanos através de mágicas e ilusões, fazendo-se passar por mortais.

A partir da América Central, atingiram a Jamaica, Haiti e Cuba, e o sul dos Estados Unidos, onde se infiltraram. A princípio infiltrados entre os escravos, mais tarde comandando os senhores das lavouras, e depois da Guerra da Secessão, espalharam-se pelos estados do sul do país, principalmente Lousiana, Mississipi, Alabama e Flórida.

Utilizando-se de sua poderosa magia, influência e dominação, tomavam mansões e casarões, e muitas lendas a respeito destes magos se espalharam pela região. Hoje, os asimani estão em qualquer lugar em que haja uma grande concentração de negros ou mestiços, ou em lugares onde tenha havido tráfico de escravos.

Tomaram-se magos necromânticos muito ligados ao Voodoo, a magia negra e ao controle dos demônios de Arkanun e dos espíritos dos mortos (chamados Loas). Ligados a Damballah, Barão Samedi e outras criaturas de Spiritum, os bruxos da América Central estão entre os mais perigosos imortais dos tempos modernos.

## Características

Os primeiros asimani tinham como principal característica o fato de recrutarem novos membros a cada século, escolhido entre os maiores bruxos e feiticeiros das diversas tribos africanas. O ritual consistia em matar o feiticeiro de uma forma conhecida somente por eles e infundir em seu corpo o sangue de 4 ou 5 vampiros asimani, em um ritual chamado pelos nativos de *Baisea*. O cadáver, então, passava por 3 dias e 3 noites de transformação, até chegar à aparência de um asimani, quando finalmente acordava da morte.

Os asimani, em sua forma natural, possuem 2,5 metros de altura, braços longos e finos, com garras muito afiadas de cerca de 5 cm de comprimento. Também possuem os olhos vermelhos e os dentes de ferro afiados como os de um tubarão. Seus cabelos compridos e desgrenhados, e uma aparência assustadora. Muitos deles se assemelham levemente a morcegos em sua forma natural.

Uma das primeiras coisas que os asimani aprendem quando terminam o ritual de passagem (pelo menos a partir do século XIV) é utilizar seus poderes ritualísticos para assumir a forma humana. Os mais vampiros velhos e poderosos, especialmente aqueles que vivem no Taiti, possuem templos enormes e dezenas de cultistas e pouco se importam em manter as aparências.

O mesmo acontece com os vampiros africanos, e os chamados "demônios da floresta", criaturas com quase um milênio de idade, que não acompanharam o desenvolvimento das civilizações.

A maior limitação de um asimani é a sua necrofagia. Um asimani que não se alimentar de carne humana crua pelo menos uma vez a cada fase da lua sofre dores horríveis, que não param até que se alimente novamente. A carne não precisa ser fresca, mas certamente é uma das maiores preocupações de um bruxo em cidades grandes. Um asimani usa seus dentes de ferro para mastigar através dos ossos.

Um asimani só pode transformar um humano que tenha o dom verdadeiro da magia (caso contrário, a pessoa apenas morre) e deve matá-la em um ritual cujo processo é conhecido apenas pelos mais antigos. São necessários 3 a 5 asimanis para terminar este ritual. Após 3 dias enterrado, o corpo voltará do reino dos mortos, na forma de um asimani. Os dentes de metal crescem em poucos dias, o que causa ao vampiro recém criado extrema dor. Após esta iniciação, o *shemmak* (pupilo) passa cerca de 3 a 5 anos com seu tutor, até que esteja pronto a ser apresentado ao Grande Abayifo, (se estiver na América ou nas ilhas do Caribe) ou a Yashaara (se estiver na África). Terminado o ritual de aceitação, o *shemmak* está livre para formar seu próprio templo. Os asimani se classificam por gerações, sendo a primeira geração os vampiros criados em 1900 AC, e cada século seguinte correspondendo à uma nova geração, por exemplo, um vampiro criado no século XIV seria da 33ª geração. Atualmente, os asimani celebram a 40ª geração (2000+).

### PODERES POSSÍVEIS

Aumento de Atributos, Bruxaria, Controle de Animais, Controle Mental, Drenar Energia, Garras, Ghoul, Sentir Criaturas, Spiritum, Transformação [Animais, Humanos], Voar.

### FRAQUEZAS

Decapitação, Estaca, Necrofagia, Símbolos Religiosos, Sol.

### ORGANIZAÇÃO E MODO DE VIDA

Os asimani tendem a manter suas raízes africanas, vivendo em templos ou outros lugares relacionados ao Voodoo e as artes místicas africanas. Muitos se utilizam de seus poderes dominadores para adquirir grandes quantidades de dinheiro e terras. Muitos possuem seus próprios cultos e seguidores. Escolhem seus discípulos com muito cuidado e os acompanham durante muitos anos até que estejam certos de que são as escolhas corretas. Às vezes recrutam mulheres cuja família é conhecida por seus poderes místicos.

### PRINCIPAIS ÁREAS DE INFLUÊNCIA

Os mais antigos: todo o continente africano, onde são temidos até os dias de hoje. Sofreram muito com o Apartheid imposto pelas sociedades secretas no sul do continente, e muitos vampiros foram destruídos. Os velhos estão espalhados por toda a África, América Central e Ilhas do Caribe. Muitos vampiros nascidos neste milênio viajaram para as principais cidades dos Estados Unidos em busca de mais poder. Também podem ser encontrados no Brasil, ao longo das costas e nas cidades mais antigas como Olinda, Salvador e Recife, e nos países próximos à Floresta Amazônica.

### RELAÇÕES COM AS OUTRAS RAÇAS

Os asimani tiveram muitos problemas com os antigos ekimmu no Egito, na França e na Holanda. Também tiveram desencontros com outros vampiros nas grandes cidades da América. Normalmente são muito respeitados, apesar dos outros vampiros os considerarem aberrações. Mantêm um certo contato com os vrikolakas, que consideram forças da natureza como eles. Muitos antigos e *shemmaks* na América Central e do Sul possuem acordos com as brujas e os vampiros strigoi europeus.





Gregorio

# Kiang-Shi

## A Origem

Os kiang-shi surgiram na China, há mais ou menos 3000 anos. É uma das raças vampíricas mais antigas e tradicionais. Ela surgiu da crença que o ser humano tinha duas almas. A alma superior poderia se desprender do corpo durante o sono e perambular pelas redondezas. A alma inferior, chamada de *P'ai* ou *P'o*, era a alma que habitava o feto durante a gravidez e muitas vezes permanecia no corpo de uma pessoa após a morte. O corpo animado pelo *P'ai* era chamado de Chiang-Shih, ou vampiro.

## A História dos Kiang-Shi

Segundo as lendas, um indivíduo é escolhido para se tornar um vampiro no momento em que nasce, sendo, portanto predestinado. Os vampiros mais velhos usam seus poderes para encontrar estas pessoas e transformá-las através de Magia e poderes espirituais.

A raça pode se alimentar de almas das pessoas e animais ao invés do sangue, sendo muitas vezes (junto com os rakshasas) chamados de vampiros astrais. Em 1.000 AC já estavam infiltrados nas principais dinastias dominantes. A história da China sempre esteve ligada aos dragões, que possuíam vários temperamentos diferentes. Eram ao mesmo tempo terríveis inimigos e principais aliados dos vampiros kiang-shi.

Em 200 AC, os demônios e dragões infiltrados na classe guerreira auxiliaram a construção de uma enorme muralha, tanto no campo espiritual quanto no campo terreno, para impedir que os espíritos do Ocidente cruzassem a fronteira para a China. Tal selo precisava ser feito em duas dimensões paralelas, e assim, a grande muralha foi erguida.

Com esta fronteira, a China se isolou totalmente da influência dos anjos ocidentais, e os demônios, vampiros e dragões dominaram a mitologia chinesa.

## Idade Média e Idade Moderna

Com a queda das dinastias, os kiang-shi se estabeleceram como imperadores de seus próprios domínios, morando em imensos templos-fortalezas onde passaram a treinar monges e outros guerreiros. Com o tempo, foram sendo esquecidos e por meio de rituais, afastaram-se das mentes dos chineses. Hoje em dia existem duas facções principais de kiang-shi. Uma é considerada imperadora, vive isolada do mundo em templos e vigia pequenas cidades em regime quase feudal. A segunda facção (de vampiros mais novos) vive em metrópoles como Hong Kong e Pequim, e utilizam-se de seus poderes mentais para coordenar grandes impérios criminosos junto à Triade e outras instituições.

Os conflitos entre os novos membros da dinastia e os mais velhos levou os kiang-shi a uma guerra interna. Comentase que, se não fosse por esta cisão, a raça seria de longe a mais

poderosa de todas as raças vampíricas. Os novos (leia-se vampiros com menos de 400 anos) tendem a usar seus poderes para expandir seus impérios, geralmente ligados à organizações mortais, enquanto os vampiros mais velhos não querem abrir mão de sua política absolutista de governar.

Com a queda do comunismo e a vitória dos demônios americanos sobre os anjos (e demônios) russos, a China se viu forçada a abrir suas fronteiras econômicas ao ocidente. O impacto que isto causará nos kiang-shi, ninguém sabe ao certo.

## Características

Muitos dos kiang-shi recebem seus poderes após se suicidarem, ou por serem executados por morte violenta. Após o funeral, são recolhidos por outros vampiros kiang-shi e treinados nos rituais e magias de iniciação. Os kiang-shi, em sua forma original, são fortes e truculentos, mas sempre ostentam roupas ricamente adornadas, principalmente com símbolos religiosos ou místicos. No decorrer de um certo período de tempo, desenvolvem força espetacular, características mágicas e a capacidade de voar, bem como uma longa cobertura de cabelos brancos.

O corpo de um vampiro kiang-shi pode vir a envelhecer, se ele não se alimentar da alma astral de suas vítimas, podendo até mesmo morrer de velhice. Assim como o sangue, o espírito representa uma necessidade constante na pós-vida de um kiang-shi. Por este mesmo motivo, a maioria dos vampiros chineses costuma matar suas vítimas durante o ritual, para poderem se alimentar corretamente tanto do sangue quanto da alma.

A transformação de humano em vampiro é dolorosa, pois somente se dá através do suicídio de uma pessoa escolhida ou de uma morte ritualística, sendo que da segunda forma os poderes obtidos são menores. Usando de suas poderosas feitiçarias e rituais, os vampiros chineses são capazes de localizar pessoas que tem a alma marcada pelo *P'ai*.

Após a localização, os kiang-shi vasculham a alma, a força de vontade e a personalidade da vítima. Depois desta primeira fase, os vampiros se encarregam de arruinar a vida da pessoa de todas as formas possíveis e imaginárias, para livrá-lo dos valores materiais e emocionais, esperando que a vítima se suicide neste período (um kiang-shi é imune à poderes mentais, mesmo na forma humana antes de ser transformado, por isto não pode ser forçado a tal). Caso não consigam fazer com que o escolhido tire a própria vida, aparecem para a pessoa e tentam convencê-la a se unir a eles. Este processo pode levar décadas. Como isto inclui se suicidar, algumas vezes esta conversa não obtém resultado. Então o último passo é assassiná-lo em um ritual, para que não se torne um caçador.

O choque da transformação libera o lado mais escuro da alma da pessoa, e esta, uma vez assassinada, não guarda muitas recordações de sua vida passada, sendo treinado pelos mais ve-

lhos. Apenas em alguns casos o *P'oi* consegue dominar o *P'ai* e o vampiro se rebela, tornando-se independente. Segundo algumas lendas, este kiang-shi se torna um caçador de vampiros, voltado para o bem.

### PODERES POSSÍVEIS

Aumento de Atributos, Bruxaria, Controle Mental, Drenar Energia, Garras, Ghoul, Sentir Criaturas, Spiritum, Telecinésia, Transformação [Névoas, Humanos], Voar.

### FRAQUEZAS

Alho, Barreiras Místicas, Não Pode Cruzar Água Corrente, Sol, Trovão.

### ORGANIZAÇÃO E MODO DE VIDA

Os kiang-shi mais tradicionalistas são muitíssimo poderosos, vivendo em suntuosos palácios e templos em sua região natal. Os vampiros chineses prezam muito a religião e as tradições de seu grupo, obedecendo a rituais pré-determinados e orações milenares. Os novos vampiros que foram enviados à América viveram a princípio em templos e casas nas comunidades chinesas, mas com o passar do tempo, acabaram ocidentalizando seus hábitos e costumes. Estes vampiros mais novos são considerados "corrompidos" pelos mais tradicionais. Muitos dos vampiros mais jovens hoje cuidam da Triade e da distribuição de heroína nos EUA e América do Sul.

### PRINCIPAIS ÁREAS DE INFLUÊNCIA

Os mais antigos se espalham por toda a região da China, exceto em algumas partes que são controladas por dragões e demônios. A presença de anjos na China é muitíssimo rara, e os caçadores são, em geral, ocidentais. Os anciões estão espalhados por toda a fronteira da China, e países adjacentes, principalmente Japão e Rússia (nas regiões fronteiriças). Alguns kiang-shi estão nas grandes metrópoles da América também, principalmente as com grande concentração de comunidades chinesas e japonesas.

### RELAÇÕES COM AS OUTRAS RAÇAS

Kiang-shi são isolados e preconceituosos por natureza, exceto quando se trata de magias e rituais, onde seus principais aliados são os strigoi e os rakshasas. Muitos conflitos entre kiang-shi e eretiks aconteceram nas fronteiras entre a China e a Rússia, e antes de 200 AC muitos problemas com anjos de Paradísia e caçadores. Nas grandes metrópoles, com o domínio dos vampiros chineses sobre a Triade e a heroína, muitos conflitos por causa do tráfico de drogas têm acontecido com membros de outras raças.

### SUBGRUPOS

Os kiang-shi não possuem muitas divisões internas, a não ser pelas ordens de magos e pelas divisões políticas e religiosas de seus seguidores.

Os gaki e kappa são relacionados com este grupo de alguma forma, apesar de suas nítidas relações com demônios (kappa) e espíritos (gaki). Estas facções vivem principalmente no Japão, e pouco interferem nas manipulações dos vampiros chineses.





# Rakshasa

## A Origem

No hinduísmo antigo, a criação era retratada como tendo começado com um ovo de ouro, que foi dividido entre o céu, a terra e as 21 religiões do cosmo. Estas 21 religiões possuíam 3 zonas, uma das quais o Tala (a subterrânea), o Firmamento e as terras onde residiam as entidades Cthonianas, que incluíam ogros, espectros e espíritos malignos. Kali, a deusa da morte, foi a primeira entidade a receber o Dom de Vampyr, aproximadamente em 3.000 AC. Kali era uma deusa de Paradísia, que residia em Katmaran e vivia ao lado do deus Siva, seu amante. Foi chamada de Creatrix, Protetora e Destruidora pelos antigos, até que teve sua alma corrompida e se tornou a deusa da morte. Kali foi a mãe de todos os rakshasas.

## A História dos Rakshasas

Nos livros de Devi-Mahatmya, conta-se que certa vez Kali teve de resgatar a deusa chamada Durga das mãos de Raktabija, entidade que tinha a habilidade de se reproduzir a cada gota de sangue derramado. Assim, ao lutar contra ele, Durga viu-se cercada de duplicatas. Para salvar a amiga, Kali vampirizou estas duplicatas e as devorou, salvando Durga. Mas muitas destas duplicatas conseguiram escapar para o plano de Arkanun antes de sofrerem a fúria da deusa, e não foram destruídas por Kali. Estes foram, na verdade, os primeiros rakshasas. Seres abomináveis, com cabeças de tigre ou babuínos.

Ao retornarem para a Terra, em 600 AC, Kali já havia sido expulsa de Paradísia após ter sido inteiramente consumida pela doença de Vampyr, e estava presa em algum ponto entre a Terra e Spiritum. Tomando Kali como guia, os descendentes de Raktabija prosseguiram com seus rituais. Tomaram a cidade de Lanka e a apagaram da mente dos mortais (esta cidade fica localizada no centro geográfico da Índia, e desapareceu misteriosamente no século V AC). Desta cidade, expandiram seu culto pela Índia e depois pelo mundo, junto com as especiarias.

## A Idade Média

Os rakshasas permaneceram como demônios que se alimentavam de carne humana e sangue na mitologia hindu. Viveram isolados da Europa e do resto do mundo até o início da exploração das especiarias na Índia, quando migraram para outras cidades européias, infiltrados entre os humanos.

Migraram para Gênova, Florença e Veneza a princípio, depois a região do Flandres e mais tarde a Inglaterra, França e o novo mundo. Os ciganos também trouxeram suas lendas, quando migraram da Índia para a Europa.

Desde então são caçados por uma ordem secreta de magos da luz chamados Agni, abençoados pelo deus Brahma. Um grupo muito pequeno, porém bastante eficiente.

## A Idade Moderna

A partir das grandes navegações, chegaram à América, mas poucos se aventuraram por lá. Com o crescimento das grandes cidades, principalmente depois do século XIX, começaram a se mudar de Lanka para a América, através de rituais, e tomar o controle de alguns centros comerciais como as áreas próximas aos grandes lagos na América do Norte.

Hoje a cidade de Lanka permanece escondida nos reinos de Spiritum, onde este faz fronteira com o Sonhar e com a Terra. Existem alguns portais para esta cidade, todos eles abertos e fechados com o auxílio de rituais conhecidos e guardados somente pelos rakshasas. É uma cidade muito bela, onde vivem cerca de cem a duzentos rakshasas, e um enorme templo dedicado à Kali. Cada morte realizada na Terra é dedicada ao espírito de Kali. Eles acreditam que quando o dia do Juízo Final chegar, Kali será trazida do Reino dos Espíritos para lutar ao lado das forças de Infernum.

## Características

Os rakshasas (rakshasi, no feminino) são criaturas elegantes, com um corpo atlético de homem (ou mulher) e cabeça de tigre ou macaco babuíno. Sua forma original é terrivelmente assustadora para os mortais, por isto, o primeiro poder que desenvolvem quando são criados é a capacidade de se transformarem. Os mais novos conseguem se transformar em humanos, mantendo a cabeça de tigre ou babuíno, e os mais experientes conseguem imitar um ser humano muito belo durante curtos períodos de tempo.

Eles conseguem facilmente se infiltrar entre os mortais, usando seus poderes para ganhar influência sobre as atividades econômicas e políticas de uma cidade. Um rakshasa também é capaz de sentir outra criatura sobrenatural nas proximidades, seja ela um anjo, demônio ou espírito, e por vezes conversar com elas mentalmente.

Um rakshasa se alimenta tanto do sangue de uma pessoa quanto do espírito desta. Para transformar um mortal em um rakshasa, é necessário drenar todo o sangue de uma pessoa sem drenar o espírito dela. Isto é realizado com extremo esforço e concentração do vampiro indiano, ou seja, é impossível transformar algum mortal em vampiro rakshasa sem os rituais e o tempo apropriado. O processo envolve cerca de dez a doze horas, e geralmente é realizado por 2 ou 3 rakshasas.

Após a transformação, em sua forma natural, o *bbuta* (vampiro recém-criado) é encaminhado para Lanka, onde recebe um tutor que o ensina a desenvolver seus poderes durante 7 anos. Somente após este período ela pode deixar o santuário e retornar à Terra para retomar sua existência.

## Poderes Possíveis

Aumento de Atributos, Bruxaria, Controle de Animais,

Controle Mental, Drenar Energia, Garras, Ghoul, Sentir Criaturas, Spiritum, Transformação [Animais, Névoa, Humanos], Voar.

### FRAQUEZAS

Barreiras Místicas, Decapitação, Pregos de Ferro, Romãs, Símbolos Religiosos, Vulnerabilidade ao Sol.

### ORGANIZAÇÃO E MODO DE VIDA

Os rakshasas prezam a união do espírito com a carne, são adeptos do sexo (muito sexo), das luxurias e das depravações. Adoram festas e orgias, muitas delas regadas a sangue humano. Muitos rakshasas adoram suas formas naturais, e muitos deles passam o tempo todo transformados em tigres ou macacos. Rakshasas adoram a carne humana (não só o sangue) e os mais antigos não tem nenhuma restrição moral quanto a devorar mortais ofertados a eles por fanáticos adoradores.

Costumam ser os anfitriões de grandes festas voltadas para os seres sobrenaturais, com a presença de vampiros, demônios, magos e espíritos. São muito influentes dentro da secreta ordem dos seres sobrenaturais, e procuram se meter em todos os problemas que possam surgir em uma cidade. Normalmente controlam uma vasta rede de influência e possuem muitos contatos na sociedade mortal, incluindo jornalistas, policiais e escritores, que usam para auxiliá-los a se esconder dos templários, da nova Inquisição e principalmente da Agni.

### PRINCIPAIS ÁREAS DE INFLUÊNCIA

Sua base de operações é Lanka, na Índia. Dos 21 vampiros originais, 11 ainda permanecem em Lanka. Sua principal área de influência, logicamente, é a Índia e todas as áreas adjacentes (principalmente o Nepal). Os mais velhos estão na Europa Ocidental, principalmente na Itália, França e Holanda, e alguns espalhados pela maioria dos países Europeus. Muitos novatos estão na América, e alguns antigos foram enviados pelos sacerdotes de Kali para a África e para os países nórdicos, principalmente Suécia e Dinamarca, onde controlam muito das redes de filmes pornográficos, seitas e cultos de adoração.

### RELAÇÕES COM AS OUTRAS RAÇAS

Os rakshasas possuem muitos contatos com a sociedade vampírica, pois sempre organizam as reuniões e celebrações entre eles. Sua capacidade natural de localizar seres sobrenaturais os faz entrar em contato com todos os vampiros de uma cidade tão logo cheguem a esta. Muitos anjos e demônios os utilizam como conselheiros, para que nenhuma criatura sobrenatural se esconda em suas cidades.

Os rakshasas são considerados os protetores dos cigarras, e muitas lendas a respeito deles são passadas de pai para filho. Muitos dos rakshasas são escolhidos entre os Rom.

Seus magos possuem contatos (às vezes amigáveis, às vezes hostis) com os kiang-shi e asimani. Muitos rakshasas (especialmente os mais velhos) não gostam da cultura ocidental. Por organizarem festas e outros encontros, os rakshasas são vistos com extrema cautela pelos outros seres sobrenaturais, pois este tipo de atividade pode atrair a atenção dos mortais, ou pior, dos caçadores.





CANDORIO

# Arcádios

## A Origem

As primeiras lendas a respeito dos Arcádios surgiram durante os primeiros séculos da própria criação e desenvolvimento de Arcádia, o território banido por Zeus.

Como as lendas narram, Licaon foi transformado em lobisomem pelo todo-poderoso, por ter permitido que seus filhos servissem a Zeus um banquete feito com a carne de seu filho, Árcade. Licaon possuía diversos filhos, tanto com mortais quanto com ninfas e seus filhos nascidos do ventre das ninfas deram origem aos primeiros Vrikolakas. Mas, com o passar dos anos, alguns Vrikolakas se desvirtuaram e afastaram-se da família, acabando por contaminar outras pessoas com a maldição de Zeus com o simples contato.

Quando estes vampiros chegaram à região Medieval de Nova Arcádia, o sangue vampírico entrou em contato com o sangue Fey (das fadas), originando uma raça nova de vampiro, com características das duas raças.

## A História dos Arcádios

Não se sabe o nome ao certo dos primeiros Arcádios, que foram criados entre 800 e 700 AC. Um dos nomes que as lendas costumam mencionar é o do pastor Ageus e da fada Alinari como sendo dois dos mais antigos entre os Arcádios. Mas o mais antigo que se conhece com certeza é chamado de Patrick Purpleskull, nascido no ano de 574 DC.

O *Guerreiro de Cabelos Ametistas*, como foi conhecido, foi um dos primeiros vampiros cuja existência é relatada na história das Ilhas Britânicas. Dizem que o mestre dele também criou outros dois vampiros na Europa Continental, aproximadamente no mesmo período, que deram origem a praticamente todos os arcádios que vivem na Terra nos dias de hoje.

Os outros vampiros com sangue fey permaneceram em Nova Arcádia, incapazes de cruzarem as barreiras espirituais que separam os dois mundos. Dizem que a famosa bruxa Morgana Le Fey, a senhora de Avalon, era uma delas.

## A Idade Média

Os vampiros faéricos eram extremamente raros na Europa, chegando ao ponto de serem confundidos com Vrikolakas ou mesmo ignorados por longos períodos, pois os outros vampiros e muitos estudiosos de vampirismo acreditavam que eles eram alguma espécie de fada da Corte Unselie. Os Arcádios viviam em um pequeno grupo isolado na Escócia e existiam relatos de alguns vampiros vivendo como reclusos em castelos na Alemanha e no vale do Rio Reno. Não se sabe se esse isolamento foi intencional, mas o fato que o desconhecimento sobre sua existência os manteve longe da atenção de caçadores de toda sorte.

A Renascença foi o período histórico onde mais se destacaram. Muitos deles patrocinaram grandes poetas, pintores, arquitetos, escultores e até mesmo navegantes. Entraram em contato com praticamente todas as raças de vampiros e muitas outras criaturas sobrenaturais também.

De certo modo, as características animais das Vrikolakas foram lentamente abafadas pelo sangue nobre e culto das fadas.

## A Idade Moderna

Os Arcádios pararam no tempo. A grande maioria não foi capaz de absorver as mudanças do século XX e muitos deles preferiram retornar à Arcádia do que viver em contato com os humanos. Os que permaneceram na Terra procuram manter-se o mais afastados possível da civilização, vivendo em castelos isolados ou grandes mansões campestres, deixando que seus servos realizem todo o contato com o mundo exterior.

Alguns vampiros conseguem fabricar ouro através de seus poderes alquímicos, o que financia seus castelos e sua vida luxuosa, apesar desta prática ter ficado cada vez mais complicada com os novos mercados e métodos de negociação.

As Ordens Secretas têm fechado o cerco contra estes vampiros com mais facilidade com o passar do tempo e a única característica que está mantendo estes vampiros seguros é sua capacidade de detectar os atacantes antes mesmo que eles pensem em realizar os ataques. O maior motivo disso é sua estagnação tecnológica. Os arcádios ainda não se adaptaram aos equipamentos de uso militar que são usados contra eles.

Existem ainda os viajantes, como são conhecidos. Vampiros que escolheram trilhar o mundo como andarilhos errantes. Estes raros estudiosos toenaram-se sábios que acumulam conhecimentos por onde quer que estejam. Utilizando sua capacidade sobrenatural de localizar outras criaturas sobrenaturais, os viajantes procuram por companhia e contatos para trocar experiências e histórias.

## Características

Os vampiros desta raça são muito semelhantes em aspecto aos vampiros Vrikolakas e Ekimmu e se assemelham muito aos humanos, podendo passar por um deles sem muito trabalho. A única característica marcante em um vampiro faérico é a cor de seus olhos ou de seus cabelos, que podem apresentar tons azulados, arroxeados e até mesmo esverdeados em vários tons diferentes e pouco naturais. Felizmente, nos dias de hoje, essa característica pode passar apenas como uma excentricidade mas, no passado, condenou vários deles à morte na fogueira.

Costumam ter maneiras educadas e nobres, mas isso não deve ser visto como fraqueza. Podem ser combatentes perigosos se provocados ou ameaçados.

## Poderes Possíveis

Aumento de Atributos, Bruxaria, Controle de Animais, Controle Mental, Garras, Ghoul, Peste, Sentir Criaturas, Spiritum, Telecinésia, Transformação [Névoas, Humanos], Voar.

## Fraquezas

Água Benta, Convite, Espinheiros, Estaca, Ferro Frio, Fogo, Manto de Padre, Símbolos Religiosos, Vulnerabilidade ao Sol.

## Organização e Modo de Vida

Os arcádios gostam de se vestir com roupas da renascença ou medievais, possuem diversas regras de etiqueta e de costumes que devem ser respeitadas por todos e, principalmente, possuem mais protocolos que todas as outras raças juntas!

Os arcádios nunca utilizam outro método de comunicação oficial que não seja cartas escritas pessoalmente em pergaminhos e seladas com cera usando seus respectivos brasões. Eles jamais entram em uma residência sem serem convidados (afirmam que esta fraqueza dos vampiros foi uma maldição imposta por eles a algumas raças que, no passado, quebraram algum tipo de tradição de hospitalidade). Os arcádios também seguem diversas outras normas de etiqueta da nobreza medieval.

Odeiam armas de fogo e utilizam apenas sabres e outras armas nobres (em geral espadas) de duelo.

## Principais Áreas de Influência

Sua área de influência inclui Escócia, Irlanda, Inglaterra, França e Alemanha, embora não possuam grandes contatos com a sociedade humana. Eles possuem grande influência em Arcádia e nos Reinos Espirituais, com contatos importantes na Corte Unseelie e nas regiões sombrias, possuindo emissários até nas regiões mais distantes de Halzalzee.

Existem relatos de aparições isoladas de faéricos errantes na América do Sul, Ásia e Oceania. A América do Norte definitivamente não é um bom lugar para eles.

## Relações com Outras Raças

Os Arcádios são extremamente políticos no que diz respeito às outras raças. A maioria deles não faz idéia do quão realmente poderosos os humanos (e principalmente os caçadores de vampiros) se tornaram no século XXI com o uso crescente de tecnologia e de armamentos militares cuja existência eles ignoram completamente.

Os vampiros de outras raças estão aproveitando este anacronismo para tomar as áreas de influência dos Arcádios, embora alguns especulem que eles não estão mais se importando com isso. Suas maneiras nobres facilitam as relações com os strigoi, os ekammu e os eretik. Consideram os asimani como aberrações, embora jamais digam isso para ninguém. Tem contato muito distantes com rakshasas e kiang-shi, por ser de origem geográfica muito distante.

Com exceção dos viajantes, acredita-se que até o final deste século, todos os vampiros arcádios terão sido banidos de volta à sua terra natal.





# Kamazots

## A Origem

A origem dos *kamazots* (ou *Camazots*) é retratada nos poemas de Popul Vuh, onde dois heróis irmãos entram nas cavernas do submundo para vingar a morte do pai e derrotar o demônio que era o Senhor do Reino Subterrâneo.

Durante sua aventura, eles penetram na Caverna dos Morcegos e são atacados por uma horda de morcegos vampiros. Os dois irmãos tiveram o sangue sugado totalmente e se transformaram nos primeiros kamazots, passando a servir ao Senhor do Reino Subterrâneo, que os libertou no mundo para que servissem de flagelo aos mortais que ousaram desafiá-lo.

A lenda espalhou-se por todo o território e os kamazots tornaram-se os demônios mais temidos do Yucatan. Dizem as lendas que o Senhor do Mundo subterrâneo, Ahpuch, era um demônio de Infernun, mas nenhum estudioso (nem mesmo os kamazots mais antigos) sabem realmente a verdade. É possível que Ahpuch tenha retornado ao Reino Espiritual e construído um castelo em algum semi-plano, de onde conseguiria comandar as ações dos vampiros mais antigos através de sua vontade e de poderosos laços espirituais.

## A História dos Kamazots

Relatos de vampiros na região do México podem ser rastreados até a época dos maias, que viviam no território onde hoje fica a Guatemala, mas que no passado chegava até a península de Yucatan. Durante toda a história do México, esse era conhecido como o território dos morcegos-vampiros mas, ao contrário das outras raças de vampiros, os kamazots nunca se misturaram à sociedade mortal, permanecendo sempre como seus algozes.

As primeiras lendas dos kamazots datam de 1.500 AC e rapidamente espalharam-se pelos territórios astecas e incas (onde eram conhecidos pelo nome de *cibuateteo*).

Construíram grandes pirâmides que usavam como templos de adoração (na verdade, os nativos lhes faziam oferendas e sacrifícios humanos para que eles não atacassem as vilas). Com as guerras contra os europeus, muitos destes templos permaneceram abandonados e foram cobertos pelas florestas até os dias de hoje.

## A Idade Média

Durante toda a Idade Média, os kamazots dominavam o interior das florestas da América Central, sendo temidos e odiados pelos nativos. Nem mesmo com a chegada dos espanhóis (e conseqüentemente dos primeiros vampiros europeus) o domínio destas criaturas foi ameaçado. Durante o extermínio dos nativos pelos europeus, os kamazots foram obrigados a recuar para o interior da floresta, por que eram monstruosos demais

para se infiltrarem entre os europeus e os nativos os temiam mais do que aos invasores. Os poderes de mudança de forma só foram dominados muitas décadas após a conquista do território pelos europeus, quando as sociedades maia, inca e asteca já haviam sido praticamente dizimadas.

## A Idade Moderna

Após a dominação européia, os kamazots foram forçados a se retirarem para as regiões mais inóspitas da América, sendo que muitos deles escolheram enterrar-se em tumbas e sarcófagos isolados, recheados de tesouros e armadilhas, esperando o dia que seu deus Ahpuch viesse resgatá-los.

As cidades e vilas cresceram, os relatos dos kamazots tornaram-se lendas e mais tarde, apenas histórias para assustar crianças. Os poucos que sobreviveram (apesar de extremamente poderosos) viviam apenas na área rural, não ousando se aproximar das grandes concentrações humanas. Muitos permaneceram em Sonho dentro de seus templos, aguardando sacrifícios que nunca serão feitos.

## Características

Na sua forma original, os kamazots possuem um corpo alto e magro, chegando quase a esquelético, cuja pele é enrugada e acizentada. Possuem o rosto proeminente, nariz afiado, grandes dentes, olhos amarelados e orelhas pontudas. Muitos possuem garras enormes e membranas que partem de seus dedos mínimos e braços para formarem grandes asas de morcego, que os permitem voar a grandes velocidades.

A fêmea dos kamazots é chamada de *tlahuelpuchi* e é capaz de se misturar aos mortais com relativa facilidade. Embora sua forma humana seja sempre a de uma velha enrugada e suja, elas sempre conseguem entrar nas vilas como mendigas ou feiticeiras e, desta forma, infiltrarem-se na sociedade mortal. As *Tlahuelpuchi* são chamadas muitas vezes de Brujas (bruxas), o que causa certa confusão com a raça das Brujas. A maior diferença (e mais óbvia) entre elas é o fato das brujas serem sempre jovens e as *Tlahuelpuchis* serem sempre velhas decrepitas.

Para a criação de um Kamazot, o vampiro antigo deve preparar sua vítima com antecedência, convocando centenas de morcegos vampiros que vivem com ele para se banquetear do sangue do escolhido. Uma vez totalmente seco e drenado, o vampiro passa um pouco do seu próprio sangue para ele, que misturado à saliva dos morcegos vampiros, dará origem à transformação completa. O corpo do escolhido demora sete dias e sete noites para se transformar em um kamazot verdadeiro. Algumas lendas dizem que se o vampiro criador for morto durante este período, a vítima estará salvo da maldição, mas não se sabe ao certo se a lenda é verdadeira.

## Poderes Possíveis

Aumento de Atributos, Bruxaria, Controle de Animais, Controle Mental, Drenar Energia, Garras, Ghoul, Lâmina, Peste, Telecinésia, Sentir Criaturas, Transformação [Animais, Humanos], Voar.

## Fraquezas

Alho, Convite, Estacas, Fogo, Locais Religiosos, Sol.

## Organização e Modo de Vida

Os kamazots mais antigos são extremamente solitários. Apesar de serem capazes de convocar seus iguais, eles raramente fazem uso deste poder, preferindo levar uma pós vida sozinhos. Dizem que, quanto mais antigo um kamazots se torna, mais bestial e demoníaco suas feições e seus poderes ficam. Até o ponto onde comecem a caçar e destruir seus próprios semelhantes e até mesmo outros vampiros, em busca de seu sangue. Por esta razão, os antigos vampiros desta raça não são reverenciados, mas temidos e odiados.

Os kamazots criados mais recentemente podem reunir-se em grupos de até seis ou sete vampiros em hotéis de beira de estrada, pequenas vilas e outros locais onde haja um grande fluxo de pessoas desconhecidas. Alguns grupos mais paranóicos preferem cidades do Texas e do sul dos EUA, onde podem viver como nômades.

A grande maioria deles permanece escondida nas florestas, recusando-se a participar da comunidade mortal, ou foi capturada pelos alquimistas ou ordens de magia mais poderosos para estudos. Outros, porém, conseguiram se infiltrar lentamente na sociedade humana e vivem em grandes cidades (principalmente na Cidade do México e na região sul dos Estados Unidos). Muitos se tornaram grandes feiticeiros e demônios poderosíssimos, mas a maioria deles permanece em um estado quase bestial.

## Principais Áreas de Influência

Nenhuma em especial. Exercem um controle muito fraco sobre o México, América Central e norte da América do Sul, na região dos Andes. Possuem pequenos e isolados grupos no sul dos Estados Unidos.

A presença destes seres na Ásia, África, Oceania e Europa é raríssima e em geral, considerada invasiva.

## Relações com Outras Raças

Os kamazots não tem quase nenhuma relação com as outras raças de vampiros.

As Tlahuelpuchi conseguem manter um contato esporádico com as brujas, mas apenas em casos de emergência ou raros interesses em comum. Os vampiros das outras raças, de um modo geral, temem os kamazots por que acreditam que eles sejam bizarros demais e muitos acham que eles sejam, na verdade, demônios e não vampiros.

Outra causa de temor é o relatos sobre kamazots mais antigos que simplesmente perderam o controle sobre suas mentes e assumiram seu lado bestial permanentemente, atacando tudo e todos que possuem sangue (em especial outros vampiros).





# Atributos

Atributos são números que transportam para o jogo as características básicas de um Personagem. Esses números dizem como o Personagem é se comparado a outros Personagens, criaturas e até alguns objetos.

Os Atributos apresentados aqui são compatíveis com ARKANUN, TREVAS, ANJOS, DEMÔNIOS e VAMPIROS bem como com todos os RPGs lançados pela Daemon Editora.

São oito Atributos, divididos entre Físicos e Mentais. Os Físicos são a Constituição, Força, Destreza e Agilidade; os Mentais são a Inteligência, Força de Vontade, Percepção e Carisma.

Durante a criação do Personagem cada Jogador começa com um determinado número de pontos, de acordo com o tipo de Campanha, para distribuir entre esses Atributos.

Noventa e nove por cento das Campanhas de caçadores envolvem Personagens humanos, cujos Atributos variam de 5 a 18.

## Atributos Físicos

### Constituição (CON)

Determina o vigor, saúde e condição física do Personagem. De modo geral, um Personagem com um baixo valor em Constituição é franzino e feio, enquanto um valor alto garante uma boa aparência — ou um aspecto de brutamontes, você decide. Isso não significa necessariamente que o Personagem seja forte ou fraco; isso é determinado pela Força.

A Constituição determina a quantidade de Pontos de Vida — quanto mais alta a CON, mais PVs o Personagem terá. Também serve para testar a resistência a venenos, fadiga e rigores climáticos e físicos.

### Força (FR)

Determina a força física do Personagem, sua capacidade muscular. A Força não tem tanta influência sobre a aparência quanto a Constituição — um lutador magrinho de karatê pode ser forte o bastante para quebrar pilhas de tijolos, mas um fisiculturista musculoso dificilmente poderia igualar a proeza.

A Força, como a Constituição, tem influência sobre o cálculo dos Pontos de Vida. Quanto maior a FR, mais PVs um Personagem terá. A Força também afeta o dano que ele é capaz de causar com armas de combate corporal, e peso máximo que pode carregar ou sustentar (por poucos instantes), como mostra a tabela na página seguinte.

### Destreza (DEX)

Define a habilidade manual do Personagem, sua destreza com as mãos e/ou pés. Não inclui a agilidade corporal, apenas a destreza manual. Um Personagem com alta Destreza pode lidar melhor com armas, usar ferramentas, operar instrumentos delicados, atirar com arco-e-flecha, agarrar objetos em pleno ar...

### Agilidade (AGI)

Ao contrário da Destreza, a Agilidade não é válida para coisas feitas com as mãos — mas sim para o corpo todo.

Com um alto valor em Agilidade um Personagem pode correr mais rápido, equilibrar-se melhor sobre um muro, dançar com mais graça, esquivar-se de ataques... É importante fixar a diferença entre Destreza e Agilidade para fins de jogo.

## Atributos Mentais

### Inteligência (INT)

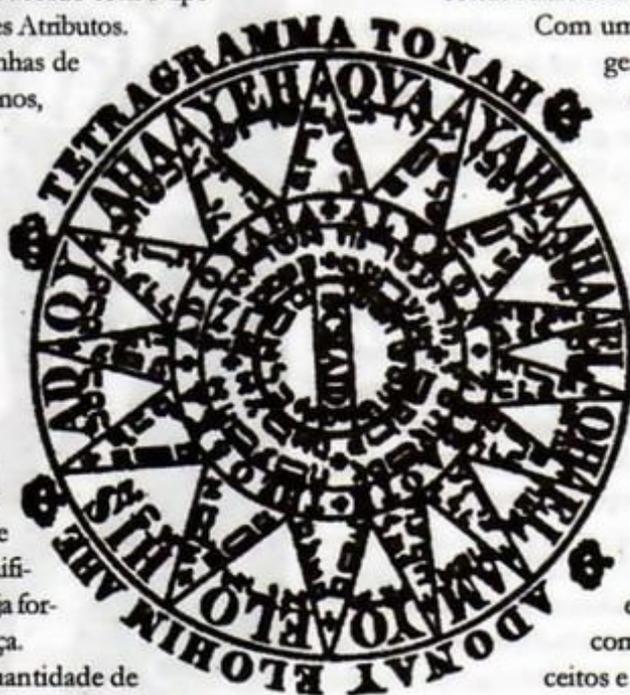
Inteligência é a capacidade de resolver problemas, nem mais e nem menos. Um Personagem inteligente está mais apto a compreender o que ocorre à sua volta e não se deixa enganar tão facilmente. Também lida com a memória, capacidade de abstrair conceitos e descobrir coisas novas.

### Força de Vontade (WILL)

Esta é a capacidade de concentração e determinação do Personagem. Uma alta Força de Vontade fará com que um Personagem resista a coisas como tortura, hipnose, pânico, tentações e controle da mente. O Mestre também pode exigir Testes de Força de Vontade para verificar se um Personagem não fica apavorado diante de uma situação amedrontadora. Também está relacionada com a Magia e poderes psíquicos.

### Carisma (CAR)

Determina o charme do Personagem, sua capacidade de fazer com que outras pessoas gostem dele. Um alto valor em Carisma não quer dizer que ele seja bonito ou coisa assim, apenas simpático: uma modelo profissional que tenha alta Constituição



e baixo Carisma seria uma chata insuportável; um baixinho feio e mirrado, mas simpático, poderia reunir sem problemas montes de amigos à sua volta.

O Carisma também define a Sorte de um Personagem. Não existe um Atributo Sorte, mas em situações complicadas, o Jogador pode pedir ao Mestre que Teste sua Sorte. Afinal de contas, pessoas de "alto astral" costumam ser mais afortunadas que os pessimistas resmungões.

## Percepção (PER)

É a capacidade de observar o mundo à volta e perceber detalhes importantes — como aquele cano de revólver aparecendo na curva do corredor. Um Personagem com alta Percepção está sempre atento a coisas estranhas e minúcias quase imperceptíveis, enquanto o sujeito com Percepção baixa é distraído e avoado.

## Números de Teste

A qualquer momento do jogo, o Mestre pode exigir de um Jogador um Teste de Atributo para descobrir se ele é capaz de fazer alguma coisa. O Atributo testado vai depender da natureza da ação: arrombar uma porta vai exigir um Teste de Força; desenhar um mapa exige um Teste de Destreza; e "levar no papo" uma secretária de um político para obter informações sigilosas requer um Teste de Carisma.

Os valores dos Atributos variam de 1 a 100 ou mais, mas para a maioria dos Personagens eles ficam entre 10 e 30. Para testá-los é necessário encontrar o número de Teste. Esse número é igual ao valor do Atributo multiplicado por quatro, e é dado em porcentagem, normalmente algo entre 40% e 120% (não há problemas em se passar de 100%). Esse será o número de Teste, em porcentagem. Anote os números de Teste ao lado dos Atributos correspondentes na ficha de Personagem.

## De onde saíram estes números?

Apesar de sua simplicidade e praticidade, as regras desenvolvidas para o Sistema TREVAS são o fruto de um complexo e elaborado sistema matemático desenvolvido por engenheiros da POLI-USP em 1992 para simulação de máquinas e equipamentos, mas que funcionava tão bem que decidimos utilizá-lo para toda a linha Arkanun/Trevas.

Os Atributos e Perícias seguem uma curva exponencial de fórmula  $Y = K \times 2^{(Atributo/6)}$  onde K é o fator de conversão do Atributo e Y sua capacidade de realização. Isto significa, na prática, que os valores de Atributo DOBRAM a cada seis unidades (1D). Um Personagem que possua FR 17 tem o dobro da Força que um Personagem que possua FR 11, e assim por diante. E as Perícias, Atributos, Magias, Poderes e TUDO mais dentro do sistema encaixa-se perfeitamente neste mecanismo, sem a necessidade de milhares de tabelas para consultar.

Outra vantagem é que, por ser um sistema percentual, as regras de Live Action e Mesa são exatamente as mesmas, fato ÚNICO no mundo dos RPGs.

## Tabela de Valores de Atributos

	Atributo	Carregar (kg)	FR Levantar (kg)	Bônus de dano	AGI Velocidade (m/s)
1D	1-2	15	30	-3	1,5
	3-4	20	40	-2	2,0
	5-6	25	50	-1	2,5
2D	7-8	30	60	-1	3,0
	9	35	70	0	3,5
	10	40	80	0	4,0
	11	45	90	0	4,5
3D	12	50	100	0	Caminhar
	13	55	110	0	5,5
	14	60	120	0	6,0
	15	70	140	+1	7,0
	16	80	160	+1	8,0
	17	90	180	+2	9,0
	18	100	200	+2	10
4D	19	110	220	+3	11
	20	125	250	+3	12
	21	140	280	+4	14
	22	160	320	+4	16
	23	180	360	+5	18
	24	200	400	+5	20
	25	225	450	+6	22
5D	26	250	500	+6	25
	27	280	560	+7	28
	28	310	620	+7	100km/h
	29	355	710	+8	35
	30	400	800	+8	40
6D	31	450	900	+9	45
	32	500	Carro	+9	50
	33	560	1120	+10	56
	34	630	1260	+10	63
	35	710	1420	+11	Ferrari
	36	800	1600	+11	80
7D	37	900	1800	+12	90
	38	1000	2000	+12	100
	39	1100	2200	+13	110
	40	1250	2500	+13	125
	41	1400	2800	+14	140
8D	42	1600	3200	+14	160
	43	1800	3600	+15	180
	44	2000	4000	+15	200
	45	2200	4400	+16	220
	46	2500	5000	+16	250
	47	2800	5600	+17	280
	48	3200	6400	+17	320
	49	3600	7200	+18	360
9D	50	4000	8000	+18	400
	51	4400	8800	+19	440
	52	5000	10000	+19	500
	53	5600	11200	+20	560
	54	6400	12800	+20	640
	55	7200	14400	+21	720
	56	8000	16000	+21	800
	57	8800	17600	+22	880
	58	10000	20000	+22	1000
	59	11200	22400	+23	1120
10D	60	12800	25600	+23	1280
	61	14400	28800	+24	1440

# Aprimoramentos

Aprimoramentos são detalhes incomuns, raros ou até mesmo sobrenaturais que tornam o Personagem diferente dos demais, além de conceder certas vantagens em jogo. Cada Personagem humano começa o jogo com 5 pontos de Aprimoramentos e o Jogador pode gastá-los como desejar.

Esses pontos não podem simplesmente serem "gastos", mas o Mestre e o Jogador precisam fazer todo o *Roleplay* de COMO e QUANDO seu Personagem conseguiu tais características. Os pontos devem fazer parte do *Background* do Personagem e não apenas serem "vantagens" e "desvantagens".

Lembre-se que para ter acesso a um Aprimoramento nível 2 é preciso ter esse mesmo Aprimoramento no nível 1. Gasta-se um ponto de Aprimoramento para aumentar um Aprimoramento em um nível.

**IMPORTANTE:** Além dos Aprimoramentos apresentados aqui, caso o Mestre autorize, o Jogador poderá escolher também Aprimoramentos dos jogos *ARKANUN*, *ANJOS*, *DEMÔNIOS*, *TEMPLÁRIOS*, *INQUISIÇÃO*, *TORMENTA* ou outros RPGs da *Daemon Editora*, pois são todos compatíveis com as Regras do Sistema.

## Pontos Negativos

Os Personagens podem escolher até 3 (três) Pontos Negativos de Aprimoramento. Esses pontos podem ser usados para comprar Pontos Positivos de Aprimoramentos, ou mesmo para completar o valor de Kits de Perícia, na base de um Ponto Negativo para cada Ponto Positivo.

## Lista de Aprimoramentos

### Afinidade com fadas

**3 pontos:** a presença do Personagem não assusta as fadas e outras criaturas de Arcádia; ao invés disso, ele as atrai e aguça sua curiosidade. Ao contrário dos outros humanos, as fadas, gnomos, ondinas e salamandras consideram seu Personagem diferente dos outros mortais.

**4 pontos:** não só a presença do Personagem não assusta as fadas e outros seres de Arcádia, mas ele possui 1 ou 2 amigos nos reinos de Arcádia. Detalhes da construção da ficha desses amigos ficam a cargo do Mestre, que deve utilizar esses NPCs como pano de fundo para Aventuras.

**5 pontos:** o Personagem possui alguns companheiros nos reinos de Arcádia, bem como acesso a pelo menos um ou dois portais de ligação entre a Terra e o reino das fadas. Pode também possuir uma casa ou fortificação em um dos reinos. Detalhes devem ser sempre aprovados pelo Mestre.

### Alma Pura

**2 pontos:** (apenas para Personagens cristãos). Nenhum demônio é capaz de chegar perto de seu Personagem, muito menos tocá-lo ou atacá-lo enquanto o Personagem mantiver sua alma limpa (sem nenhum pecado). O demônio pode permanecer na mesma sala que o Personagem ou dialogar com ele; porém, será incapaz de atacá-lo fisicamente.

Caso o Personagem quebre algum dos dez mandamentos, sua alma ficará maculada por, no mínimo, uma semana e um dia, e os demônios serão capazes de atacá-lo nesse período. O Personagem deve se confessar e pagar a penitência adequada para recuperar a pureza da alma.

Magias demoníacas sofrem um redutor de 4D em relação ao Personagem enquanto este mantiver sua alma pura.

### Ambidestria

**2 pontos:** o Personagem pode manusear armas e instrumentos tanto com a mão direita quanto com a esquerda, com igual eficiência. Também pode usar duas armas brancas ao mesmo tempo, se forem pequenas o bastante para o uso com uma única mão. Estão fora dessa categoria arcos, bestas, lanças, a maioria dos machados e martelos e as grandes espadas. A ambidestria afeta apenas Perícias baseadas em Destreza, não em Agilidade: boxe, artes marciais e outras não recebem benefícios pela ambidestria.

### Armas de Fogo

Não importa o quão rico ou poderoso seu Personagem possa ser, para carregar armas de fogo, uma destas duas condições deve ser satisfeita: ou seu Personagem as adquiriu legalmente, possui certificados e licença (o que não é uma desculpa para entrar em um tiroteio) ou as adquiriu no mercado negro (e portanto, pode ser indiciado criminalmente por porte ilegal de armas). Qualquer que seja a razão, ela deve estar explicada em *Background*.

**1 ponto:** o Personagem possui revólveres ou pistolas, rifle ou arma semi-automática dentro do limite da lei.

**2 pontos:** submetralhadoras, carabinas calibre 12, armas automáticas ou reservadas.

**3 pontos:** metralhadoras pesadas, outras armas militares, armas pesadas.

### Arma ou Amuleto Mágico

Possuir uma arma ou objeto mágico é algo incomum. Existem poucas armas e objetos mágicos e menos ainda são os magos que confiam tais armas a terceiros. Ao escolher este Aprimoramento, o Jogador deve definir o que especificamente deseja:

**1 ponto:** o Personagem pode possuir uma arma mágica

pequena ou média (adaga ou espada curta), com bônus de +1 (+1 para dano e +10% para dividir entre ataque e defesa), ou um objeto mágico simples.

**2 pontos:** o Personagem pode possuir uma arma mais poderosa, com bônus de até +3 (+3 para dano e +30% para dividir entre ataque e defesa, conforme a arma).

Pode ser um amuleto de sorte ou um amuleto de proteção contra um elemento.

## Biblioteca

O Personagem possui uma vasta biblioteca em seu refúgio, recebida como herança de seu mentor, roubada, adquirida, ou até criada por ele mesmo em seus bons tempos de aprendiz. Se o Personagem estiver em condições de consultá-la, a biblioteca aumentará os conhecimentos do Personagem em alguns assuntos. Uma biblioteca possui apenas conhecimentos estudados em livros.

Em termos de jogo, a biblioteca triplicará, até um máximo de 90%, o valor de alguns Subgrupos de Perícias, sempre relacionados a conhecimentos. O Jogador deve especificar durante a Criação do Personagem quais Subgrupos que a biblioteca dispõe. Podem ser Subgrupos de várias Perícias diferentes.

**1 ponto:** a biblioteca trata de 2 Subgrupos de Perícias.

**2 pontos:** 6 Subgrupos

**3 pontos:** 10 Subgrupos

**4 pontos:** 14 Subgrupos

**5 pontos:** 20 Subgrupos

## Bom Senso

**1 ponto:** todas as vezes que um Personagem que tenha bom senso for fazer alguma coisa obviamente estúpida, o Mestre pode dizer a ele que o que ele pretende fazer é uma burrice.

Este Aprimoramento é muito útil para Jogadores iniciantes, como uma forma de justificar a ajuda que o Mestre dá aos Personagens que estão começando, sem enfiar os demais jogadores. O Mestre também pode obrigar aquele Jogador "menos esperto" a comprar este Aprimoramento.

## Conhecimentos Arcanos

**2 pontos:** o Personagem conhece algum método de prever a sorte relacionado à Roda dos Mundos.

Ele é capaz de interpretar corretamente os sinais místicos capturados na aleatoriedade das cartas, runas, leitura do Tarot de Marselha, I-Ching, Feng-Shui, roleta ou búzios.

O Jogador pode fazer uso desses métodos uma vez por sessão de jogo, conseguindo até três respostas, do tipo SIM, NÃO ou IRRELEVANTE.

## Contatos e Aliados

Lembre-se que os aliados podem morrer com o passar do tempo (bom, até mesmo seres sobrenaturais podem morrer...). Quando isso ocorrer, assume-se que o Personagem conseguiu outro aliado no mesmo ramo, passou a conhecer os descendentes dele ou seu sucessor.

O Mestre deve sempre se lembrar que os contatos e aliados do Personagem também tem seus próprios problemas, não





estando à disposição de seu Personagem sempre que acontecer algum problema e que ocasionalmente também cobrarão favores ou pedirão ajuda a ele (isso pode ser usado como fonte de Aventuras pelo Mestre).

Cada Ponto de Contato equivale a alguns pequenos contatos (o Jogador deve especificar quais, dentro das áreas abaixo) ou a um contato importante (um NPC), de acordo com os Pontos gastos. Cada subgrupo deve ser comprado separadamente.

**1 ponto:** um aliado importante.

**2 pontos:** dois aliados importantes.

**3 pontos:** quatro aliados importantes.

**4 pontos:** oito aliados importantes.

**Burocracia e Política:** inclui manter o controle burocrático sobre a região, não importando através de que meios. Pode ser controlando o prefeito, burocratas, secretárias, ou outros funcionários. Permite ao Personagem manipular (ou mesmo mudar) as leis e regras que compõem uma sociedade.

**Direito e Jurisprudência:** seu Personagem conhece as leis ou aqueles que fazem as leis. Mantém contato com senadores, legisladores, advogados, promotores e juizes. Pode fazer multas e pequenas acusações se “perderem na papelada”, cancelar casos, modificar penas ou atrapalhar investigações.

**Igreja:** controle sobre o clero, sobre padres, bispos, fiéis, ativistas, caçadores de bruxas e, dependendo da época e local onde se estiver jogando: Templários, Inquisição e ordens militares religiosas.

**Indústrias:** seu Personagem possui influência na área industrial, sobre organizações de trabalhadores, artesãos, operários, engenheiros, transportes e outras pessoas ligadas à área industrial. Pode conseguir equipamentos, projetos, especificações, cálculos ou outras operações ligadas à área de engenharia (ou cibernéticos, se a Campanha permitir).

**Mídia:** controle sobre os meios de comunicação como um todo. Existem cada vez mais meios de comunicação e mídia, como Jornais, rádio, televisão, revistas, Internet e outros. Apesar de ninguém duvidar que a mídia é corrupta, até mesmo os Personagens se assustariam se descobrissem quem cobre os olhos da mídia às vezes...

**Polícia:** inclui delegados, investigadores, escrivães, algumas forças especiais (SWAT, FBI, drogas e homicídios, DENARC, GARRA). Pode ajudar a conduzir investigações, se elas forem importantes, ou desviar a atenção da lei para casos mais “interessantes”.

**Submundo:** o que seria de um Personagem sem suas gangues de arruaceiros para cuidar de pequenos problemas que podem surgir? Submundo inclui um contato com alguma organização criminosa como a Máfia, a Cosa Nostra, a Tríade, a Yakusa ou os traficantes colombianos.

## Famíliares

Seu Personagem possui um Familiar. Familiares são animais que acompanham o Personagem, mas que possuem poderes e qualidades superiores as dos animais comuns.

**1 ponto:** um animal relativamente simples e comum para um mago (gato, sapo, coruja, cobra, cachorro etc).

**2 pontos:** um animal mais exótico ou maior (lobo, bode, pássaros raros, trobos etc).

## Guardião de Artefato

**3 pontos:** como o próprio nome indica, o Personagem foi designado como guardião de um item de grande valor. Às vezes, este Aprimoramento pode ser menos vantajoso e mais daninho: objetos poderosos atraem a atenção de seres poderosos. Cabe ao Mestre escolher qual artefato seu Personagem possui e as razões dele estar com esse Personagem. ESTE APRIMORAMENTO NÃO DEVE SER USADO LEVIANAMENTE.

## Homúnculo

**2 pontos:** o Personagem possui um homúnculo, um pequeno demônio voador com cerca de 10cm de altura, totalmente fiel a seu mestre. Ele pode ser utilizado para missões ligeiras e outros pequenos trabalhos. O homúnculo precisa beber pelo menos uma gota do sangue de seu senhor por dia, diretamente de seu corpo (o mais comum é permitir que ele perfure um dedo com seus dentes afiados). Sem esse alimento ele perderá 1PV por dia, e morrerá, levando cerca de uma semana para um outro brotar novamente de dentro da garganta de seu senhor — um processo extremamente doloroso.

**Homúnculo:** CON 6, FR 6, AGI 16, DEX 4, INT 1, WILL 5, CAR 0, PER 16, 8PVs, IP 0, Garras 20/20 dano 1d3.

## Imunidade a Venenos

**2 pontos:** por algum motivo, seu Personagem nasceu imune a venenos naturais e recebe um bônus de 1D contra venenos mágicos ou artificiais.

**3 pontos:** além dos venenos naturais, seu Personagem também possui imunidade a venenos artificiais, criados através de poções e alquimia. Também possui 2D de proteção contra venenos considerados mágicos. Este Aprimoramento deve ser acompanhado por uma explicação no *Background*.

## Inocência

**1 ponto:** o Personagem tem uma habilidade quase sobrenatural de passar a impressão de ser inocente em qualquer acusação sem testemunhas. Ele consegue facilmente arrumar álbis, provar que “comprou aquela bolsa na feira local” ou que outra pessoa arrombou a porta.

**2 pontos:** funciona da mesma maneira que a anterior, mas desta vez até mesmo uma testemunha pode se convencer de que se enganou ao acusar o Personagem (para isso, deve passar em um Teste Normal de Manipulação - Lábria). Ele ainda torna todos os Teste de Manipulação - Interrogatório Difíceis.

## Pactos

**1 ponto:** pactos com entidades muito poderosas podem ser uma ótima fonte de poder, se você estiver disposto a pagar o preço. Demônios de Infernum precisam sempre de energia mística para manterem-se vivos na Terra.

Alguns magos oferecem parte de sua energia (Pontos de Atributos, Pontos de Magia, Pontos de Perícia ou sua própria alma) em troca de riquezas, poder, a cura de uma doença ou a morte de um inimigo.

Os benefícios podem incluir Rituais únicos, uma arma mágica, um exorcismo de um outro Personagem, habilidades especiais, Pontos de Focus, Conhecimento ou apenas mais poder dentro da Sociedade Secreta. Note que pactos são muito perigosos de serem feitos, pois quando se está desesperado, aceita-se o que for oferecido e paga-se o estipulado.

Algumas Sociedades Secretas, como a Ordem de Luvithy, as Brujas e outras costumam realizar pactos entre seus membros mais poderosos e influentes com os demônios e entidades de Arkanun e Infernum que as auxiliam.

## Recursos e Dinheiro

É quanto de dinheiro, jóias e posses seu Personagem conseguiu reunir ao longo de seus anos de vida. Inclui propriedades e outras fontes de renda que levam tempo até serem convertidas em dinheiro. Os valores a seguir são fornecidos em dólares, devendo ser ajustados relativamente de acordo com a época e local da Campanha. O Personagem possui ao todo cerca de 50 vezes o valor de sua renda.

**1 ponto:** renda de até US\$ 2.000 mensais.

**2 pontos:** renda de até US\$ 4.000 mensais.

**3 pontos:** renda de até US\$ 8.000 mensais.

**4 pontos:** renda de até US\$ 16.000 mensais.

## Sábio

**1 ponto:** existe uma Perícia (exceto Perícias de combate) na qual seu Personagem conhece absolutamente tudo o que existe a respeito. Considere que ele tenha 90% nessa Perícia, além de experiência, contatos e conhecimentos relacionados a essa área.

Cada Personagem pode escolher este Aprimoramento somente UMA vez e no máximo dois Personagens de cada grupo podem escolhê-lo.

Durante o Jogo, o Mestre pode ajudar o Personagem em questões relacionadas a Perícia escolhida, com idéias, sugestões e o melhor procedimento a ser tomado.

## Saúde de Ferro

**1 ponto:** seu Personagem recupera 3 Pontos de Vida a cada dois dias, ao invés dos dois normais. Pontos Heróicos são recuperados normalmente (um por dia). Além disso, ele normalmente nunca fica doente ou incapacitado e tem uma resistência natural a doenças comuns.

## Sedutor

**1 ponto:** seu Personagem recebe +25% em qualquer Teste envolvendo sedução. Além disso, ele exerce uma sedução natural em qualquer membro do sexo oposto (e em algumas pessoas do mesmo sexo também!).

## Sensitivo

Seu Personagem possui grande intuição, uma sensibilidade extrema que lhe permite saber sobre coisas mesmo sem ter acesso a informações sobre elas.

**1 ponto:** o Personagem sonha com coisas sobrenaturais, que podem vir a ocorrer. Escreve livros, modela esculturas e pin-

ta quadros a respeito. Esses quadros devem ser usados pelo Mestre como ajuda na preparação de Campanhas e Aventuras.

**2 pontos:** o Personagem possui uma espécie de sexto sentido, uma percepção extra-sensorial que beira a paranormalidade. Em alguns casos, com a permissão do Mestre, o Jogador pode tentar um Teste de Percepção para notar coisas que estão além dos sentidos normais: uma presença sobrenatural, um risco para sua vida ou a localização de um objeto perdido.

## Senso de Direção

**1 ponto:** seu Personagem sabe se orientar, mesmo sem bases visuais — ele não precisa de bússola, do Sol, estrelas ou outros pontos de referência para saber onde ficam os pontos cardeais. Sempre será capaz de lembrar-se de um caminho que tenha percorrido.

**2 pontos:** O mesmo que a habilidade acima, mas funciona em importa em que plano de existência o Personagem esteja, mesmo em Arcádia ou Spiritum.

## Senso Numérico

**1 ponto:** o Personagem é capaz de contar imediatamente grande quantidade de objetos, com muita precisão. Pode contar cabeças de gado, quantos palitos de fósforo caíram de uma caixa, cartas de baralho e coisas assim.

## Sentidos Aguçados

**1 ponto para cada sentido:** o Personagem possui sentidos mais aguçados do que os outros Personagens. Sua visão, audição, tato, olfato e/ou paladar são muito mais desenvolvidos. Em Testes de Percepção que utilizem esses sentidos, o Mestre deve reduzir a dificuldade em um nível (um Teste Difícil torna-se Normal; um Teste Normal torna-se Fácil; e para um Teste Fácil não é preciso rolar os dados).

## Sono Leve

**1 ponto:** seu Personagem possui sono leve e pode acordar com qualquer barulho, movimento brusco ou agitação próximo do local onde ele está dormindo. Muito bom para os que não querem ser pegos de surpresa durante o descanso.

## Sortudo

**2 pontos:** este Personagem é portador de uma sorte incrível. Uma vez por sessão de jogo, o Jogador pode Rolar novamente um dado caso tenha falhado em um Teste (qualquer tipo de rolagem de dados).

Ele deve anunciar essa decisão ANTES de rolar os dados (ou seja, se conseguir logo na primeira tentativa, assim mesmo terá gasto a "sorte" da sessão).

## Talento

**1 ponto por Arte:** todos os Testes Normais ligados a uma determinada Arte (Perícia) são feitos como se fossem Testes Fáceis e Testes Difíceis são feitos como Normais. A critério do Mestre, outras Perícias podem ser escolhidas pelo Jogador, desde que não sejam Perícias de Combate.

## Aprimoramentos Negativos

Podem ser escolhidos até um máximo de -3.

Além destes Aprimoramentos, o Mestre ainda pode autorizar o uso dos Aprimoramentos Negativos nos outros jogos de RPG da linha Daemon.

### Alcoólatra

**-1 ponto:** viciado em álcool. Pode ser dependente de qualquer tipo de bebida, ou de uma específica. Um alcoólatra deve ter sucesso em um Teste de WILL (Difícil) para evitar o vício quando estiver diante dele. Para bêbado, TODOS os Testes são Difíceis.

### Alucinado

**-1 pontos:** o Personagem sofre constantes alucinações. Nem tudo que seu Personagem vê está mesmo ali e nem tudo que está ali ele vê. Vai precisar de constantes Testes de Inteligência (não de Percepção) para discernir a realidade de suas alucinações. Podem ser visões, sons misteriosos ou vultos.

### Analfabeto

**-1 ponto:** por algum motivo, o Personagem não aprendeu a ler e escrever. Pode ser um marginal de rua, um trabalhador rural, ou apenas alguém que nunca teve chance de ir à escola. Um analfabeto não tem Perícias que tenham valor inicial baseado em INT: perícias do subgrupo Ciências, por exemplo, têm para ele valor inicial 0. Qualquer conhecimento que ele possua terá sido conseguido de forma oral, jamais através de livros ou revistas. Perícias como Redação, Literatura, Computação, Criptografia e outras são impróprias para ele. Outras proibições para Personagens analfabetos caberão ao Mestre.

### Azarado

**-1 ponto:** as coisas dão errado para este Personagem com indesejável frequência. Uma vez por sessão de jogo, um de seus Testes terá o pior resultado, sem a necessidade de jogar os dados. Isso sempre acontecerá no pior momento possível (momento esse escolhido pelo Mestre).

### Cleptomaniaco

**-2 pontos:** seu Personagem PRECISA roubar alguma coisa de quase todos os lugares que visita. Pode ser algum tipo específico de objeto (apenas enfeites de geladeira, chaveiros, porta-retratos), coisas aleatórias ou até mesmo objetos de muito valor (como jóias, relógios ou estatuetas). Muitas vezes a cleptomania funciona de forma inconsciente — o Personagem não se lembra de ter surrupiado o objeto.

### Código de Honra

**-1 ponto:** seu Personagem possui um Código de Honra que ele segue até a morte.

Esse código inclui nunca atacar em vantagem numérica, um adversário desarmado ou de forma covarde, proteger os mais fracos e indefesos, honrar as mulheres, ser sempre educado e respeitar os mais velhos.

## Defeito Físico

**-1 ponto:** seu Personagem não tem um olho. Ele não consegue julgar profundidades e todos os seus Testes de PER envolvendo visão são considerados DIFÍCEIS.

**-1 ponto:** mudo. Seu Personagem não é capaz de proferir nenhum tipo de som que não sejam grunhidos.

**-1 ponto:** desajeitado. Seu Personagem é extremamente desajeitado. Qualquer Teste envolvendo Agilidade é tratado como se fosse DIFÍCIL. Além disso, fica complicado para ele esconder-se, passar por lugares apertados ou mesclar-se na multidão.

**-1 ponto:** desfigurado. Seu Personagem possui um rosto completamente destruído, seja por problemas de nascença, seja por tortura ou por alguma doença. O CAR não pode ser maior do que 10 e todas as pessoas comuns reagem negativamente a ele em um primeiro momento.

## Drogado

**-1 ponto:** viciado em alguma droga (cocaína, crack, LSD, heroína, anfetaminas ou outras drogas). Um viciado deve ter sucesso em um Teste de WILL (Difícil) para evitar o vício quando estiver diante dele. Para um Personagem drogado, TODOS os Testes são Difíceis.

## Dupla Personalidade

**-3 pontos:** conhecido na psicologia como Síndrome de Caim, seu Personagem possui duas ou mais personalidades diferentes habitando um mesmo corpo. Podem ser pessoas violentas, calmas, covardes, mentirosas, com afinidade ou ódio por alguma coisa. São pessoas totalmente diferentes, com suas próprias lembranças. O Jogador pode construir um Personagem para cada uma. A mudança de uma personalidade para outra NÃO é controlada pelo Jogador.

## Esquizofrênico

**-2 pontos:** este Personagem vive em um mundo só seu. Pode ser perseguido por "eles", ser o único que sabe a verdade, ter delírios de grandeza, "saber" que é uma figura histórica ou mitológica reencarnada. Costuma ter idéias completamente absurdas e acreditar nelas como se fossem verdadeiras (para ele SÃO verdadeiras).

## Fobia Grave

**-1 ponto cada:** seu Personagem morre de medo de alguma coisa. Não é apenas medo, mas pânico total, um horror irracional e inexplicável diante do objeto de sua fobia. As fobias mais comuns são:

- acrofobia (medo de altura)
- agorafobia (medo de espaços abertos)
- balistofobia (medo de armas de fogo)
- belenofobia (medo de agulhas e espinhos)
- claustrofobia (medo de espaços fechados)
- demofobia (medo de estar com muitas pessoas)
- entomofobia (medo de insetos)
- necrofobia (medo dos mortos)
- pirofobia (medo do fogo)

Para evitar uma fuga alucinada ou crise de histeria, um Personagem confrontado com o objeto da fobia deve ter sucesso em um Teste Difícil de WILL.

## Inimigos

**-1 ponto cada:** o Personagem pode ter arrumado encrenca "da grossa" com algum NPC muitíssimo poderoso (algo quase intocável pelos Jogadores). Pode ser um chefe de quadrilhas, um poderoso mago demonologista, um dragão, um clérigo poderoso, um sacerdote de Tenebras ou outros. O inimigo pode e deve ser usado pelo Mestre como pano de fundo para Aventuras e até mesmo como *Background* para a Campanha.

## Má Fama

**-1 ponto:** Este Personagem possui uma péssima fama, que o acompanha onde quer que vá. Todos ao seu redor desconfiam dele, e mesmo as pessoas que acaba de conhecer não gostam muito dele. Pode ser perseguido por fanáticos ou levado como suspeito por policiais em uma batida.

## Mania de Perseguição

**-1 ponto:** para este Personagem paranóico, ELES estão sempre de olho. Extraterrestres, demônios, fantasmas, vampiros, agentes secretos, comunistas, mafiosos, terroristas... Membros de um destes grupos (ou mais de um) perseguem o Personagem aonde quer que ele vá, ou pelo menos, é nisso que ele (e somente ele) acredita com todas as forças.

**-2 pontos:** igual ao acima, com a diferença de que ELES realmente existem e estão mesmo atrás de seu Personagem.

## Maníaco-Depressivo

**-2 pontos:** o Personagem sofre mudanças drásticas de humor, indo do entusiasmo flamejante ao desejo de morrer e vice-versa. Já tentou o suicídio uma ou duas vezes. Preocupa-se com facilidade e constantemente pondera sobre a vida e a morte, tendendo mais para a morte.

## Mentiroso Compulsivo

**-1 ponto:** o pior mentiroso, dizem, é aquele que acredita na própria mentira. Esse é um deles. O Personagem mente por prazer e compulsão. Acredita no que diz e pensa estar enganando todos o tempo todo. Não consegue dizer meia dúzia de frases sem introduzir nelas uma mentira descarada.

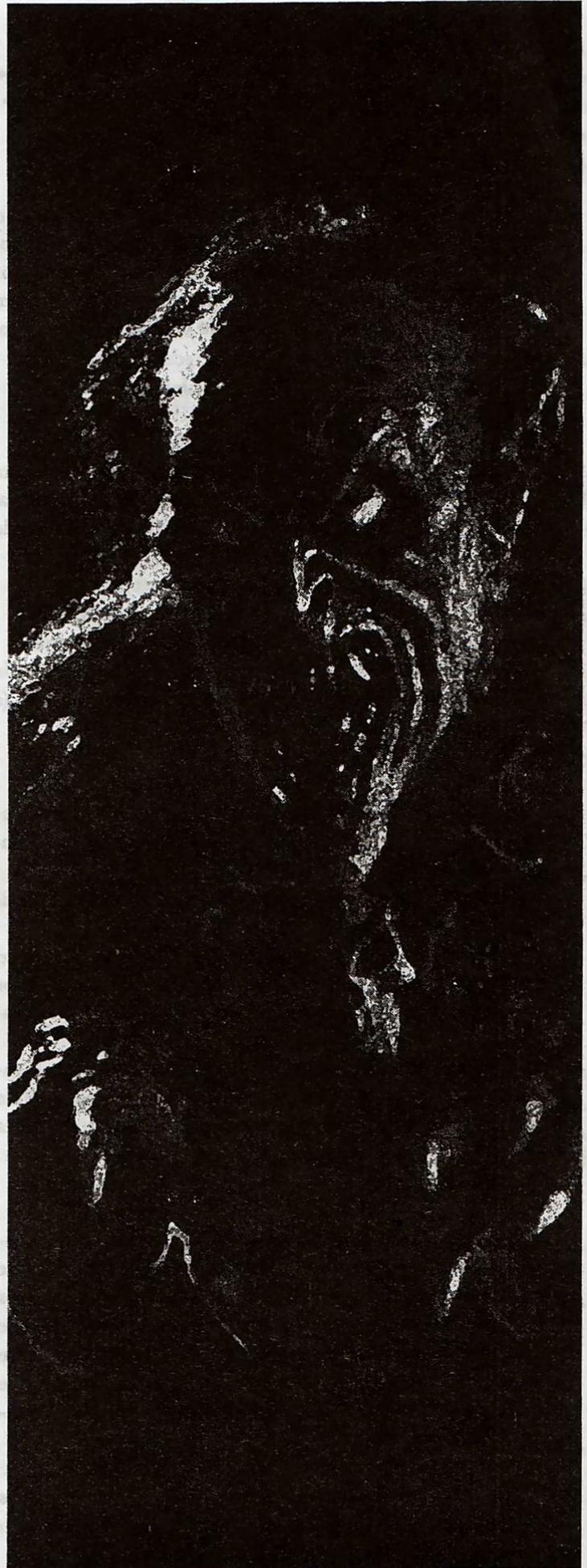
## Obsessão

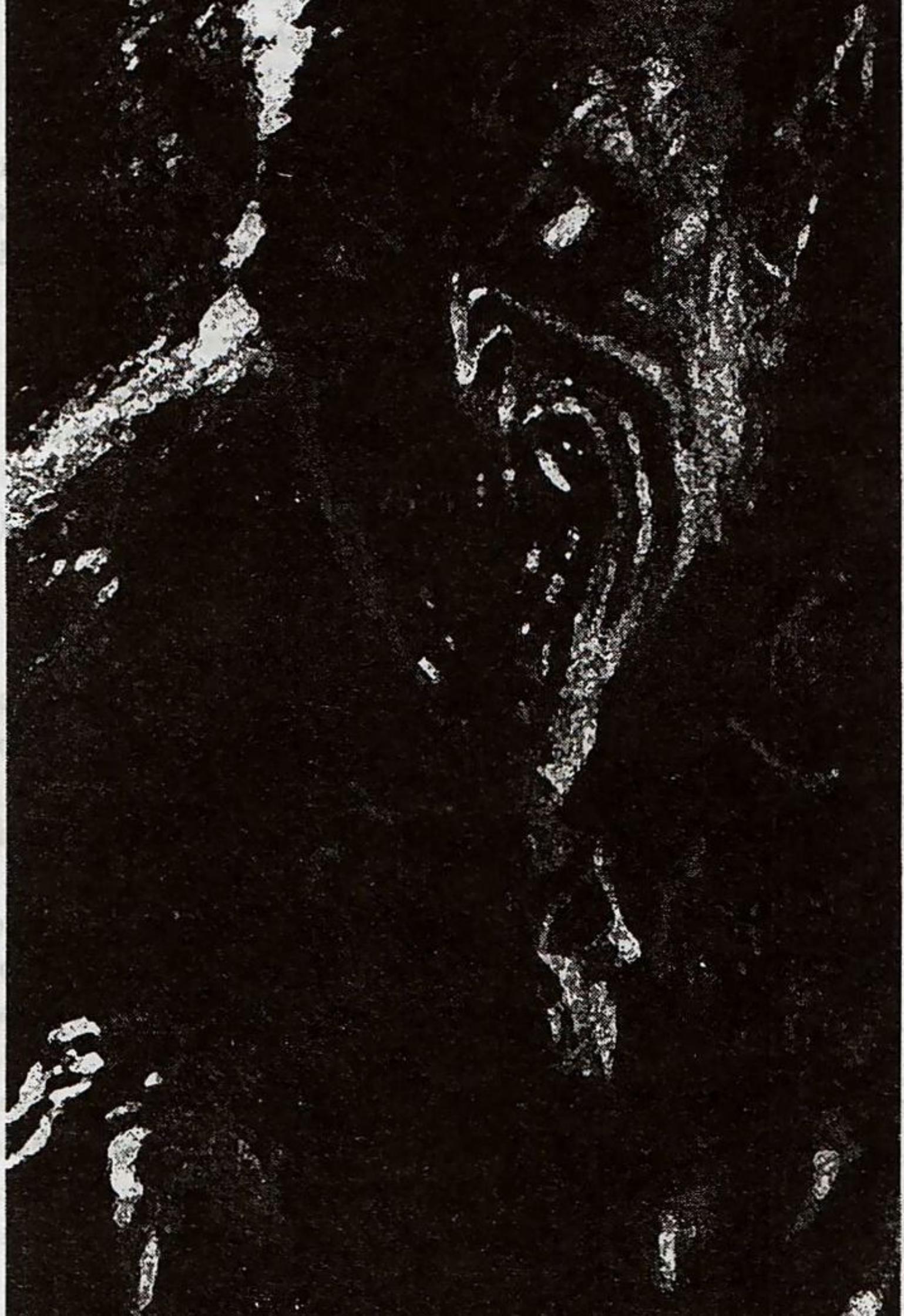
**-1 ponto:** seu Personagem tem fixação doentia por uma pessoa. Pode ser um sentimento positivo (apaixonado por uma ex-namorada) ou negativo (ódio por um rival ou ex-colega).

Todas as ações e acordos em quaisquer assuntos são planejados tendo em vista aproximar-se da pessoa amada ou prejudicar/atacar o adversário.

## Viciado em Jogos

**-1 ponto:** seu Personagem perde muito dinheiro em jogos de azar. Está atolado até o pescoço em dívidas de jogo e talvez sendo perseguido por agiotas ou cobradores. Quando tiver algum dinheiro sobrando, será difícil resistir à chance de apostar (Teste de WILL, Difícil).





# Perícias

Perícias são as habilidades do seu Personagem, dizem o que ele sabe fazer e quais suas chances de fazer direito. No momento em que o Personagem é criado, calcula-se quantos pontos de Perícias ele terá para gastar. Esses pontos de Perícias podem ser gastos com quaisquer Perícias deste capítulo, mas sempre com a aprovação do Mestre.

## Pontos de Perícia

Quando criamos um Personagem, ele possuirá uma certa quantidade de pontos para distribuir entre as Perícias. Isso vai depender do tipo de Campanha que estamos desenvolvendo, de sua idade e sua Inteligência.

- Cada ponto de Inteligência significa 5 pontos de Perícia.
- Cada ano de idade natural significa 10 pontos de Perícia.
- Cada ano de idade não-natural significa 5 pontos de Perícia.

Nenhum Personagem pode possuir mais de 500 pontos de Perícia por SÉCULO de vida, não importando sua idade ou INT (a não ser que seja algum tipo de Campanha diferente).

## Subgrupos

Algumas Perícias são marcadas com um sinal \*. Essas Perícias são, na verdade, grandes grupos de Perícias menores, abrangendo uma série de subgrupos.

Durante a criação do Personagem, o Jogador deve especificar qual subgrupo seu Personagem conhece.

Não é proibido inventar um subgrupo que não tenha sido citado na descrição da Perícia (aliás, até recomendamos que os Jogadores façam isso), mas todas as Perícias criadas pelos Jogadores devem ser aprovadas pelo Mestre.

Note a Perícia **Idiomas**: ao gastar pontos com ela, o Jogador precisa escolher um idioma específico. Nada impede que ele use mais pontos de Perícia para aprender outro idioma, mas cada subgrupo deve ser tratado como uma Perícia separada.

## Valor Inicial

Existem três tipos de Perícias. No primeiro tipo, um Atributo básico serve como ponto de partida, pois tratam-se de **Perícias instintivas**, ou seja, qualquer pessoa possui mínimos conhecimentos nessa área. Em um segundo grupo não há base de começo (ou seja, elas começam em 0%), pois tratam-se de **Perícias altamente técnicas**. Há ainda um terceiro tipo que começa com o valor de outra Perícia, pois tratam-se de **habilidades muito aparentadas**.

Cada ponto gasto além do início aumenta a Perícia em 1%, até o limite máximo de 50 pontos de Perícia mais o valor inicial (mais tarde, com os pontos ganhos com Aprimoramentos ou aumento de nível, esse limite pode ser ultrapassado).

Um Personagem não pode usar uma Perícia se tiver 0%, pois isso significa que ele não tem conhecimento naquela área.

Se você tentar navegar na Internet, quais suas chances de conseguir algum resultado se nunca lidou com um computador antes? Nenhuma. Você conseguiria entender um texto em húngaro ou em russo? Mas você pode tentar fazer um desenho simples, mesmo que não tenha aprendido Artes Plásticas - Desenho.

*Um Personagem com Destreza 12 já tem 12% em Armas de Fogo e em todos os seus subgrupos. É uma porcentagem baixa, apenas 12% de chance de acertar um tiro, mas reflete uma pessoa que nunca atirou na vida! O Jogador pode escolher aumentar o SUBGRUPO Pistolas para 25%, com o acréscimo de 13 pontos de Perícia — mas NÃO pode acrescentar pontos à Perícia Armas de Fogo para aumentar todos os subgrupos dela!*

**IMPORTANTE:** é obrigatório um gasto mínimo de 10 pontos em cada nova Perícia escolhida pelo Jogador (mesmo as que possuem valor inicial). Isso representa o esforço em aprender e desenvolver o básico dentro da Perícia, suficiente para utilizá-la corretamente.

## Você é MESMO bom?

O quadro seguinte mostra que valor um Personagem deve possuir em uma Perícia para ser competente em cada atividade. Podem parecer valores baixos à primeira vista, mas na maioria das vezes você vai testar a Perícia contra o Dobro desse valor. Às vezes, o valor de Teste pode ultrapassar 100% — mas qualquer resultado acima de 95% será SEMPRE uma falha.

até 15%	Curioso. Ouviu sobre isso em algum lugar.
15 a 20%	Novato. Está começando a aprender.
21 a 30%	Praticante. Usa esta Perícia diariamente.
31 a 50%	Profissional. Trabalha e depende desta Perícia.
51 a 60%	Especialista.
60%+	Um dos melhores na área.

## Lista de Perícias

A lista de Perícias está apresentada no seguinte formato:

### Grupo\*

#### Subgrupos

Observação: o símbolo \* só aparecerá em casos nos quais a Perícia tiver subgrupos. Quando isso ocorrer, você deve escolher apenas UM dos subgrupos correspondentes.

### **Animais\***

Alguns subgrupos possíveis: Treinamento de animais (0), Montaria (AGI), Doma (0), Veterinária (0).

### **Armadilhas (PER)**

### **Armas Brancas\* (DEX)**

Alguns subgrupos possíveis: Facas, Adagas, Punhais, Espadas, Machados, Chicotes, Manguais, Maças, Martelos, Arcos, Bestas e Lanças. Existem armas brancas que não se encaixam nesses subgrupos, como nunchakus, boleadeiras, redes, armas orientais bizarras ou armas demoníacas. Neste caso, cada arma será considerada um subgrupo próprio.

### **Armas de Fogo\* (DEX)**

Alguns subgrupos possíveis: Revólveres, Pistolas, Armas Antigas, Submetralhadoras, Escopetas, Rifles de Caça (Espingardas), Rifles Militares, Metralhadoras, Armas Pesadas, Granadas e Armas Experimentais.

**IMPORTANTE:** esta Perícia exige que o Personagem tenha determinados Aprimoramentos sem os quais fica impossibilitado de ter estes conhecimentos.

### **Artes\***

Alguns subgrupos possíveis: Arquitetura (0), Atuação (CAR), Canto (CAR), Crítica de Arte (PER), Culinária (PER), Dança (AGI), Desenho e Pintura (DEX), Escapismo (AGI), Escultura (DEX), Fotografia (PER), Ilusionismo (DEX), Instrumentos Musicais (DEX), Joalheria (DEX), Prestidigitação (DEX), Redação (INT).

### **Artífice\* (DEX)**

### **Avaliação de Objetos\* (PER)**

Alguns subgrupos possíveis: Antiquidades, Gemas, Metais Valiosos (Ourives), Obras de Arte.

### **Camuflagem (PER)**

### **Ciências\* (INT)**

Alguns subgrupos possíveis: Agricultura, Anatomia, Antropologia, Arqueologia, Astronomia, Botânica, Direito ou Jurisprudência, Ecologia, Filosofia, Física, Genética, Geografia, Geologia, Heráldica, Herbalismo, História, Literatura, Matemática, Meteorologia, Pedagogia, Psicologia, Química, Sociologia, Teologia ou Religião, Ufologia, Zoologia.

### **Ciências Proibidas ou Alternativas\* (0)**

Alguns subgrupos possíveis: Alquimia, Anjos, Astrologia, Búzios, Demônios, Oculto, Psionismo, Rituais, Tarot, Teoria da Magia, Vampiros, Viagem Astral

### **Condução\* (AGI)**

Alguns subgrupos de Condução: Automóvel, Ônibus, Caminhão, Empilhadeira, Guindaste, Carruagem, Motocicleta.

Alguns subgrupos de Pilotagem: Carro de Corrida, Motocicleta de Corrida, Helicóptero, Avião Comercial, Avião Militar, Ônibus Especial, Lancha, Iate, Veleiro, Navio Cargueiro, Ultraleve e Asa Delta.

### **Disfarce (INT)**

### **Eletrônica (0)**

### **Engenharia (0)\***

Alguns subgrupos possíveis: Aeronáutica, Alimentos, Círculo de Computação, Demolições, Elétrica, Eletrônica, Materiais, Mecânica, Mecatrônica, Naval e Química.

### **Escutar (PER)**

### **Esquiva (AGI)**

### **Esportes\***

Outros subgrupos possíveis: Acrobacia (AGI), Alpinismo (AGI), Arremesso (DEX), Artes Marciais (AGI), Basquete (DEX), Boxe (AGI), Caça (PER), Canoagem (CON), Corrida (CON), Esqui (AGI), Futebol (AGI), Mergulho (CON), Páraquedismo (AGI), Pesca (PER), Natação (AGI), Salto (AGI), Salto Ornamental (AGI), Tênis (DEX) e Voleibol (DEX).

### **Etiqueta (CAR)\***

Alguns subgrupos possíveis: Clero, Comercial, Diplomacia, Mercado Negro, Nobreza, Submundo.

### **Explosivos (0)**

### **Falsificação\* (INT)**

Alguns subgrupos possíveis: Documentos, Escultura, Fotografia, Joalheria, Pinturas.

### **Furtar (DEX)**

### **Furtividade (AGI)**

### **Idiomas/ Línguas (0)\***

Alguns subgrupos possíveis: Chinês, Inglês, Espanhol, Hindu, Russo, Árabe, Japonês, Alemão, Francês, entre as mais de 5.000 línguas e dialetos catalogados pelos lingüistas.

Braille (0), Código Morse (0), Criptografia (0), Linguagem de Sinais (0), Leitura Labial (0)

### **Informática\* (0)**

Alguns subgrupos possíveis: Computação, Internet (0), Hacker (0), Manutenção (0), Programação (0)

### **Jogos\***

Alguns subgrupos possíveis: Cartas (PER), Tabuleiro (INT), Videogames (DEX), RPG (INT).

### **Manipulação\***

Alguns subgrupos possíveis: Empatia (CAR), Hipnose (0), Impressionar (CAR), Interrogatório (INT), Intimidação (WILL), Lábria (CAR), Liderança (CAR), Manha (CAR), Sedução (CAR), Tortura (INT).

### **Manuseio de Fechaduras (0)**

### **Mecânica (DEX)**

### **Medicina\***

Cirurgia (DEX), Primeiros Socorros (INT)

Especialidades (INT): cada especialidade médica entra como um subgrupo. Algumas delas são: Oftalmologia, Dermatologia, Psiquiatria, Cardiologia, Neurologia, Urologia, Ortopedia, Oncologia, Gastrologia, Otorrinolaringologia, Veterinária, entre tantas outras.

### **Mineração\* (0)**

Alguns subgrupos possíveis: Cristais, Gemas, Metais.

### **Negociação\***

Alguns subgrupos possíveis: Barganha (CAR), Burocracia (INT), Contabilidade (INT), Marketing (INT).

### **Pesquisa ou Investigação (PER)**

### **Procura (PER)**

### **Rastreo (PER)**

Alguns subgrupos possíveis: Deserto, Floresta, Gelo, Montanha, Planície e Selva.

### **Sobrevivência (PER)\***

Alguns subgrupos possíveis: Deserto, Floresta, Gelo, Montanha, Planície e Selva.

# Equipamentos

## Dinheiro

De modo geral, um Personagem tem disponível uma quantidade de dinheiro igual à sua renda mensal. Sim, claro que ele precisa pagar contas, mas esse é o dinheiro de que ele dispõe para gastar em uma emergência (contas de água, luz e telefone podem esperar; o suborno para o homem da CIA que aponta a arma para sua cabeça, não). O Personagem pode ser rico (possuir o Aprimoramento "Recursos e Dinheiro"), pode ter Contatos que lhe arrumem dinheiro ou pode ter crédito.

Não fornecemos preços de equipamentos neste livro porque existem produtos demais disponíveis no mercado, com preços variáveis de acordo com épocas e locais diferentes. Você mesmo pode consultar catálogos de preços para saber quanto as coisas custam, de acordo com a cidade (e até mesmo o período histórico) onde estiver jogando sua Campanha. Utilize as cotações das moedas estrangeiras e os preços do mercado caso seja uma Aventura passada em outro país.

## Armas

Armas ajudam, mas nem sempre resolvem tudo no universo de TREVAS. Creia, você vai ficar muito desapontado quando descobrir que tiros nada valem contra a criatura que se aproxima de seus Personagens nos túneis de esgotos.

Cuidado com o período em que se passa sua Campanha. Armas de fogo não existiam na Idade Antiga, nem na Idade Média, e mesmo antes da Segunda Guerra Mundial, "revólver" era aquelas armas toscas vistas em filmes de banguê-banguê, ou aquelas pistolas de pirata dos filmes. Armas laser, por outro lado, só poderão ser aceitas se a Campanha se passar em um futuro onde o Mestre PERMITA tais armas, ou em uma Campanha presente de heróis.

**Antiguidade até Idade Média (1400+)** - Não existiam armas de fogo (pólvora era usada apenas para fogos de artifício).

**Séc. XIII XVIII** - mosquetes e bacamartes. Precisavam ser recarregados após cada tiro.

**Séc. XVIII e XIX** - armas de piratas; ainda carregavam apenas um tiro, mas eram mais discretas.

**1890-1914** - armas no estilo dos revólveres do velho oeste. Primeiras armas automáticas são enormes.

**Primeira Guerra** - pistolas automáticas e metralhadoras já existem (porém, são muito grandes).

**Segunda Guerra** - rifles ainda são muito grandes. Metralhadoras são enormes, porém, muito poderosas.

**Anos 40 a 60** - primeiras submetralhadoras.

**Guerra Fria** - Praticamente qualquer coisa que atire pode ser encontrada com relativa facilidade.

## Armaduras

Armaduras dependem do período histórico em que se passa sua Aventura. Podem variar desde a velha cota-de-malha medieval até a sofisticada bolha-de-alumínio protetora do século XXVI. Pode ser uma armadura física (um colete à prova de balas), energética (campos de força) ou mística (um Ritual). Em Campanhas realistas, porém, as únicas acessíveis aos mortais comuns são as armaduras físicas.

Kevlar é um tecido que costumamos chamar de "colete à prova de balas", mas que na verdade é composto de camadas de uma espécie de plástico rígido moldado em camadas e dispostos de maneira a formar um colete. É pouco maleável, porém pode ser confeccionado em várias camadas, de acordo com o IP desejado.

Armaduras físicas e balísticas **NÃO** protegem seu Personagem de quedas, luzes, gases, fogo, frio, eletricidade e outros.

## Pertences

As posses de um Personagem vão depender de sua história, profissão, Aprimoramentos e Perícias — mas principalmente de bom-senso. Para que seu Personagem tenha qualquer arma ou equipamento, o Jogador precisa de permissão do Mestre.

Entre alguns objetos e equipamentos de uso comum que os Personagens podem carregar consigo, podemos citar:

## Época Moderna

Podemos classificar os objetos em comuns, raros e especiais. Os comuns são aqueles que qualquer pessoa pode ter em suas posses e não requerem maiores explicações. São eles: relógio de pulso, caneta, celular, agenda, carteira, comprimidos de remédios comuns e itens assemelhados.

Os itens raros são objetos que podem facilmente ser obtidos, mas que não se costuma carregar no dia-a-dia. Dessa forma, o Jogador deve dar uma explicação simples de porque seu Personagem carrega tal item ou, pelo menos, avisar com antecedência que seu Personagem o carrega. Entram nessa categoria disquete, isqueiro (se não é fumante), faca, caderno de anotações, laptop, palmtop, canivete, remédios específicos, máquina fotográfica, corda, estojo de primeiros socorros, jóias de valor, gravador portátil, spray de defesa pessoal, ferramentas em geral.

Já os itens específicos exigem uma boa explicação em *Background* de como e porque o Personagem os possui. Aqui se encaixam armas de fogo, drogas proibidas, coletes à prova de bala, rastreadores, óculos de visão noturna, localizadores, chave-mestras, partes de corpos humanos (sangue, ossos ou outras partes).

As coisas que o Personagem tem em casa também podem ser classificadas em comuns e incomuns. Móveis, eletrodomésticos e aparelhos eletrônicos (computador comum, rádio, TV,

videocassete...) são comuns. Computadores potentes, instrumentos de laboratório, prancheta de desenho, aparelhos de ginástica, coleção de armas e outras coisas precisam de explicação.

## Época Medieval

Caso você esteja em uma Campanha medieval, os objetos mais comumente utilizados são: aljava, anel de assinatura, item religioso, lanterna, cantil, balde, backpack, garrafas, giz, gancho de alpinismo, corda, vela, vara de pescar, tinta, papel, sino, sacos, martelo e macho, frasco de óleo ou perfume, cobertores, correntes.

## Armas Brancas

Estes são os valores de jogo de algumas armas brancas. Muitas delas eram de uso comum na Idade Média, mas outras são populares ainda nos dias de hoje.

Arma	dano	Iniciativa	Alcance
Faca	1d3	-3	15/30
Punhal Escocês	1d3+1	-3	
Adaga Suíca	1d3	-2	
Espada Curta	1d6	-4	
Rapier	1d6+2	-3	
Sabre	1d6+2	-6	
Espada Longa	1d10	-5	
Espada Bastarda (1 mão)	1d10	-6	
Espada Bastarda (2 mãos)	2d6	-9	
Espada de Duas Mãos	2d6	-9	
Machado Militar	1d6+2	-7	
Machado Bárbaro	1d10	-6	
Mangual	1d6+1	-6	
Maça	1d10	-5	
Porrete	1d3+1	-3	
Martelo de Guerra	1d6	-4	
Arco Curto	1d6	-10/-1	40/100
Arco Longo	1d6+2	-9/-1	80/200
Besta Leve	1d6	-15/-1	40/60
Lança de Golpe	1d6+2	-7	
Lança de Caça	1d6	-6	15/30

As armas brancas, armaduras e escudos, de origem europeia, oriental ou árabe, podem ser encontrada no GUIA DE ARMAS MEDIEVAIS. As armas de fogo (todas com suas respectivas figuras e estatísticas) podem ser encontradas no GUIA DE ARMAS.



## IP Específico

Nas armaduras apresentadas, o IP refere-se apenas à danos cinéticos (resultado de golpes) e balísticos (resultado de projéteis). Existem outros tipos de vestimentas apropriadas à outras situações. Estas vestimentas providenciam IP contra determinados tipos de ataques. Neste caso, diz-se que estas roupas possuem IP específico.

Exemplos de roupas especiais incluem roupas contra fogo, Eletricidade, frio, máscaras de gás entre outras, protegendo apenas a parte do corpo que cobrem. Dessa forma, um colete à prova de balas com IP balístico 7, tem IP cinético 4 (veja tabela ao lado) mas **NÃO** reduz um ponto de dano sequer de uma queda de escada, por exemplo.

## Armaduras \*

Tipo	IP	Penalidade (DEX/AGI)
Roupa Comum	0	0 / 0
Corselete de Tecido	1	-1 / 0
Corselete de Couro	1	-1 / 0
Armadura de Couro Reforçado	1	-1 / -2
Armadura de Anéis	2	-1 / -2
Armadura de Escamas	2	-1 / -2
Cota de Malha	3	-4 / -3
Manto de Ferro	4	-2 / -4
Armadura de Placas	5	-2 / -4
Armadura de Batalha	5	-3 / -6
Armadura de Batalha Completa	6	-9 / -7

\* todas as armaduras tem IP cinético.

## Coletes e Proteções

Tipo	IP cinético	IP balístico	Penalidade (DEX/AGI)
Roupa normal	0	0	0 / 0
Jaqueta de couro	1	0	0 / -1
Kevlar (cada 2 camadas)	+1/2	+1	
Kevlar 10 camadas	3	5	-2 / -3
Kevlar 14 camadas	4	7	-2 / -4
Kevlar 18 camadas	5	9	-3 / -5
Roupa de bombeiro	IP 10	contra fogo	
Roupa de amianto	IP 36	contra fogo	
Máscara improvisada	IP 10	contra gases	
Máscara contra gases	IP 30	contra gases	
Roupa de Borracha	IP 8	contra eletricidade	
Proteção contra ácidos	IP 6	contra ácido	
Roupa Térmica	IP 30	contra frio	
Roupa de Mergulhador	IP 15	contra vácuo e 8 contra frio	
Roupa de Astronauta	IP 36	contra vácuo	
Porta de Madeira	IP 2 a 5		
Parede de Tijolos	IP 8		
Vidro à Prova de balas	IP balístico 12 a 18		
Parede de Concreto	IP 15 a 24		
Carro Blindado	IP balístico 10 a 20		
Porta de Aço	IP 25		



# Armas de Fogo

A seguir, apresentamos algumas das armas preferidas do mundo de hoje. Muitas delas são armas pessoais de vampiros de diferentes raças, algumas são facilmente encontradas ou simples de manusear e outras ainda foram escolhidas pelo seu alto poder de fogo. Para outras opções de armas, consulte o GUIA DE ARMAS, que contém mais de trezentos tipos de armas de fogo, incluindo armas realmente pesadas como metralhadoras e armas anti-tanque (para demônios de Infernum!).



## Colt Detective

Munição: .38 Special  
Pente: 6 (tambor)  
Alcance: 40m  
Dano: 1d6+1  
ROF: 1



## Colt Python 20.3

Munição: .357 magnum  
Pente: 6 (tambor)  
Alcance: 50m  
Dano: 1d6+1  
ROF: 1



## Taurus PT 99

Munição: 9mm  
Pente: 15 (clip)  
Alcance: 50m  
Dano: 1d6+2  
ROF: 3

## Glock 24

Munição: 9mm  
Pente: 24 (clip)  
Alcance: 50m  
Dano: 1d6+1  
ROF: 3



## Colt Python 6.6

Munição: .357mg ou 380  
Pente: 6 (tambor)  
Alcance: 40m  
Dano: 1d6  
ROF: 1



## Colt Python 6.6

Munição: .357 magnum  
Pente: 6 (tambor)  
Alcance: 40m  
Dano: 1d6+1  
ROF: 1



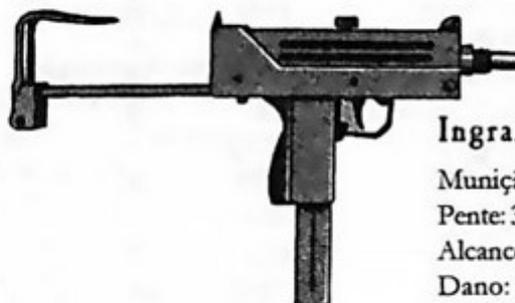
## Beretta M12

Munição: 9mm  
Pente: 20 ou 40  
Alcance: 150 m  
Dano: 1d6  
ROF: 5



## Colt SMG 9mm

Munição: 9mm  
Pente: 20 ou 30  
Alcance: 200m  
Dano: 1d6+2  
ROF: 5



## Ingram M10

Munição: 9mm  
Pente: 32 (clip)  
Alcance: 150m  
Dano: 1d6+1  
ROF: 10



## Taurus MT 12

Munição: 9mm P  
Pente: 40 (clip)  
Alcance: 180m  
Dano: 1d6+2  
ROF: 3

## Mini UZI

Munição: 9mm  
Pente: 20 ou 30  
Alcance: 200m  
Dano: 1d6+2  
ROF: 10



## AK-47

Munição: 7.62  
Pente: 30 (clip)  
Alcance: 300m  
Dano: 1d10  
ROF: 5

# Armas Brancas

A seguir, apresentamos algumas das armas preferidas do mundo de hoje. Muitas delas são armas pessoais de vampiros de diferentes raças, algumas são facilmente encontradas ou simples de manusear e outras ainda foram escolhidas pelo seu alto poder de fogo. Para outras opções de armas, consulte o GUIA DE ARMAS, que contém mais de trezentos tipos de armas de fogo, incluindo armas realmente pesadas como metralhadoras e armas anti-tanque (para demônios de Infernum!).



**Faca de Caça**

Dano: 1d3+1  
Iniciativa: -3

**Main-gaunche**

Dano: 1d3  
Iniciativa: -2



**Machado**

Dano: 1d6+1  
Iniciativa: -8

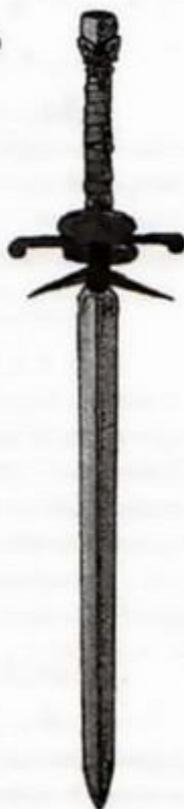


**Espada de Duas Mãos**

Dano: 2d6  
Iniciativa: -9

**Espada Longa**

Dano: 1d10  
Iniciativa: -5



**Espada Curta**

Dano: 1d6  
Iniciativa: -4



**Margul**

Dano: 1d6+1  
Iniciativa: -6



**Lança**

Dano: 1d6+3  
Iniciativa: -7



**Martelo**

Dano: 1d6  
Iniciativa: -4



**Arco Longo**

Dano: 1d6+2  
Iniciativa: -9  
Alcance: 80 / 200



**Funda**

Dano: 1  
Iniciativa: -2



**Maça**

Dano: 1d10  
Iniciativa: -5



**Soco Inglês**

Dano: +2



# Podere s Vampíricos

A seguir descrevemos os mais conhecidos poderes vampíricos, de acordo com as características de cada raça. É claro que cada vampiro desenvolve seus próprios poderes individualmente, e, a partir de um ou dois séculos de pós-vida, já terá poderes únicos e totalmente diferentes dos outros mortos-vivos.

Assim que é criado, o vampiro recebe 5 poderes (3 Aumentos de Atributos e 2 à sua escolha). Cada década completa de vida de um vampiro (incluindo nesta conta seus anos como mortal) dá a ele mais um Poder Vampírico, e estes pontos são usados para “comprar” estes poderes. Assim, um vampiro com 214 anos de idade possui 26 (5+21) pontos de Poderes Vampíricos para gastar. A única restrição é que pelo menos metade dos pontos sejam gastos com Aumento de Atributos.

Para obter um poder no nível 2, é necessário que o vampiro possua pelo menos um poder deste tipo no nível 1, e assim por diante. Existem alguns poderes que se ramificam em vários efeitos por nível (por exemplo, *Controle Mental*), e CADA um destes efeitos custa 1 Ponto Vampírico. Os personagens só podem escolher poderes que sejam característicos de sua própria raça. É IMPOSSÍVEL ensinar poderes a um vampiro que não seja da raça adequada para aprendê-los.

## Aumento de Atributos

Máximo 2 pontos por século de pós-vida, em cada poder. (Todas as raças)

## Aumento de Resistência

Todos os vampiros desenvolvem com o tempo uma resistência sobrenatural à dor e aos danos causados pelas armas dos mortais. Este poder reflete as lendas sobre os vampiros como caçadores incansáveis. Com o passar dos séculos, um vampiro adquire uma constituição sobrenatural.

Cada ponto de Aumento de Resistência confere ao vampiro um bônus de +3 na Constituição (CON) de um vampiro.

## Aumento de Força

Com o passar do tempo, os vampiros desenvolvem uma capacidade física muito superior às dos humanos. De acordo com as lendas, vampiros muito velhos são capazes de grandes proezas musculares, como rasgar barras de ferro com as mãos e até mesmo abrir um buraco no peito de uma pessoa com um soco.

Cada ponto de Aumento de Força equivale a um bônus de +3 na Força (FR) do vampiro. Note que este aumento de força é considerado sobrenatural, e não implica no ganho de músculos ou massa corpórea. Todos os Testes e efeitos comparativos são feitos utilizando-se a força sobrenatural de um vampiro com este poder, e os Pontos de Vida (PVs) aumentam proporcionalmente.

## Aumento de Destreza

Com a experiência vêm a calma, paciência e precisão. Não se trata apenas de uma descrição psicológica, mas física também. Os vampiros tornam-se mais e mais exatos. Os arremessos são cada vez mais certos, as pinturas e escultura ganham formas cada vez mais finas e detalhadas. Cada ponto gasto em Aumento de Destreza equivale a um bônus de +3 para Destreza (DEX).

## Velocidade

É a famosa velocidade sobre-humana dos vampiros. Este poder aumenta os reflexos naturais de um vampiro a níveis sobre-humanos. Cada ponto gasto em Velocidade equivale a um bônus de +3 para Agilidade (AGI) e +1d6 para a Iniciativa do vampiro (além do 1d10 normal). Se o vampiro ganhar a Iniciativa, para cada 10 pontos acima do segundo colocado no teste, o vampiro recebe uma ação extra na rodada.

## Aumento de Inteligência

Com o passar do tempo, os vampiros desenvolvem sua inteligência e sabedoria além dos limites que um ser humano pode compreender. Os estudos, o modo como o vampiro encara desafios, e sua experiência de pós-vida contribuem com estes aumentos. Pense nisto como um “Ele já viu de tudo nestes 318 anos de vida”.

Cada ponto de Aumento de Inteligência equivale a um bônus de +3 na Inteligência do vampiro.

## Força de Vontade

Com o tempo, vem a chamada estagnação, ou seja, a incapacidade de acompanhar o desenrolar das novas tecnologias. Apesar disto, nenhuma criatura neste planeta possui um maior domínio e conhecimento de sua própria mente que os vampiros. Cada ponto de Força de Vontade aumenta a Força de Vontade (WILL) em +3.

## Percepção Sobrenatural

Este é o mais básico de todos os poderes vampíricos. Assim que o personagem é transformado, seus sentidos se desenvolvem de uma forma espantosa. A audição, olfato, tato, paladar e visão tornam-se muito mais desenvolvidos do que os mortais. Com o tempo, o vampiro passa a enxergar novas cores, novos padrões de luz, novos sons e cheiros até então desconhecidos. Cada ponto de Percepção Sobrenatural aumenta a Percepção (PER) do vampiro em +3.

## Sedução

Este é mais um dos poderes lendários dos vampiros. Com o passar do tempo, mais bonitos, charmosos e elegantes eles se tornam. A experiência de pós-vida os torna cada vez mais perfe-

mas, tanto físico quanto espiritualmente. Cada ponto de Sedução equivale a um aumento de +3 no Carisma (CAR) do vampiro.

## Resistência à Dor

Máximo de 1 ponto por século de pós-vida

Este poder, que deve ser considerado **Aumento de Atributos**, confere ao vampiro a capacidade de ignorar ferimentos mortais, aumentando seu IP de acordo com a Resistência à Dor do personagem. Um vampiro com Resistência à Dor 3 possui um IP igual a 3 (note que esta não é uma "barreira" que deixa a pele do vampiro mais dura. O ferimento ainda ocorre normalmente, mas o dano é ignorado pelo vampiro para efeitos de narrativa). Cortes, tiros e picos ainda deixam suas marcas. Apenas o dano é ignorado.

## Bruxaria

Máximo 2 pontos por século de pós-vida.

*(Strigoi, Bruja, Sábios, Lamiai, Eretik, Nosferatu, Asimani, Kiang-Shi, Rakshasa, Arcádios, Kamarotz)*

Este poder lida com as artes arcanas. Permite ao vampiro desenvolver rituais e efeitos mágicos através das Formas e Caminhos de aprendizado. Cada ponto em Bruxaria consiste em 3 Pontos de Focus para gastar em Formas ou Caminhos. O vampiro também recebe 2 pontos de Magia para cada ponto de Bruxaria. Vampiros que possuem a Fraqueza Fogo não podem escolher o Caminho do Fogo, vampiros que não podem Cruzar Água Corrente não podem escolher Água, os que não toleram Sol não podem escolher Luz, e assim por diante..)

Caso um mago seja transformado em um vampiro, os primeiros pontos de Poderes Vampíricos que desenvolver serão usados em Bruxaria, a menos que ele não deseje mais seus poderes arcanos. Detalhes sobre Formas e Caminhos podem ser encontrados no livro GRIMÓRIO.

## Controle de Animais

Máximo 2 níveis por século de pós-vida.

### Nível 1

#### Conhecimento da Língua dos Animais

*(Strigoi, Bruja, Sábios, Vrikolakas, Eretik, Nosferatu, Asimani, Rakshasa, Arcádios)*

Permite ao vampiro se comunicar telepaticamente com qualquer animal, fazendo com que estes entendam o que o imortal quer, mas não garante que eles o obedeçam.

#### Controle de Cobras e Aranhas

*(Lamiai, Nosferatu)*

Custo: 1 ponto de Sanguinus.

Pode comandar telepaticamente algumas dezenas de cobras e aranhas que estejam nas proximidades. Os animais obedecem à todas as ordens dadas pelo vampiro, a não ser que estas impliquem em suicídio ou perigo iminente para eles

#### Controle de Lobos e Cães

*(Strigoi, Bruja, Sábios, Vrikolakas, Eretik, Nosferatu, Arcádios)*

Custo: 1 ponto de Sanguinus.

O vampiro pode comandar até dois caninos de uma só vez, que obedecerão cegamente a todos os seus comandos, desde que não impliquem em suicídio ou evidente perigo de morte.





### Controle de Morcegos

(*Strigoi, Bruja, Sábios, Nosferatu, Asimani, Arcádios, Kamaçotz*)

Custo: 1 ponto de Sanguinus.

Pode comandar telepaticamente algumas dezenas de morcegos que estejam nas proximidades. Os morcegos obedecem a todas as ordens dadas pelo vampiro, a não ser que estas impliquem em suicídio ou perigo iminente para eles.

### Controle de Ratos

(*Strigoi, Bruja, Sábios, Nosferatu, Asimani, Rakshasa, Kamaçotz*)

Custo: 1 ponto de Sanguinus.

Pode comandar telepaticamente algumas dezenas de ratos que estejam nas proximidades. Os ratos obedecem a todas as ordens dadas pelo vampiro, a não ser que estas impliquem em suicídio ou perigo iminente para eles.

## Nível 2

### Controle de Macacos

(*Asimani, Rakshasa*)

Custo: 1 ponto de Sanguinus.

O vampiro pode comandar até dois macacos babuínos ou semelhantes de uma só vez, que obedecerão cegamente a todos as suas ordens e desejos.

### Controle de Tigres

(*Rakshasa*)

Custo: 1 ponto de Sanguinus.

O vampiro pode comandar até dois tigres de uma só vez, que obedecerão cegamente a todos as suas ordens e desejos.

### Grandes Lobos

(*Strigoi, Bruja, Sábios, Vrikolakas, Eretik, Nosferatu, Arcádios*)

Custo: 1 ponto de Sanguinus.

Permite ao vampiro ampliar as características naturais de um lobo ou cão de maneira a deixá-las mais assustadoras. O animal adquire olhos vermelhos, dentes salientes e rosnado amedrontador. O lobo adquire +5PVs, +20/20 para ataque e defesa e +2 para dano enquanto o vampiro mantiver sua concentração. O vampiro é capaz de comandar até 1 lobo para cada 25 anos de pós-vida.

### Peste Bubônica

(*Nosferatu, Kamaçotz*)

Custo: 1 ponto de Sanguinus.

Cria uma epidemia da peste bubônica e a infecta em alguns ratos especialmente preparados em um ritual. A praga se espalha naturalmente, através das mordidas dos ratos.

### Praga de Ahpuch

(*Kamaçotz*)

Custo: 1 ponto de Sanguinus.

Cria uma epidemia equivalente à peste bubônica, só que transmitida através da mordida de morcegos vampiros, especialmente preparados em um ritual. De acordo com as lendas, o próprio deus Ahpuch auxilia o vampiro a conjurar estes morcegos até o local onde o vampiro estiver.

A praga de Ahpuch se espalha naturalmente, através das mordidas dos vampiros e é capaz de contaminar cerca de quinhentas pessoas em questão de alguns poucos dias. A taxa de mortandade desta praga chega a 20%.

## Nível 3

### Praga de Insetos

(*Vrikolakas, Eretik, Nosferatu, Asimani*)

Custo: 1 ponto de Sanguinus.

Comanda uma praga de gafanhotos, aranhas, mosquitos ou outros insetos para causarem mal a uma vila ou pequena região.

### Controle Total

(*Vrikolakas, Eretik, Nosferatu, Rakshasa*)

Custo: 1 ponto de Sanguinus.

Permite ao vampiro entrar em transe e encarnar um lobo, cão, gato ou outro animal específico que tenha afinidade.

## Nível 4

### Nutrição Inferior

(*Vrikolakas, Eretik, Nosferatu*)

Os vampiros com este poder podem se alimentar de animais como se fosse sangue humano (e receber o Sanguinus correspondente) sem as penalidades normais.

## Nível 5

### Espírito da Floresta

(*Vrikolakas, Eretik*)

O vampiro pode entrar em sintonia com todos os animais noturnos de uma área com até 400m de raio e entender a floresta como se fosse a própria essência desta.

## Controle Mental

Máximo 2 níveis por século de pós-vida.

## Nível 1

### Hipnosis

(*Strigoi, Bruja, Sábios, Lamiai, Ekimmu, Asimani, Kiang-Shi, Rakshasa, Arcádios, Kamaçotz*)

Permite ao vampiro hipnotizar um mortal e colocá-lo sob seu controle mental. O vampiro pode emitir comandos exatos como "siga-me", "entre no carro" e outros. A vítima pode fazer um Teste de resistência (WILL vs. WILL do vampiro).

### Telepatia

(*Strigoi, Bruja, Sábios, Lamiai, Ekimmu, Eretik, Nosferatu, Kiang-Shi, Arcádios, Kamaçotz*)

Permite ler os pensamentos superficiais de uma pessoa ou grupo. Não é possível arrancar segredos ou informações, pois a telepatia apenas arranha os pensamentos mais superficiais. A telepatia funciona apenas com pessoas que estejam na mesma sala ou próximas do vampiro.

### Blenden

(*Strigoi, Bruja, Sábios, Lamiai, Ekimmu, Asimani, Kiang-Shi, Rakshasa, Arcádios, Kamaçotz*)

Este poder permite ao vampiro desaparecer nas sombras, simplesmente ficando imóvel. Nenhum tipo de Teste é necessário; o vampiro simplesmente não é visto pelos mortais enquanto estiver fazendo uso deste poder. Este poder não torna os vampiros invisíveis, mas apenas apaga totalmente das mentes dos mortais sua presença.

## Leitura de Auras

*(Strigoi, Brujas, Sábios, Ekimmu, Nosferatu, Kiang-Shi, Rakshasa, Arcádios)*

Com este poder, o vampiro é capaz de ler e entender as auras das pessoas, e conhecer o estado emocional dela através do movimento das cores de cada aura.

## Nível 2

### Atração

*(Strigoi, Brujas, Sábios, Lamiai, Ekimmu, Kiang-Shi, Rakshasa, Arcádios, Kamazotz)*

Este poder permite ao vampiro utilizar e manipular as emoções básicas de um pequeno grupo de mortais próximos ao personagem. Pode fazer as pessoas se sentirem intensamente atraídas pelo vampiro (ou alguma outra pessoa) ou causar aversão, medo ou assombro.

### Comandos Complexos

*(Strigoi, Brujas, Sábios, Lamiai, Ekimmu, Asimani, Kiang-Shi, Rakshasa, Arcádios, Kamazotz)*

Comandos mais complexos podem levar mais tempo para serem assimilados. Este poder não pode ser utilizado para sugestões ou comandos que atentem contra a índole ou a natureza da vítima. O alvo tem direito a fazer um Teste de Resistência (WILL vs. WILL do vampiro).

### ESP

*(Sábios, Ekimmu, Kiang-Shi, Arcádios, Kamazotz)*

Permite ler os pensamentos mais profundos de uma pessoa ou grupo. Segredos ou informações podem ser conseguidos através de um teste de WILL vs. WILL da vítima.

### Esquecimento

*(Strigoi, Brujas, Sábios, Ekimmu, Eretik, Nosferatu, Asimani, Kiang-Shi, Rakshasa, Arcádios, Kamazotz)*

Faz com que a mente do mortal seja apagada em alguns pontos escolhidos pelo vampiro. Ideal para modificar as memórias, apagar informações indesejadas e evitar ser descoberto. Requer o contato olho-a-olho e algum tempo de concentração. A vítima pode fazer um teste Difícil de WILL para se lembrar.

### Objetos

*(Strigoi, Brujas, Sábios, Ekimmu, Kiang-Shi, Arcádios)*

O vampiro pode manusear um objeto em suas mãos e sentir as emoções da última pessoa que tocou nele. Pode captar informações, idéias e emoções.

### Previsão

*(Lamiai, Ekimmu, Asimani, Kiang-Shi, Rakshasa, Arcádios)*

É o poder de prever o que as pessoas farão ou dirão a seguir. Pode ser usado para sentir se alguém deseja ou não atacá-lo, e evitar surpresas (deve estar prestando atenção na vítima).

### Vanish

*(Strigoi, Brujas, Sábios, Ekimmu, Nosferatu, Rakshasa, Arcádios, Kamazotz)*

Faz o vampiro desaparecer literalmente da visão da vítima por alguns breves instantes, mesmo que esteja a apenas alguns passos de distância. Exige concentração total e só pode ser realizado com pessoas que o vampiro possa observar ou saiba de alguma maneira que estão presentes.

## Nível 3

### Baisea

*(Asimani)*

A capacidade de sentir a localização e presente emoção de uma pessoa através de um determinado objeto pessoal desta é conferida por este poder. Funciona uma única vez a cada objeto, pois o vampiro "drena" a essência deixada pela pessoa neste. Da mesma forma, um asimani que tenha este poder não deixa para trás rastros que possam ser lidos.

### Lealdade ao Mestre

*(Strigoi, Brujas, Sábios, Eretik, Kiang-Shi)*

Vampiros com este poder podem dominar mentalmente uma pessoa e torná-las imunes à dominações de outros vampiros e seres sobrenaturais.

### LockVogel

*(Strigoi, Brujas, Sábios, Lamiai, Ekimmu, Asimani, Rakshasa, Arcádios)*

Permite ao vampiro chamar mentalmente alguma pessoa que conheça ou que possua algum objeto pessoal desta, desde que esteja na mesma cidade ou região que o vampiro. A vítima pode demorar para atender ao chamado, devido a problemas de trânsito ou outros empecilhos, ficando isto a cargo do Mestre. A vítima pode ou não saber que está sendo chamada.

### Sonhos

*(Ekimmu, Kiang-shi, Rakshasa, Arcádios)*

Um vampiro com este poder permanece ciente do que está acontecendo à sua volta quando está dormindo. Pode sonhar com eventos distantes, mas que venham a interferir com o seu destino.

## Nível 4

### Controle de Multidões

*(Strigoi, Brujas, Sábios, Ekimmu, Kiang-Shi, Arcádios)*

Permite ao vampiro controlar mais de uma pessoa de cada vez. O vampiro pode controlar uma pessoa por século de pós-vida, até um máximo de CAR (Carisma) pessoas simultaneamente.

### Escravo

*(Strigoi, Brujas, Sábios, Lamiai, Eretik, Nosferatu, Asimani, Kiang-Shi, Rakshasa)*

O vampiro consegue transformar uma pessoa em um escravo perfeito, e com um pouco de tempo e contatos, obter facilmente um grupo de fiéis fanáticos para auxiliá-lo. As vítimas idolatram o vampiro por algum motivo e farão qualquer coisa para protegê-lo. O máximo de escravos que um vampiro pode ter simultaneamente é seu Carisma (CAR).

### Idéia Original

*(Strigoi, Bruja, Sábios, Ekimmu, Kiang-Shi, Arcádios)*

Com este poder, os vampiros podem embutir conceitos nas mentes de suas vítimas para que elas pensem que a idéia partiu delas e não do vampiro.

### Gross LockVogel

*(Strigoi, Brujas, Sábios, Lamiai, Ekimmu, Asimani, Rakshasa)*

Idêntico ao LockVogel, mas funciona em toda a Orbe da Terra. Pode chamar uma pessoa ou entidade espiritual (caso o vampiro possua o poder Spiritum também) de qualquer lugar

da Terra ou Spiritum. O vampiro deve ter conhecido pessoalmente o alvo deste poder pelo menos uma vez e possuir um objeto pessoal dela para que este poder funcione.

A vítima irá em direção ao vampiro no melhor de suas habilidades, mas poderá demorar dias, ou até mesmo semanas até que venha a se encontrar com o vampiro.

#### **Projeção Astral**

*(Strigoi, Brujas, Sábios, Ekimmu, Kiang-Shi, Rakshasa, Arcádios)*

O vampiro consegue expandir sua consciência e atravessar a barreira que separa o mundo físico do astral. O corpo permanece em transe enquanto a alma viaja por Spiritum. O cordão místico que liga o espírito de um vampiro a seu corpo é negro como carvão.

#### **Telepatia Avançada**

*(Strigoi, Brujas, Sábios, Lamiai, Ekimmu, Kiang-Shi, Rakshasa, Arcádios)*

Permite ao vampiro conversar com uma vítima através do contato entre mentes. Outros vampiros ou telepatas podem tentar escutar a conversa (um Teste de WILL vs. WILL do vampiro é necessário). Vários vampiros podem se comunicar ao mesmo tempo, em rituais onde o silêncio e a concentração são fundamentais.

### **Nível 5**

#### **Cordas de Marionete**

*(Strigoi, Brujas, Sábios, Ekimmu, Kiang-Shi, Rakshasa, Arcádios)*

Permite ao vampiro comandar as ações de outra pessoa à distância (desde que na mesma Orbe). Precisa de um objeto pessoal desta, e a vítima pode fazer um Teste de WILL vs. WILL do vampiro, e se a vítima resistir, o vampiro precisará de outro objeto para tentar de novo.

#### **Premonição**

*(Kiang-Shi)*

Os kiang-shi mais velhos são conhecidos por conseguirem fundir parte de sua consciência com a consciência cósmica, e descobrir o que poderá acontecer em determinado tempo e lugar. Permite também conhecer quais fatores são relevantes e quais não são em relação a determinado problema.

#### **Segredo Profundo**

*(Strigoi, Brujas, Sábios, Rakshasa)*

Permite ao vampiro induzir mentalmente uma pessoa a lhe contar um segredo, não importando o quão bem guardado ele seja. É necessário ter noções básicas sobre do que se trata. O vampiro deve se concentrar e olhar bem fundo nos olhos da vítima, enquanto sua mente passeia pelo subconsciente desta. O processo leva alguns minutos para ser realizado. A vítima pode fazer um Teste de WILL vs. WILL do vampiro para evitar.

### **Nível 6**

#### **Fusão com o Cosmo**

*(Kiang-Shi)*

Um poder lendário, possível apenas quando o vampiro se torna muito antigo. Ele é capaz de literalmente se fundir ao Cosmos e abandona sua carcaça imortal. Assim, ele adquire o conhecimento sobre as coisas que aconteceram e as que ainda acontecerão.

## **Drenar Energia**

Máximo 2 Níveis por século de pós-vida.

Todos os Pontos de Magia drenados são convertidos em Sanguinus assim que o vampiro os absorve, não podendo ser usados para a realização de Magias e Rituais por parte do vampiro.

### **Nível 1**

#### **Alimentar-se do Espírito**

*(Asimani, Kiang-shi, Rakshasa, Kamazotz)*

Custo: 1 ponto de Sanguinus.

Com este poder, o vampiro é capaz de drenar a energia astral de uma pessoa ao invés do sangue. Esta prática faz com que o vampiro absorva Pontos de Magia de uma pessoa ao invés de sangue. Estes pontos são convertidos em Sanguinus pelo vampiro, e podem ser usados como Sanguinus normalmente. A vítima perde até 1d3 pontos de Magia por rodada, causando uma penalidade de -2 para WILL, CON e AGI para cada Ponto de Magia drenado (essa perda é temporária, levando cerca de uma hora até recuperar os pontos de Atributos perdidos).

Se a vítima chegar a 0 em qualquer destes Atributos, ela desmaia, somente recobrando seus sentidos após algumas horas. A vítima pode fazer um Teste de WILL vs. WILL do vampiro para resistir. Um vampiro não pode roubar energia de quem não possui Pontos de Magia. É obrigatório estar tocando a vítima com as mãos nuas para ocorrer o dreno de energia.

#### **Dreno de Energia**

*(Strigoi, Brujas, Sábios, Ekimmu, Kiang-Shi, Kamazotz)*

Custo: 1 ponto de Sanguinus.

Funciona da mesma forma que acima, mas a penalidade de -2 afeta a FR, CON e WILL da vítima.

### **Nível 2**

#### **Dor**

*(Strigoi, Brujas, Sábios, Ekimmu, Kiang-Shi, Rakshasa, Kamazotz)*

Custo: 1 ponto de Sanguinus.

O vampiro é capaz de debilitar a pessoa através do roubo de energia. Assim, o vampiro absorve um Sanguinus por rodada, causando à vítima 1d6 pontos de dano. Pode ser usado à distância, mas exige contato visual e concentração.

#### **Fraqueza e Doenças**

*(Strigoi, Brujas, Sábios, Ekimmu, Rakshasa, Kamazotz)*

Custo: 1 ponto de Sanguinus.

O vampiro é capaz de debilitar a pessoa através do dreno de Atributos. Desta forma, o vampiro absorve um Sanguinus por rodada, causando à vítima uma penalidade de -2 em WILL, CON e FR no processo. Pode ser usado à distância, mas exige contato visual e concentração.

#### **Obayifo**

*(Asimani)*

Custo: 1 ponto de Sanguinus.

O vampiro pode drenar Pontos de Magia de até 5 pessoas ao mesmo tempo. Cada pessoa contribui com 1 Ponto de Magia (pode ser feito um Teste de WILL vs. WILL do vampiro para resistir).

### Nível 3

#### Drenar a Vila

(*Asimani*)

Custo: 1 ponto de Sanguinus.

Com este poder, o vampiro pode drenar energia de várias pessoas ao mesmo tempo. Cada pessoa (até um máximo de 10) fornece a ele apenas 1 Ponto de Magia por rodada, e sofre da penalidade de -1 em CON e AGI. Os Pontos de Magia são convertidos em Sanguinus. Pode ser usado em todas as pessoas em um raio de raio 10m, sem direito a resistência.

#### Toque Vampírico

(*Strigoi, Asimani, Kiang-Shi, Rakshasa, Kamazotz*)

Custo: 1 ponto de Sanguinus.

Um dos mais mortais poderes dos vampiros, Toque Vampírico permite causar dano nos órgãos internos da vítima, enquanto o vampiro cura seus próprios ferimentos. A cada toque, o vampiro tira 1d6 PVs da vítima e soma 1PV aos seus (sem poder exceder o máximo natural). Este poder só pode ser usado uma vez por oponente a cada noite.

### Nível 4

#### Toque da Morte

(*Kiang-Shi*)

Toque da Morte funciona exatamente como Toque Vampírico, mas tira 2d6 PVs da vítima e soma 1d3 aos seus (sem poder exceder o máximo natural). Este poder só pode ser usado uma vez por oponente a cada noite.

## Garras

Máximo 2 Níveis por século de pós-vida.

### Nível 1

#### Unhas Longas

(*Todas as raças*)

É a capacidade de crescer as unhas das mãos como se fossem garras, com até 3 cm de comprimento. As unhas causam dano igual a 1d6+bônus de FR.

### Nível 2

#### Garras

(*Vrikolakas, Asimani, Kamazotz*)

Transforma as mãos do vampiro em garras parecidas com as de um lobisomem, capaz de causar ferimentos de até 1d10+bônus. É impossível realizar tarefas que exijam Destreza ou coordenação das mãos enquanto estiver usando este poder.

#### Garras de Tigre

(*Rakshasa*)

Transforma as mãos do vampiro em garras parecidas com as de um tigre, capaz de causar ferimentos de até 1d10+bônus.

#### Garras com Veneno

(*Lamia*)

Semelhante às Unhas Longas, mas causando um adicional de veneno sonífero, debilitante ou até 2d6 de dano (Teste de Resistência para reduzir à metade) à escolha do vampiro.

#### Unhas Chinesas

(*Kiang-Shi*)

Unhas de até 10 cm de comprimento, que cortam como espadas, causando dano de 1d10+bônus. É impossível realizar tarefas que exijam destreza ou coordenação das mãos enquanto estiver usando este poder.

### Nível 3

#### Garras com Veneno

(*Kamazotz*)

Semelhante às Garras, mas causando um adicional de veneno debilitante, que causa até 2d6 de dano (Teste de CON para reduzir à metade).

## Ghoul

Máximo 3 Níveis por século de pós-vida.

Ghoul é um termo africano para designar "serviçal".

São humanos que estão totalmente sob o controle mental dos vampiros. Este controle pode ser feito de diversas formas, explicadas a seguir:

### Nível 1

#### Lacaio

(*Strigoi, Brujas, Sábios, Ekimmu, Kiang-Shi, Rakshasa, Arcádios, Kamazotz*)

O vampiro dá à vítima 1 gole de seu sangue por noite, em 3 noites consecutivas e a pessoa passará a seguir as ordens do vampiro sem questionamento, agindo como se ele fosse seu melhor amigo. Pelo menos 1 Sanguinus deve ser passado para o mortal a cada gole. A partir daí, a vítima precisa receber pelo menos 1 Sanguinus do vampiro por semana para manter o efeito. Caso não seja possível seguir as três noites consecutivas, o ritual deve ser reiniciado.

#### Sangue Restaurador

(*Strigoi, Brujas, Sábios, Ekimmu, Vrikolakas, Eretik, Nosferatu, Asimani, Kiang-Shi, Rakshasas, Arcádios*)

O sangue do vampiro possui nutrientes mágicos e pode ser bebido por um mortal, e cura 1d3 PVs por Sanguinus ingerido (até o máximo de 1 Sanguinus/dia por século de pós vida).

#### Três Gotas de Sangue

(*Ekimmu, Asimani, Kiang-Shi, Arcádios*)

O vampiro dá à vítima 3 gotas de seu sangue. A vítima faz um Teste de WILL vs. WILL do vampiro ou se torna um "grande amigo" até o nascer do sol. Caso a vítima-consiga resistir, está imune aos efeitos deste poder durante 7 dias.

### Nível 2

#### Carniçal

(*Strigoi, Brujas, Sábio, Ekimmu, Kiang-Shi*)

Faz com que o lacaio passe a envelhecer mais lentamente, à taxa de 1 ano para cada 5, desde que continue bebendo o sangue de seu mestre pelo menos 1 vez por semana. Caso ele deixe de beber pelo menos 1 Sanguinus do vampiro que o criou, ele passará a envelhecer 10 vezes mais rápido, até receber sangue novamente ou morrer de velhice. Não funciona em criaturas sobrenaturais.

## Isithfuntela

(Asimani)

Segundo as lendas, o vampiro asimani pode transformar um humano em serviçal através de um pino de ferro enfiado na base da nuca. Enquanto o pino estiver enterrado no crânio da pessoa, ela seguirá as ordens de seu mestre sem questioná-las.

## Nível 3

### Etterne

(Strigoi, Brujas, Sábios, Ekimmu, Asimani)

Semelhante ao *Isithfuntela* e *Carniçal*, com a diferença que a vítima para de envelhecer enquanto estiver bebendo pelo menos um pouco de sangue (mínimo 1 Sanguinus) de seu mestre por semana. Caso seja privada do Sanguinus, envelhecerá 100 vezes mais rápido, até chegar a sua idade real ou beber o sangue novamente.

## Nível 4

### Zumbi

(Asimani)

Dando a um cadáver 1 Sanguinus, o vampiro é capaz de animá-lo durante um mês e um dia. O cadáver continua a se deteriorar e não possui vontade própria.

O cadáver precisa ser preparado especialmente através de rituais que são ensinados apenas para os Asimani, mas que os feiticeiros Asimani também são capazes de aprender (neste ritual, o Fetiche é um frasco com sangue de um vampiro Asimani).

## Hechizos

Sem máximo por idade.

## Nível 1

### Atração Sexual

(Brujas, Lamiai)

Com este poder, a bruxa pode descobrir qual a fantasia mais perversa que uma vítima deseja realizar, apenas conversando com ela durante alguns minutos. O alvo pode fazer um Teste de WILL vs. WILL da vampira para resistir. Caso a vítima passe no teste, ficará imune a este poder durante 7 dias.

### Conhecimentos Profanos

(Brujas)

Com este poder, a bruxa pode descobrir qual é o segredo mais bem guardado de uma vítima, apenas conversando alguns minutos com elas. O alvo pode fazer um Teste de WILL vs. WILL da vampira para resistir. Caso a vítima passe no teste, ficará imune a este poder durante 7 dias.

## Nível 2

### Discórdia

(Brujas)

A bruxa pode fazer com que uma vítima tenha aversão a outra pessoa ou determinado tipo de objeto.

O alvo pode fazer um Teste de WILL vs. WILL da vampira para resistir. Caso a vítima passe no teste, ficará imune a este poder durante um mês e um dia. Caso passe três vezes seguidas, ficará imune a este poder pelo resto de sua vida.

## Nível 3

### Maldição

(Brujas)

Custo: 1 ponto de Sanguinus.

A bruxa é capaz de lançar uma maldição sobre uma vítima, que pode fazer um Teste de WILL vs. WILL da vampira para resistir. Caso falhe, a vítima sofrerá as consequências maléficas do efeito da maldição.

Pode ser qualquer maldição que a bruxa quiser, desde que não cause a morte ou destruição da vítima. Efeitos muito destrutivos devem ser evitados pelo Mestre.

Uma maldição só pode ser lançada como vingança a algo feito para a bruxa, NUNCA como um ataque, e sempre deve estar relacionado de alguma forma com a afronta cometida. O Mestre pode julgar se a maldição é coerente e vetar abusos.

“Morderá vossa língua cada vez que falardes este nome novamente”; “Pelo que fizestes a mim, de hoje em diante, sempre vais errar o primeiro golpe”; “Ficarás cego toda vez que olhar para tua amada”; “Sempre que matares alguém, um amigo teu sofrerá o mesmo destino”. “Tu quebrarás metade dos objetos em que tocares até o fim de teus dias”.

### Rituais Arkanos

(Brujas)

A bruxa adquire a capacidade de realizar poderosos rituais de invocação de demônios e entidades espirituais. O tipo de ritual e as castas de demônios que o atendem ficam a cargo do Mestre. É equivalente em muitos aspectos aos efeitos gerados por Entender, Criar e Controlar Arkanun, no 5º Círculo.

Detalhes sobre conjuração de demônios podem ser encontrados no livro GRIMÓRIO.

## Lamie

Máximo 2 Níveis por século de pós-vida.

## Nível 1

### Sangue Venenoso

(Lamiai, Kamaçotz)

Com este poder, o vampiro torna seu sangue ácido permanentemente e qualquer pessoa ou vampiro que beba um gole deste sangue recebe 1d3 pontos de dano por Sanguinus ingerido ou tocado (através de um ferimento, por exemplo).

O vampiro também poderá controlar o fluxo de sangue, podendo espirrar jorros de sangue ácido através de cortes a até um metro de distância, causando 1d6 pontos de dano.

A parte ruim deste poder é que vampiros aliados também não podem se utilizar do sangue deste vampiro em uma emergência e também não pode ser usado para curar mortais.

### Arpão

(Lamiai)

A cauda da lamiai se torna um arpão, capaz de infligir 1d10 pontos de dano. A perícia começa em Arpão 25/0 e precisa ser desenvolvida como uma perícia normal de armas.

O Arpão pode ser combinado com o poder Sangue Venenoso, para causar dano de 1d10+1d6.

## Nível 2

### Voz Melodiosa

(*Lamia*)

Custo: 1 ponto de Sanguinus.

A voz do vampiro soa tão maravilhosa que é impossível emitir uma ordem sua. É um poder típico dos lamiai e que na Grécia antiga deu origem à lenda das sereias. O personagem emite uma ordem que é obedecida pela vítima (que precisa necessariamente ser do sexo oposto). Criaturas sobrenaturais (e magos) podem tentar resistir em um Teste de WILL vs. WILL do vampiro +5.

### Quatro Braços

(*Lamia*)

Permanente

Permite ao lamiai fazer um ataque extra por rodada. Os quatro braços são naturais dos lamiai e podem ser usados ao mesmo tempo para realizar até 4 ações simultaneamente, sem perda de DEX. O vampiro passa a poder usar 1 arma a mais em combate, mas precisa desenvolver a perícia normalmente.

## Nível 3

### Amor

(*Lamia*)

Semelhante à Voz Melodiosa, mas faz com que a pessoa que escute fique apaixonada. Magos e outras criaturas sobrenaturais podem tentar resistir em um Teste de WILL vs. WILL do vampiro +5. O efeito dura apenas até o nascer do sol.

## Nível 4

### Seis Braços

(*Lamia* com poder Quatro Braços)

Permanente

Permite ao lamiai fazer mais um ataque extra por rodada. Apenas os lamiai mais velhos adquirem o terceiro conjunto de braços. Considere que o lamiai possa fazer até 6 ações físicas simultaneamente ou usar uma terceira arma.

## Peste

Máximo 2 Níveis por século de pós-vida.

## Nível 1

### Praga

(*Nosferatu, Kamařotz*)

Custo: 1 ponto de Sanguinus.

Infecta 2d6 ratos com algum tipo de doença conhecida. Os ratos se encarregarão de espalhar a doença normalmente, através de mordida. Uma vítima infectada perde 1d6 pontos de cada um dos Atributos Físicos durante uma semana (sendo que se um atributo chegar a 5 ou menos a vítima terá de ser hospitalizada).

Para ser infectada, a vítima precisa ser mordida pelo rato e tem direito a um teste de CON para resistir à doença.

Uma vez realizado, a Praga está fora do controle do vampiro, podendo ser exterminada naturalmente por predadores ou eventualmente contaminar toda uma cidade. Também não há garantias de que os ratos não atacam os aliados do vampiro.

## Nível 2

### Grande Praga

(*Nosferatu, Kamařotz*)

Custo: 1 ponto de Sanguinus.

Infecta uma ninhada de ratos com algum tipo de doença desconhecida. Os ratos se encarregarão de espalhar a doença normalmente, como qualquer outra (através de mordida). Uma vítima infectada perde 1d10 pontos de cada um dos Atributos Físicos durante uma semana (sendo que se um atributo chegar a 5 ou menos a vítima terá de ser hospitalizada).

## Nível 3

### Lepre

(*Nosferatu*)

Custo: 1 ponto de Sanguinus.

O nosferatu desenvolve um toque mortal, que contamina uma pessoa com algum tipo de doença conhecida ou desconhecida (detalhes deixados à imaginação do Mestre). Este poder pode ser desativado por curtos períodos de tempo.

### Breath Weapon

(*Nosferatu, Kamařotz*)

Custo: 1 ponto de Sanguinus.

O vampiro libera uma baforada de uma nuvem tóxica esverdeada e fétida, carregada de venenos corrosivos 1 vez a cada meia hora (dano direto de 3d6+3, com direito a Teste de CON para reduzir o dano à metade) com possibilidade de se contrair alguma doença (a critério do Mestre, mas a vítima pode fazer um outro Teste de CON para resistir).

## Nível 4

### Ar que Respiramos

(*Nosferatu*)

Custo: 1 ponto de Sanguinus.

O ar perto de um nosferatu que possua este poder se torna tão corrompido que uma simples inalada faz contrair algum tipo de doença. Este efeito é controlável pelo vampiro, e ativado quando necessário.

A vítima pode fazer um Teste de CON por rodada o contrairá uma doença que reduz seus atributos físicos em 2d6 (mínimo 1) durante uma semana e requer repouso absoluto para recuperação total.

## Nível 5

### Infecção

(*Nosferatu*)

Custo: 2 pontos de Sanguinus.

A simples presença do nosferatu em uma sala pode causar um efeito devastador sobre os mortais. Ao ativar este poder, o ar do recinto onde o vampiro se encontra ficará contaminado por algum tipo de doença grave.

A doença pode variar desde uma forte gripe, passando por pneumonia e até câncer de pulmão quando realizada por nosferatus mais antigos. As vítimas não têm direito a Teste de CON para evitar a doença, mas podem se curar com tratamento normal.

## Sentir Criaturas

Máximo 3 Níveis por século de pós-vida.

### Nível 1

#### Sentir o Semelhante

(*todas as raças*)

Com este poder, um vampiro pode saber se a pessoa com quem conversa é um de sua raça. Caso o alvo esteja tentando se disfarçar, um Teste de WILL vs. WILL do vampiro é aplicável.

Sentir o Semelhante funciona até um raio de dez metros, que se amplia em um metro a cada cinco anos de pós-vida.

### Nível 2

#### Sentir Criatura Sobrenatural

(*Rakshasa, Arcádios, Kamaazotz*)

Este poder permite ao vampiro sentir e reconhecer uma criatura sobrenatural em um raio de até 10m. O vampiro precisa estar ciente de sua presença para o poder funcionar (quer dizer, NÃO funciona como alarme). Caso a vítima esteja tentando se esconder de alguma forma mística, um Teste de WILL vs. WILL é necessário.

#### Uivos

(*Vrikolakas*)

Com este poder, o vampiro é capaz de emitir um uivo que todos os vrikolakas ou lobisomens no raio de 10km (caso não possuam este poder) ou 25km (caso possuam) possam escutar. Para todos os efeitos, o som emitido parece com um uivo de lobo.

### Nível 3

#### Perseguição

(*Vrikolakas, Rakshasa*)

Um rakshasa ou vrikolaka faz um Teste de PER e guarda o padrão da alma de uma vítima. Mais tarde, pode usar este padrão para sentir a presença da criatura que detectou (que possua esse mesmo padrão) em um raio de até 200m. O vampiro pode memorizar INT padrões diferentes.

### Nível 4

#### Amigos Próximos

(*Rakshasa*)

Idêntico ao poder Sentir Criatura Sobrenatural, mas funciona em um raio de até 1km. Pode ser usado em conjunto com o poder Perseguição.

#### Sentir Criaturas Sobrenaturais

(*Rakshasa*)

Idêntico ao Sentir Criatura Sobrenatural, mas em um raio de até 100m. O vampiro pode usar outros poderes em conjunto com este, como telepatia, sonhos, e outros.

### Nível 5

#### Velhos Companheiros

(*Rakshasa*)

Idêntico a Sentir Criatura Sobrenatural, mas em um raio de até 10km. Pode ser usado em conjunto com o poder Perseguição.

## Spiritum

Máximo de 5 pontos gastos a cada século de pós-vida.  
(*Strigoi, Brujas, Sábios, Ekimmu, Vrikolakas, Eretik, Nosferatu, Asimani, Kiang-Shi, Rakshasa, Arcádios*)

### Nível 1

#### Entender Spiritum

Permite ao vampiro desenvolver rituais e efeitos mágicos através da Forma e Caminho Entender Spiritum. Cada ponto fornece ao personagem o equivalente em Entender Spiritum. Pode ser escolhido até 5 vezes.

#### Criar Spiritum

Permite ao vampiro desenvolver rituais e efeitos mágicos através da Forma e Caminho Criar Spiritum. Cada ponto fornece ao personagem o equivalente em Criar Spiritum. Pode ser escolhido até 5 vezes.

#### Controlar Spiritum

Permite ao vampiro desenvolver rituais e efeitos mágicos através da Forma e Caminho Controlar Spiritum. Cada ponto fornece ao personagem o equivalente em Controlar Spiritum. Pode ser escolhido até 5 vezes.

Detalhes sobre Formas e Caminhos podem ser encontrados no livro GRIMÓRIO.

## Telecinesia

Máximo 3 Níveis por século de pós-vida.  
(*Strigoi, Brujas, Ekimmu, Kiang-Shi, Arcádios*)

### Nível 1

Permite ao vampiro mover até 25kgs com a força de sua mente. Pode abrir portas, empurrar pessoas, mover objetos, etc. como se tivesse FR 6 e DEX 6.

### Nível 2

Permite ao vampiro mover até 50kgs com a força de sua mente. Pode abrir portas, empurrar pessoas, mover objetos, etc. como se tivesse FR 12 e DEX 6 ou metade desse peso com DEX 12.

### Nível 3

Permite ao vampiro mover até 100kgs com a força de sua mente. Pode mover ou levantar objetos como se tivesse FR 18 e DEX 6 (pode erguer uma pessoa ou derrubar um armário), ou 50 Kg com DEX 12 ou 25 Kg com DEX 6.

### Nível 4

Permite ao vampiro mover até 200 Kg com a força de sua mente. Pode mover objetos como se tivesse FR 24 e DEX 6 (pode levantar duas pessoas, ou arremessar uma), ou 100Kg com DEX 12 ou 50 Kg com DEX 18.

### Nível 5

Permite ao vampiro mover até 400kgs com a força de sua mente. Pode realizar efeitos de Força como se tivesse FR 30 (pode conter um cavalo, ou erguer uma carroça).

## Transformação em Animais

Máximo 2 Níveis por século de pós-vida.

### Nível 1

#### Transformação em Lobo

(*Strigoi, Vrikolakas, Eretik*)

Custo: 1 ponto de Sanguinus.

Com este poder, o vampiro pode se transformar em um lobo, adquirindo as características deste (velocidade, força, sentidos aguçados, mordida, etc.). Também exige 1 Sanguinus para transformar ou voltar à forma humana.

**LOBO:** CON 22, FR 25, DEX 5, AGI 20, PER 25.

Ataques [2], IP 0.

Mordida 60/0 dano 1d6

Garras 50/50 dano 1d6+4

#### Transformação em Macaco

(*Asimani, Rakshasa*)

Custo: 1 ponto de Sanguinus.

Com este poder, o vampiro pode se transformar em um macaco adquirindo as características deste (velocidade, força, sentidos aguçados, mordida). Também exige 1 Sanguinus para transformar ou voltar à forma humana.

**BABUÍNO:** CON 25, FR 32, DEX 10, AGI 15, PER 20.

Ataques [2], IP 1.

Patada (x2) 50/50 dano 1d6+8

#### Transformação em Morcego

(*Strigoi, Brujas, Sábios, Ekimmu, Vrikolakas, Nosferatu, Asimani*)

Custo: 1 ponto de Sanguinus.

O vampiro consegue se transformar em um morcego gigante, adquirindo todas as características deste (vôo, radar e olfato). Também exige 1 Sanguinus para transformar ou voltar à forma humana.

**MORCEGO:** CON 15, FR 10, DEX 5, AGI 20, PER 25.

Ataques [1], IP 1.

Mordida 60/0 dano 1d3+veneno (2d6)

Pode voar com velocidade de 10m/s

#### Transformação em Strix

(*Strigoi*)

Custo: 1 ponto de Sanguinus.

Com este poder, o vampiro pode se transformar em uma coruja, corvo ou mocho, e adquirir as características destes (vôo, sentidos aguçados, visão noturna). Também exige 1 Sanguinus para transformar ou voltar à forma humana.

**STRIX:** CON 15, FR 15, DEX 5, AGI 15, PER 30.

Ataques [1], IP 2.

Bicada 60/0 dano 1d6

Pode voar com velocidade de 10m/s

#### Transformação em Tigre

(*Rakshasa*)

Custo: 1 ponto de Sanguinus.

Com este poder, o vampiro pode se transformar em um tigre adquirindo as características deste (velocidade, força, sentidos aguçados, mordida). Também exige 1 Sanguinus para transformar ou voltar à forma humana.

**TIGRE:** CON 28, FR 28, DEX 5, AGI 21, PER 26.

Ataques [3], IP 1.

Mordida 60/0 dano 1d10

Garras (x2) 70/70 dano 1d6+7

### Nível 2

#### Transformação em Bando de Morcegos

(*Kamazotz*)

Custo: 1 ponto de Sanguinus.

O vampiro consegue transformar todo o seu corpo em um bando de morcegos (1 morcego por PV ou Sanguinus, o que for maior). Cada um dos morcegos possui 1PV e pode ser comandado independentemente pelo vampiro (#ataques 1, mordida 50/0, dano 1). Exige 1 Sanguinus para transformar ou voltar à forma humana.

#### Transformação em Lobo Branco

(*Eretik*)

Custo: 1 ponto de Sanguinus.

Com este poder, o vampiro pode se transformar em um grande lobo branco, adquirindo as características deste (velocidade, força, sentidos aguçados, mordida, etc.). Também exige 1 Sanguinus para transformar ou voltar à forma humana.

**LOBO BRANCO:** CON 25, FR 28, DEX 5, AGI 23, PER 28.

Ataques [2], IP 0.

Mordida 70/0 dano 1d10

Garras 60/60 dano 2d6+4

#### Transformação em Nuvem de Insetos

(*Asimani*)

Custo: 1 ponto de Sanguinus.

O vampiro pode se transformar em uma nuvem de gafanhotos ou outros insetos à escolha (cerca de 100 insetos por PV ou Sanguinus). Os insetos precisam se manter próximos, e podem atacar uma pessoa (1 ataque, envolvendo a vítima que causa dano de 2d6 por rodada).

Caso os insetos sejam atacados, o Mestre deve dar ao vampiro dano equivalente à porcentagem da nuvem que foi destruída.

Este poder exige 1 Sanguinus para transformar ou voltar à forma humana. O vampiro só pode retornar à forma humana se pelo menos 50% da nuvem estiver reunida em um único local.

#### Ninhada de Ratos

(*Strigoi, Vrikolakas, Nosferatu*)

Custo: 1 ponto de Sanguinus.

O vampiro consegue transformar todo o seu corpo em uma ninhada de ratos, equivalentes a 1 rato por PV ou Sanguinus (o que for maior). Cada um dos ratos possui 1PV e pode ser comandado independentemente pelo vampiro (#ataques 1, mordida 50/0, dano 1). Exige 1 Sanguinus para transformar ou voltar à forma humana.

## Lobisomem

(*Vrikolakas*)

Custo: 1 ponto de Sanguinus.

Este poder permite ao vampiro se tornar um lobisomem, adquirindo os seguintes bônus: FR +3, CON +3, Agi +3, PER +3. A forma do lobisomem possui quase 3m de altura. Não pode ser combinado com o poder Monstro. Também exige 1 Sanguinus para transformar ou voltar à forma humana.

## Nível 3

### Monstro

(*Strigoi, Vrikolakas, Kamažots*)

Custo: 1 ponto de Sanguinus.

Permite ao vampiro se tornar um monstro com a aparência de um morcego gigantesco humanóide. O personagem adquire os seguintes bônus: FR +6, CON +6, IP +2, garras que fazem dano 1d10 (ajustar bônus de FR para dano). A forma do monstro possui entre 2,5 a 3m de altura. Também exige 1 Sanguinus para transformar ou voltar à forma humana.

## Transformação em Névoas

### Nível 1

#### Criar névoas

(*Strigoi, Brujas, Vrikolakas, Asimani, Kiang-Shi, Rakshasa, Arcádios*)

O vampiro pode criar névoas próximo de onde esteja. O efeito é aumentado se estiver em um local aberto.

### Nível 2

#### Transformação em Névoas

(*Strigoi, Brujas, Vrikolakas, Kiang-Shi, Arcádios*)

O vampiro pode se transformar em névoas. Neste estado, pode passar por pequenas frestas e aberturas, e não recebe danos físicos. Pode se mover na velocidade normal de caminhada, mas também pode ser empurrado por ventos muito fortes. Exige 1 Sanguinus para transformar ou voltar à forma humana.

## Transformação em Humanos

Máximo 2 Níveis por século de pós-vida.

Vampiros que estejam jogando ANTES do século XIV devem considerar estes poderes como tendo um custo inicial de 1 ponto de poder vampírico (o jogador paga 1 ponto para o personagem poder ter Transformação em Humanos e depois paga pelos poderes)

### Nível 1

#### Glamour

(*Arcádios*)

O vampiro consegue mudar a cor de seus olhos e cabelos de acordo com sua vontade. Cada mudança demora uma rodada.

#### Humanos

(*Strigoi, Lamiai, Asimani, Kiang-Shi, Rakshasa*)

O vampiro adquire apenas uma forma; a mesma que possuía antes de ser transformado em vampiro e só é capaz de mantê-la durante 2 horas por noite.

### Nível 2

#### Belas Formas

(*Lamiai, Kiang-Shi, Rakshasa*)

Permite ao vampiro adquirir a forma que desejar, com um bônus de até +3 em CAR. Não é possível duplicar um indivíduo específico.

### Nível 3

#### Clone

(*Lamiai, Rakshasa*)

Permite duplicar um indivíduo específico (com 80% de chance de se passar por esta pessoa para alguém que a conheça).

## Visão do Passado e Futuro

Máximo 2 Níveis por século de pós-vida.

(*Sábios*)

Permite vislumbrar possíveis acontecimentos no tempo-espaço, de acordo com a tabela abaixo. Para avaliar efeitos, tanto de previsão do futuro quanto de observação de eventos ou pessoas distantes, a soma de Tempo + Espaço deve ser no máximo igual ao valor do nível de poder do vampiro.

Caso um alvo esteja protegido ou se escondendo com meios místicos, um Teste de Resistência pode ser aplicado. O Mestre deve sempre lembrar o jogador que este poder nunca é 100% certo, e somente indica o curso mais provável de ações. As visões podem mudar ao longo do tempo, de acordo com as ações do personagem ou de seus aliados/inimigos.

O uso deste poder requer 10 rodadas de concentração absoluta (o vampiro não pode fazer nenhuma outra ação durante este tempo).

Para consultar a tabela, some os valores de cada uma e o nível de poder deve ser menor ou igual à soma de Espaço + Tempo.

nível	Espaço	Tempo
0	O próprio vampiro	Alguns minutos
1	Uma casa ou castelo	Algumas horas
2	Mesma cidade	Um dia
3	Mesmo estado ou região	Uma semana
4	Mesmo país	Um mês
5	Mesmo continente	Uma estação
6	Mesma Orbe	Um ano

## Voar

Máximo 3 Níveis por século de pós-vida.

### Nível 1

#### Levitação

(*Strigoi, Brujas, Asimani, Nosferatu, Kiang-Shi, Rakshasa, Arcádios*)

É a capacidade de desafiar a lei da gravidade, mantendo-se flutuando a uma distância de 1cm até 15cm do chão. Obrigatoriamente necessita de um chão sob os pés do vampiro (não serve para voar sobre um penhasco). Quando caminha ou desliza usando levitação, um vampiro não faz barulho algum. A velocidade máxima de um deslocamento através de levitação é a mesma que o vampiro consegue desenvolver caminhando.

## Saltos

*(Strigoi, Brujas, Ekimmu, Vrikolakas, Asimani, Kiang-Shi, Rakshasa, Arcádios, Kamazotz)*

Com este poder, um vampiro é capaz de saltar até 3m de altura ou até 10m para frente, com pouco ou nenhum impulso. É o suficiente para saltar sobre uma pessoa ou em combinação com efeitos acrobáticos diversos.

## Nível 2

### Membranas de Morcego

*(Nosfataru, Kiang-Shi, Kamazotz)*

O vampiro pode crescer membranas dos dedos mínimos alongados até os cotovelos semelhantes às asas de um morcego, e usar estas asas para voar. O voo é considerado como um voo físico, requerendo concentração e controle. Com este poder, velocidades de até 50km/h podem ser atingidas pelo vampiro. A transformação dos dedos e o crescimento da membrana vestigial levam 1 rodada.

### Patas de Aranha

*(Strigoi, Ekimmu, Vrikolakas)*

Permite ao vampiro escalar paredes usando os pés e mãos, como a uma aranha. Recomenda-se combinar este poder com Saltos sempre que possível.

### Planar

*(Strigoi, Brujas, Ekimmu, Vrikolakas, Asimani, Kiang-Shi)*

Permite ao vampiro planar como uma asa delta, com um controle muito bom. Pode ser usado para amenizar quedas de muitas dezenas de metros, e pode ser usado quando o vampiro carrega outra pessoa em seus braços.

### Saltos Espetaculares

*(Strigoi, Brujas, Ekimmu, Vrikolakas, Asimani, Rakshasa, Arcádios)*

Como o próprio nome indica, permite ao vampiro dar saltos com até 8m de altura ou 25m de distância com pouco ou nenhum impulso. É o suficiente para cruzar o vão entre o telhado de dois prédios em lados opostos de uma rua com um impulso.

## Nível 3

### Fogo Fátuo

*(Asimani)*

O vampiro retira sua pele física e se transforma em um ente espiritual, semelhante a uma bola de luz azulada. Nesta forma, pode atingir mais de 150km/h e possui um controle de voo muito bom. A retirada da pele demora 2 rodadas.

Quando termina de voar e aterriza, uma nova pele se forma de dentro da bola de luz, devolvendo ao vampiro sua forma original (normalmente sem roupas, a menos que o vampiro possua alguma forma de ilusão). A pele retirada seca e apodrece em menos de uma hora, transformando-se em cinzas antes da manhã do dia seguinte. Caso o vampiro precise reconstruir sua pele, isso custará 2 Sanguinus.

### Voo

*(Strigoi, Ekimmu, Asimani, Kiang-Shi)*

Permite literalmente ao vampiro voar com velocidade de até 50km/h. Os limites da altura e autonomia de voo ficam a cargo do Mestre. O vampiro pode se manter no ar parado, ou se deslocar de acordo com sua vontade. Os limites de manobras ficam a cargo do Mestre.





# Fraquezas

Este capítulo detalha cada uma das fraquezas possível de serem encontradas nas raças de vampiros. Há uma lista das raças que têm cada uma delas. Há também uma definição em termos de jogo, quando aplicável.

Note que **nenhuma fraqueza é comum a todas as raças**. Não há uma maneira garantida de se destruir um vampiro, independente da raça.

As fraquezas causam medo instintivo nos vampiros. Nenhum deles é capaz de pura e simplesmente enfrentar uma fraqueza e sofrer as conseqüências aqui descritas. Por exemplo, se um vampiro tiver Água Benta como fraqueza, ele não será capaz de tocar um frasco de água que ele acredite ser abençoado, mesmo sabendo que os ferimentos seriam relativamente suportáveis.

Para enfrentar qualquer uma de suas fraquezas, o vampiro precisa passar em um Teste Difícil de WILL por rodada.

## Água Benta

*(Strigoi, Brujas, Vrikolakas, Eretik, Nosferatu, Arcádios)*

Qualquer exposição a água benta causa ao vampiro um certo dano por rodada, sem direito a Testes para reduzir o dano, nem IP, nem regeneração. Cada ataque com água benta causa ao vampiro 2d6 pontos de dano. Imersão de um vampiro em uma banheira contendo água benta diluída causa 1d6 pontos de dano.

Dano causado por exposição à água benta demora para regenerar. Para tanto, multiplique o tempo de regeneração de dano do vampiro por 4 (no máximo 1 PV a cada 6 horas, na melhor das hipóteses).

## Alho

*(Strigoi, Brujas, Sábios, Kiang-Shi, Kamazotz)*

O gosto e o cheiro de alho são extremamente desagradáveis para um vampiro. Ingestão de alho causa a ele 1d6 pontos de dano e a necessidade de vomitar ou expelir o alho imediatamente (ou sofrer outros 1d6 pontos de dano por rodada). Alimentos temperados com alho não causam dano, mas também precisam ser expelidos imediatamente.

## Alimentar-se de Recém-nascidos

*(Lamiai)*

O vampiro precisa pelo menos uma vez por mês se alimentar da carne de uma criança recém-nascida.

Se o lamiai passar mais de um ciclo lunar (28 dias) sem ingerir carne fresca de crianças, o vampiro começará a definhar, perdendo um PV por dia, que não podem ser regenerados. Caso seus PVs cheguem a zero desta forma, o vampiro apodrece sem possibilidade de recuperação. Caso um lamiai que tenha perdido PVs dessa maneira torne a comer carne de criança, ele recuperará todas as suas habilidades em 24 horas.

## Barreiras Místicas

**limalha, arroz, ervilhas chinesas, sementes de painço**  
*(Kiang-Shi, Rakshasa)*

O vampiro não pode cruzar barreiras místicas feitas de limalha, arroz ou ervilhas chinesas. Para atravessar barreiras construídas dessa forma, o vampiro precisa passar antes em um Teste de WILL vs. 10+WILL da pessoa que ergueu a barreira (ou WILL vs. Focus da Magia que criou a barreira).

## Convite

*(Strigoi, Brujas, Sábios, Lamiai, Eretik, Arcádios, Kamazotz)*

O vampiro precisa de convite para entrar em uma residência. Para entrar em um local sem ser convidado, o vampiro precisa vencer um Teste de WILL vs. 10+WILL do dono da residência, ou contra 25, se esta estiver deserta. Áreas públicas, comerciais ou outras que pessoas possam entrar normalmente não estão incluídas nesta fraqueza.

## Decapitação

*(Strigoi, Brujas, Sábios, Lamiai, Ekimmu, Eretik, Nosferatu, Asimani, Rakshasa)*

Caso o vampiro seja decapitado, ele será destruído e morto para sempre. Para decapitar um vampiro com um só golpe, é necessário fazer um Acerto Crítico e arrancar de uma vez só 1/3 dos PVs totais de um vampiro.

## Dormir em Caixão

*(Strigoi, Brujas, Sábios, Ekimmu)*

Alguns vampiros só conseguem descansar em um caixão. Se eles não dormirem em um caixão ele não poderão usar poderes na noite seguinte.

## Espinheiro

*(Vrikolakas, Arcádios)*

O vampiro não pode cruzar barreiras feitas de plantas espinheiras. Para atravessar barreiras construídas desta forma, o vampiro precisa passar em um Teste de WILL vs. 10+WILL da pessoa que ergueu a barreira, ou contra 25 se for uma barreira natural.

## Estacas

*(Vrikolakas, Eretik, Nosferatu, Asimani, Arcádios, Kamazotz)*

Uma estaca bem cravada no coração do vampiro pode matá-lo. Para tanto, a estaca deve atravessar totalmente o peito do vampiro, tocando com sua ponta o chão atrás do vampiro. Para realizar este feito, o atacante precisa conseguir um Acerto Crítico, e vencer um Teste de FR vs. FR do vampiro. Caso alguma destas premissas falhem, a estaca causa 1d6 pontos de dano.

## Ferro Frio

(*Arcádios*)

O contato com ferro não fundido é extremamente doloroso aos seres de sangue faérico, ou seja, aos vampiros arcádios. O toque em um objeto de ferro frio causa 1d6 pontos de dano por rodada, sem direito a Teste de CON ou uso de IP para redução de dano.

Caso seja usada uma arma de ferro frio, ela causará dano normal acrescido do dano por ferro frio. Por exemplo, uma espada longa de ferro frio causará 1d10+1d6 pontos de dano.

## Fogo

(*Strigoi, Brujas, Sábios, Ekimmu, Vrikolakas, Eretik, Nosferatu, Arcádios, Kamažotz*)

O vampiro é vulnerável ao fogo. Qualquer exposição ao fogo (seja ele mágico ou natural) causa ao morto-vivo um certo dano por rodada, sem direito a Testes para reduzir o dano, nem IP, nem regeneração. Exposição de todo o corpo a fogo causa ao vampiro 3d6 pontos de dano por rodada. Grande exposição a fogo (um braço, perna ou rosto) causa 2d6 pontos de dano por rodada, e pequena exposição (mão, pé, parte pequena do torso) causa 1d6 pontos de dano por rodada.

Dano causado pelo fogo demora para regenerar. Para tanto, multiplique o tempo de regeneração de dano do vampiro por 4 (no máximo 1 PV a cada 6 horas, na melhor das hipóteses).

Caso trate-se de fogo mágico, o vampiro sofre o dano causado pela Magia, independente da área de contato. Vampiros que têm esta fraqueza e poderes mágicos ficam impossibilitados de usarem pontos de Focus no Caminho do Fogo.

## Locais Religiosos

(*Strigoi, Brujas, Eretik, Kamažotz*)

O vampiro é incapaz de entrar ou pisar em solo sagrado de qualquer espécie (mosteiros, catedrais, templos, etc.). Caso seja levado à força a um destes locais, é incapaz de se regenerar enquanto estiver dentro dele e tentará de todas as maneiras fugir o mais rapidamente possível dali. Enquanto estiver em um local religioso, todos os Testes realizados são difíceis.

## Manto de Padre

(*Strigoi, Brujas, Vrikolakas, Eretik, Nosferatu, Arcádios*)

Devido a sua origem mística, o manto de padre é outro objeto que causa desconforto aos filhos das trevas. Ser enrolado com o manto de um padre causa a ele dano de 1d6 por rodada, além de uma terrível sensação de sufocamento e desespero. Todos os Testes são difíceis sob estas condições.

## Não Apresenta Reflexo

(*Strigoi, Brujas, Sábios*)

O vampiro é incapaz de ter seu reflexo completo no espelho. Em seus primeiros dias como vampiro, ele ainda aparece,



mas apenas como uma pálida sombra fantasmagórica borrada e distorcida. Com o passar das semanas, esta sombra tende a sumir mais e mais até desaparecer por completo após alguns meses.

## Não poder cruzar água corrente

(*Kiang-Shi*)

O vampiro é incapaz de cruzar água corrente maior do que 5m a não ser através de uma ponte ou tunel. Caso seja mergulhado em água corrente, o vampiro sofre 2d6 pontos de dano por rodada. Enquanto um Kiang-Shi estiver em uma embarcação de qualquer tipo, ele perderá temporariamente todos os seus poderes.

## Necrofagia

(*Asimani*)

O vampiro não se alimenta apenas de sangue, mas precisa comer carne humana pelo menos uma vez por ciclo lunar (28 dias) para sobreviver. Caso o asimani não consiga comer carne humana, ele será incapaz de acumular Sanguinus (apenas poderá satisfazer sua fome por um dia). Lembre-se que é muito mais difícil encontrar carne humana do que apenas sangue e que o vampiro deve tomar cuidados redobrados para ocultar ou destruir cadáveres.

## Pregos de Ferro

(*Rakshasa*)

Pregos funcionam como estacas para um vampiro com esta fraqueza. Se for pregado pelas mãos, os pregos de ferro paralisam totalmente seus movimentos enquanto estiverem ali. Para realizar este feito, o atacante precisa conseguir um Acerto Crítico, e vencer um Teste de FR vs. FR do vampiro. E precisa fazer isto pelo menos 2 vezes (uma para cada mão).

## Rosas

(*Rakshasa*)

Rosas selvagens causam dano ao vampiro. Ele não pode cruzar barreiras feitas com estas plantas, e a ingestão delas causa a eles 1d6 pontos de dano. Para atravessar barreiras construídas com rosas selvagens, o vampiro precisa passar em um Teste de WILL vs. 10+WILL da pessoa que ergueu a barreira (ou contra 25, se for uma barreira natural).

## Rosas Vermelhas

(*Vrikolakas*)

Rosas selvagens causam dano ao vampiro. Ele não pode cruzar barreiras feitas com estas plantas, e a ingestão delas causa a eles 1d6 pontos de dano. Para atravessar barreiras construídas com rosas selvagens, o vampiro precisa passar em um Teste de WILL vs. 10+WILL da pessoa que ergueu a barreira (ou contra 25, se for uma barreira natural).

## Símbolos e Objetos Religiosos

(*Strigoi, Brujas, Vrikolakas, Eretik, Nosferatu, Asimani, Rakshasa, Arcádios*)

O vampiro é vulnerável a símbolos religiosos. Para funcionar, a pessoa segurando o símbolo religioso faz um teste de WILL vs. WILL do vampiro, e se conseguir passar no Teste, o

vampiro precisa se afastar o mais rápido que conseguir da pessoa empunhando o símbolo. Não precisa necessariamente ser uma cruz (pode ser outro símbolo, como a estrela de Davi, o Yin-Yang...). A única restrição é que a pessoa precisa ACREDITAR no símbolo que carrega (um ateu empunhando uma cruz contra um vampiro não produzirá nenhum efeito).

## Sol

(*Strigoi, Brujas, Sábios, Lamiai, Eretik, Nosferatu, Ekimmu, Asimani, Kiang-Shi, Kamazots*)

A luz solar é mortal para o vampiro. Qualquer exposição à luz solar causa a ele um certo dano por rodada, sem direito a Testes para reduzir o dano, nem IP, nem regeneração. Exposição total ao sol causa a ele 3d6 pontos de dano por rodada. Grande exposição (um braço, perna ou rosto) causa 2d6 pontos de dano por rodada, e pequena exposição (mão, pé, parte pequena do torso) causa 1d6 pontos de dano por rodada. Dano causado pelo sol demora para regenerar. Para tanto, multiplique o tempo de regeneração de dano do vampiro por 4 (no máximo 1 PV a cada 6 horas, na melhor das hipóteses).

## Solo Natal

(*Vrikolakas, Eretik*)

O vampiro só consegue passar o dia em contato com uma porção de terra de sua cidade natal. Ele sempre levará uma porção de terra para atenuar sua dor. Caso ele não possua uma porção de terra, ele pode ficar acordado em um quarto escuro, mas terá uma penalidade acumulativa de -1 em um Atributo (sorteado) por hora.

## Vulnerabilidade à Estacas

(*Strigoi, Brujas, Sábios, Ekimmu, Nosferatu*)

Uma estaca bem cravada no coração do vampiro não o mata, mas paralisa totalmente seus movimentos enquanto estiver presa ali. Para tanto, a estaca deve atravessar totalmente o peito do vampiro. Para realizar este feito, o atacante precisa conseguir um Acerto Crítico, e vencer um teste de FR vs. FR do vampiro. Caso alguma destas premissas falhem, a estaca causa 1d6 pontos de dano.

## Vulnerabilidade ao Sol

(*Strigoi, Brujas, Sábios, Vrikolakas, Eretik, Rakshasa, Arcádios*)

Diferentemente dos vampiros com a fraqueza Sol, os que tiverem a fraqueza Vulnerabilidade ao Sol podem sair durante o dia. Eles não sofrem dano maciço da luz solar e podem, caso possuam poderes mágicos, escolher o Caminho da Luz.

Durante o dia, o vampiro sente-se enfraquecido, doente. É capaz de caminhar ou andar a cavalo, mas não consegue correr e luta com grande dificuldade. O único Poder Vampírico que funciona durante o dia é Transformação em Humanos.

## Trovão

(*Kiang-shi*)

O barulho do trovão incomoda muito o vampiro e ele é vulnerável à eletricidade. Qualquer dano causado por eletricidade não dá a ele direito a proteção de IP. Dano causado por eletricidade natural ou mágica demora para regenerar. Para tanto, multiplique o tempo de regeneração por 4 (no máximo 1 PV a cada 6 horas, na melhor das hipóteses).

# Sanguinus

Independente das lendas, dos poderes e das origens dos vampiros, uma coisa sempre permanece comum a todos: a **necessidade do sangue**. Sanguinus, o poder da alma humana. Todos os vampiros, sem exceção, se alimentam e tiram seu sustento do Sanguinus.

Um vampiro necessita de um ponto de Sanguinus por noite de existência. O jogador deve descontar um Sanguinus da ficha do Vampiro assim que ele acordar ao cair da tarde ou começar da noite.

## Alimentando-se dos Mortais

Quando o vampiro bebe o sangue de um mortal; a cada 3 pontos de dano que causa, absorve 1 Sanguinus em sua corrente sanguínea. Se por acaso um vampiro fizer menos do que 3 pontos de dano, estes pontos permanecerão, mas não poderão ser convertidos em Sanguinus até que o vampiro cause mais um ponto de dano (totalizando 3) em outro mortal. PVs extras que não são convertidos em Sanguinus são recuperados com o nascer do sol. Uma mordida faz 1d3 pontos de dano por rodada, ou 3 pontos se estiver em uma situação de paz e tranquilidade (ou seja, sem resistência por parte da vítima).

Um mortal que beba o sangue de um vampiro recupera 1d3 Pontos de Vida por Sanguinus consumido. É comum entre os vampiros derramar um pouco do próprio sangue sobre as feridas que provocam no pescoço de uma vítima, pois isto fecha os rasgos, escondendo assim as marcas do vampiro. Vampiros que bebam o sangue de outros vampiros absorvem 1 a 3 Sanguinus por rodada, dependendo das circunstâncias.

## Para que serve o Sanguinus?

O máximo Sanguinus que um vampiro pode carregar consigo é 1 Sanguinus por década de vida. Vampiros mais velhos possuem 40 ou mesmo 50 Sanguinus armazenados em seus corpos, enquanto a grande maioria dos vampiros possuirá algo entre 5 a 20 sanguinus.

*Daí vem as lendas sobre os vampiros milenares se alimentarem de exércitos inteiros caídos em combate.*

*- Summers, Montague "The Vampire in Europe"*

Além de sustentar o vampiro através da eternidade, o Sanguinus também é fonte de seu poder. Um vampiro que se alimenta de pelo menos 3 Sanguinus de outro vampiro absorve temporariamente um Poder Vampírico aleatório selecionado entre os poderes deste, geralmente um poder que o atacante não possui (o vampiro que cede o Sanguinus não perde o uso deste poder). O Poder Vampírico extra permanece com o vampiro enquanto estes Sanguinus estiverem dentro dele, ou em até 7 noites por Sanguinus, o que ocorrer primeiro.

*É comum entre os Rakshasa compartilharem poderes mentais com os vampiros mais jovens, deixando que eles bebam seu sangue antigo diretamente de seus pulsos. Os jovens adquirem percepções que demorariam décadas para desenvolver, importantes para a realização de certos rituais.*

*- Burton, Richard. Vikram and the Vampire.*

Sanguinus também pode ser usado para resistir a ferimentos, descontando 1 Sanguinus para cada 3 pontos de dano causados por um ataque, até o máximo de Sanguinus por rodada dado pela tabela abaixo. Isto não é regeneração, que é uma habilidade inata do vampiro, mas uma resistência IMEDIATA ao dano.

Também pode ser usado por um vampiro (ou mortal que tenha bebido Sanguinus de um vampiro) para aumentar qualquer um de seus atributos físicos em 3 pontos, durante 3d6 rodadas, até um máximo de Sanguinus dado pela tabela abaixo.

Idade	Max. Sanguinus gasto por rodada
até 199	1
200-299	2
300-399	3
400-499	4
500+	5

*... Relatos de uma pessoa acometida de vampirismo ter adquirido imensa força física*

*- Summers, Montague. The Vampire: His Kith and Kin.*

O Sanguinus também carrega a marca de um vampiro. É possível descobrir a idade aproximada e a raça de um vampiro através do sangue que ele possui. O dono do Sanguinus sempre possui uma ligação arcana com seu Sanguinus, onde quer que ele se encontre. Emanações, vontades e pequenas mensagens empáticas podem ser passadas através do Sanguinus, e podem ser sentidas por outros vampiros apenas com um teste de PER.

Ter o sangue de um vampiro em mãos significa ter um pouco de poder sobre ele também. É por isto que os mais velhos prezam muito mais seu sangue do que os vampiros jovens.

*Armand entregou a Daniel um pequeno frasco com um pouco de seu sangue dentro: "Se precisar de mim, quebre o frasco, e seus atacantes saberão que você é meu protegido, e se afastarão".*

*- Rice, Anne. A Rainha dos Condenados.*

Da mesma forma, um mortal que beba o Sanguinus de um vampiro pode ficar sujeito às mensagens subliminares e às vontades contidas nele por até um mês e um dia. Isto não significa que o mortal seja obrigado a obedecer; apenas o deixa mais suscetível aos poderes do vampiro dono do Sanguinus.

# Timeline

## História Antiga

4000 AC - **Kali** é a primeira deusa infectada pela doença vampírica, e dá origem aos primeiros **Rakshasa**.

3100 AC - **Akasha** e **Enkil** são possuídos pelo espírito de Amek, dando origem aos Vampiros **Ekimmu**. Primeiros **Kiang-Shi** aparecem no Sul da China. Primeiras dinastias vampíricas.

3082 AC - Criação dos Sete Espíritos Malignos, na Babilônia, pelos **Ekimmu**. Lendas de **Gilgamesh**.

2205-2100 AC - Antigo Império. Construção das pirâmides no norte do Egito, na região do Cairo.

2100 AC - O Conde de **Saint German** recebe o Dom das Trevas dos vampiros **Ekimmu**.

2134-2065 AC - Primeiro período intermediário. Diminuição da autoridade do Faraó no Egito.

2065-1785 AC - Recuperação do poder do Faraó.

2000 AC - Surge a primeira dinastia chinesa, mas uma sucessão de guerras se seguirá até 221AC.

Relatos sobre os vampiros mandarins (**Kiang-shi**) entre os diferentes grupos que se alternam no poder na China.

1908 AC - Primeira geração dos vampiros **Asimani**, na África.

1921 AC - Abraão, obedecendo às ordens de Deus, se estabelece em Canaã, na Palestina. É o patriarca do povo judeu.

1802-1799 AC - Segunda geração de vampiros **asimani**. 6 vampiros criados no primeiro ritual de **Obayifo**.

1728 AC - Os códigos de **Hamurabi**. Formação do primeiro império babilônico, sob seu comando.

1716-1706 AC - José, filho de Jacob e Raquel, é vendido a uma caravana que ia para o Egito e se converte em primeiro ministro do Faraó. Jacob e sua família se dirigem ao Egito para se reunir a José. Moisés os liberta, os leva do Egito até a terra prometida, Canaã.

1703 AC - Terceira geração de vampiros **Asimani**. 3 vampiros criados pelo segundo ritual de **Obayifo**.

1600 AC - Primeiro uso do ferro e manufatura do vidro.

1582 AC - Fundação de Atenas.

1519 AC - O fenício **Cadmo** se estabelece na Grécia e funda Tebas, cidade cantada pelos poetas e que teve papel primordial na mitologia grega. Sucedem-se os reinados de **Labdaco**, **Layo**, **Édipo** (que derrotou a Esfinge) e os irmãos inimigos **Eteocles** e **Policines**, responsáveis pela guerra "dos Sete chefes contra Tebas" em 1249 AC.

## Moisés

1491 AC - Deus revela a Moisés os Dez Mandamentos.

1452 AC - Josué, sucessor de Moisés, cruza a Jordânia e se estabelece com os israelitas na terra prometida, e divide o país em doze partes, chamadas de Doze Tribos. Inicialmente, os chefes das tribos detém o poder, que é lentamente descentralizado.

Período das lendas de **Hércules**.

Primeiros vampiros **Lamiai**.

1292 AC - A primeira grande expedição marítima dos gregos, a expedição dos **Argonautas** em busca do **Velocino de Ouro**.

1249 AC - Guerra dos sete chefes contra Tebas.

Arcádia é banida da Terra por Zeus e Hera. Surgimento dos vampiros **Vrikolakas**.

## Guerra de Tróia

1219-1209 AC - Os gregos tomam, com a ajuda do Cavalo de Madeira, a cidade estado de Tróia, após dez anos de cerco. Acontecimento celebrado por **Homero** e **Virgílio**.

A **Odisséia**.

1207 AC - O príncipe **Eneas** se estabelece na Itália, e seu filho **Ascanio** funda **Alba Longa**, onde nasceu **Rômulo**, fundador de Roma.

1146 AC - A morte de **Codro**. A cidade de Atenas deixa de ter reis e se converte em república. Na mesma época se constroem muitas cidades gregas na Ásia Menor. Surgem as três principais raças gregas: **Jônios**, **Dóricos** e **Eólios**. Outras migrações seguem para a Itália.

1079 AC - O profeta **Samuel** proclama **Saul** como rei dos israelitas.

1074 AC - Surge o rei profeta **David**.

1014 AC - **Salomão**, filho de **David**, sucede seu pai e se torna famoso por sua sabedoria.

## Fundação do Templo de Jerusalém

1000 AC - **Salomão** termina a construção do templo de Jerusalém, construído ao "Deus Verdadeiro".

999 AC - Primeiros cavaleiros da **Ordem de Salomão**, dedicados a erradicação de criaturas sobrenaturais.

980 AC - Morte de **Salomão**, e a cisma, que divide o reino em duas metades, **Judá** e **Israel**.

975 AC - **Homero** é elogiado como o 2º escritor mais antigo conhecido (após **Moisés**), pai da poesia grega e autor da **Ilíada** e da **Odisséia**.

900 AC - Primeiras catacumbas do mundo, construídas em Jerusalém. Primeiros relatos sobre "Os Cavaleiros".

807 AC - Criação da **Macedônia**.

800 AC - Invasão da **Asia Menor** pelos **Cimérios**.

776 AC - Começo das **Olimpíadas**.

759 AC - Queda do primeiro Império Assírio. O Imperador **Sardanápalo**, sitiado em **Ninive** pelos rebeldes, se queima com sua esposa e com todos os seus tesouros. De seu império surgem três reinos: **Babilônia**, **Assíria** e **Media**.

## Fundação de Roma

753 AC - **Rômulo**, filho de **Ares** e **Rea Silvia**, funda Roma às margens do rio **Tibre**.

750 AC - **Strix**, a primeira vampira da raça **Strigoi**.

747 AC - Começa o reinado de **Nabonasar**.

660 AC - Fundação da cidade de **Bizâncio**.

- 630 AC - Daniel na cova dos leões.  
 621 AC - Drácon, rei de Atenas.  
 606 AC - Joaquim, rei dos judeus e os principais judeus são capturados por Nabucodonosor e levados à Babilônia. Contamos a partir daqui os 70 anos de cativeiro dos judeus.  
 579 AC - Destruição total de Jerusalém, cujo templo é reduzido a cinzas.  
 585 AC - Governo de Solón, um dos sete sábios da Grécia, das leis e dos Atenienses.  
 560-480 AC - Sidarta Gautama (Buda).  
 538 AC - Nascimento de Confúcio.  
 536 AC - Proclamação do Édito de Ciro, que autoriza os judeus a voltar a seu país e a reconstrução do templo de Jerusalém.  
 509 AC - Roma se constitui em república. A realeza fundada por Romulo dura 244 anos. O sétimo e último rei foi Tarquínio, o soberbo, exilado com sua família pelo ultraje que seu filho Sexto infligiu a Lucretia. Os dois primeiros cônsules da república foram os chefes da insurreição: Bruto e Colatino.  
 504 AC - Vitória de Milcíades na guerra de Maratona.  
 Primeiras cartas trocadas entre localizadas distantes.  
 480 AC - Leônidas e mais 300 espartanos morrem defendendo o estreito das Termópilas. O general ateniense Temístocles vence os persas na batalha naval de Salamina.  
 477 AC - Formação da liga de Delos, sob a liderança de Atenas.  
 449 AC - As doze tábuas, base do direito romano.  
 431 AC - Guerra do Peloponeso, entre Esparta e Atenas, que dura 28 anos e termina com a vitória de Lisandro sobre os Atenienses. Esparta alcança a supremacia na Grécia.  
 429 AC - Morre Péricles de peste, após haver governado a Grécia por mais de 30 anos. Nascimento de Hipócrates.  
 401 AC - Coalizão de toda a Grécia contra Esparta.  
 400 AC - População da Terra em 162 milhões de pessoas.  
 400-300 AC - Construção da Grande muralha da China, separando os espíritos do Ocidente e do Oriente.  
 391 AC - Lacaste recebe o Dom das Trevas dos strigoi.  
 390 AC - Primeira invasão da Itália pelos Galios.  
 378 AC - Tebas declara guerra a Esparta, e em 371 AC Epaminondas consegue a vitória de Leuctra. Sua morte, em 363 AC marca o final da época de cidades-estados na Grécia.  
 356 AC - Nasce Alexandre Magno.

## Alexandre Magno

- 356 AC - Alexandre Magno parte para a conquista da Ásia, com 35.000 homens. Derrota a Dario, rei da Pérsia e submete a Ásia Menor, Egito, Fenícia e Índia. Chega até o Ganges e regressa à Babilônia, onde morre com 33 anos. Seus capitães começam uma guerra que dura 22 anos, e termina com a batalha de Ipsus em 301 AC. O Império de Alexandre é o maior que já existiu em todos os tempos.  
 291 AC - Introdução ao culto de Esculápius, deus da medicina, em Roma.  
 264 AC - A primeira batalha entre romanos e cartagineses (Guerras Púnicas).  
 209 AC - Fundação da Ordem Mármora, em Atenas.  
 200 AC - Entrada dos romanos na Grécia, e começo da guerra da

- Macedônia. Em 190 AC declaram guerra a Antíoco, rei da Síria. Em 168 AC derrota o último rei macedônio, Perseo.  
 168 AC - Martírio dos irmãos Macabeus.  
 167 AC - Insurreição dos judeus contra Antíoco.

## Derrota de Cartago

- 146 AC - Fim da terceira Guerra Púnica, com a destruição da Cidade-Estado de Cartago. Destruição oficial da Ordem Chronos. Grécia convertida em uma província romana.  
 134 AC - Roma reina sobre três quartos do mundo conhecido.  
 119 AC - A Gália se converte em província romana.  
 91 AC - Começa a guerra social entre a república romana e as cidades italianas.  
 71 AC - Revolta de Spartacus e os gladiadores.  
 68 AC - Introdução do Mithraísmo em Roma.  
 60 AC - *Acta Diurna*. Primeiro jornal da história, em Roma.  
 59 AC - César governa a Gália, e entra duas vezes nas Ilhas Britânicas com seus exércitos de legionários.  
 47 AC - Incêndio na biblioteca de Alexandria.  
 44 AC - César é assassinado por Brutus.  
 4 AC - Nasce Jesus em Belém.

## Século I

- 3 - 20ª geração Asimani. 46 vampiros criados no 20º ritual de *Obajfo*. Asimani ainda permanecem no interior da África.  
 6 - Budismo introduzido na China.  
 38 - São Pedro, o primeiro responsável pela Igreja Católica.  
 41-54 - Anexação do Marrocos, da Bretanha e de Bizâncio ao Império Romano.  
 50-67 - Primeiros textos do Novo Testamento. Primeiras perseguições aos cristãos.  
 64 - Nero, o demônio, coloca fogo em Roma e acusa os cristãos.  
 70 - Destruição de Jerusalém por Tito. Começa a Diáspora.  
 73-97 - Chineses conquistam a Ásia até o Golfo Pérsico.  
 79 - Primeira erupção do Vesúvio. Destroi Pompéia e Herculano.

## Século II

- 106-117 - Armênia, Dácia, Arábia Síria, e Mesopotâmia são anexadas ao Império Romano.  
 109 - Divisão da Escola de Pyros e os Magos Vermelhos.  
 131-135 - Adriano constrói várias cidades romanas, enfrenta e derrota os judeus liderados por Bar Kocheba.  
 150 - Começam as invasões dos Hunos na China.  
 Cláudio Ptolomeu descreve, na Grécia, a teoria de que a Terra está no centro do universo.  
 Diofanto de Alexandria escreve o primeiro manual de Álgebra.

## Século III

- 210 - Publicado em Alexandria um texto de alquimia ensinando a fazer pedras preciosas artificiais.  
 220-235 - Invasões godas em território Romano.  
 221 - Atenas, Corinto e Esparta são saqueadas.  
 230 - Cresce a perseguição aos cristãos.  
 232 - Martírio e morte de Santa Cecília.  
 250 - O Cristianismo se iguala ao Mithraísmo em Roma.

265 - Ma-Yen unifica a China sob a dinastia Tsin.

284 - Divisão do Império em duas partes: Ocidental (governada por Maximiliano) e Oriental (governada por Dioclesiano).

## Século IV

302-312 - Início da décima e última perseguição dos cristãos, que durou 10 anos.

313 - Édito de Milão: Igreja cristã legalizada.

320-380 - Apogeu da cultura hindu.

330 - O imperador Constantino rebatiza Bizâncio com o nome Constantinopla.

392 - Anjos nimbus fazem do Cristianismo a religião oficial do Império Romano, ao manipularem o imperador Teodósio.

## Século V

Dinastia Yamato funda a linha imperial que reina no Japão até hoje.

406 - O começo das grande invasões, com a entrada dos bárbaros na Itália, avançando pelo norte.

414 - Invasão da Espanha pelos visigodos.

429 - Vândalos atacam o norte da África.

442 - Átila, o Huno.

450 - Os anglos e os saxões se estabelecem na Inglaterra.

455 - O Bispo de Roma recebe o título de Papa.

476 - Odoacro, rei dos Hérulos, se apodera de Roma e força a abdicação de Rômulo, o Último Imperador.

484 - Cisma entre as Igrejas do Ocidente e do Oriente.

## Século VI

512 - Rei Arthur.

550 - Budismo introduzido no Japão.

568 - Invasão lombarda no norte da Itália.

Norte da África e da Itália são reconquistados.

532-537 - Construção da Basílica de Santa Sofia, em Constantinopla.

## Século VII

Navegadores árabes desenvolvem o comércio com a costa de Moçambique. Primeiros asimani saem da África.

600 - Primeiros livros impressos na China. Formação das bibliotecas dos kiang-shi.

610 - Maomé inicia a pregação religiosa.

622 - Hégira. Início do calendário maometano.

630-635 - Tomada de Meca. Unificação político-religiosa.

635 - Morte de Maomé.

679 - Destruição do império búlgaro pelos cázaros.

686 - Sussex, o último reino pagão na Inglaterra é convertido ao Cristianismo.

## Século VIII

711 - Árabes muçulmanos invadem a Península Ibérica.

720 - Primeira cisma entre os magos. A Química é separada da Alquimia. Magos dividem-se entre os alquimistas e os tecnológicos.

728 - Abdul Alhazred escreve o Necronomicon.





Linee di confine di Stato  
Coste e coste di isola in 1:500

Scala: 1:250 000 000  
1:250 000 000



COSTA CENTR.

MARE DEL NORD

MARE BALTICO

MARE NEGRO

MARE MEDITERRANEO

COSTA SUD.

COSTA CENTR.

Canada

USA

MEXICO

COSTA CENTR.

COSTA SUD.

EUROPA OCCIDENTALE

EUROPA ORIENTALE

AFRICA NORD.

AFRICA SUD.

ASIA SUD.

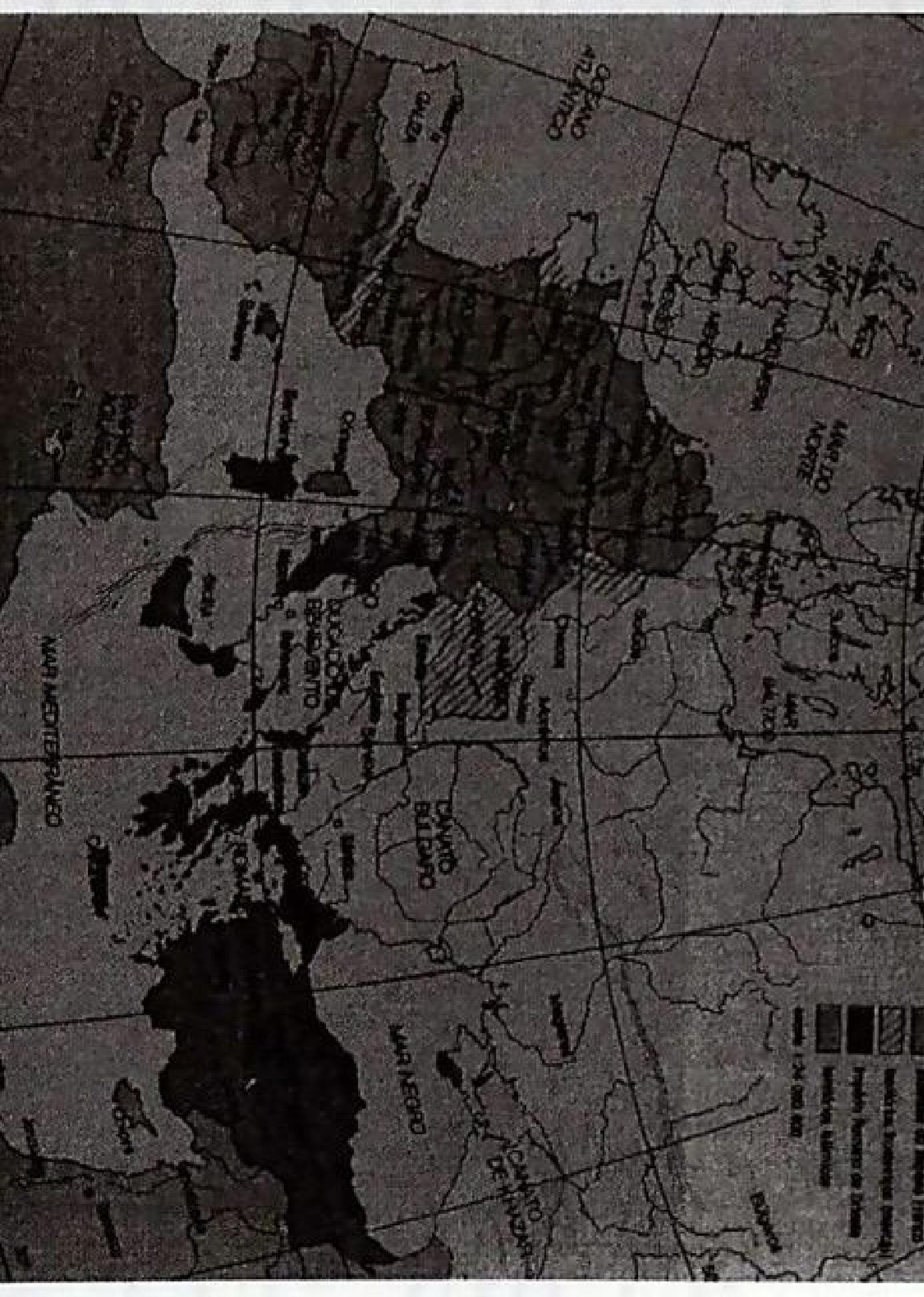
ASIA CENTR.

ASIA NORD.

AUSTRALIA

NOVA ZELANDA





- Escala 1:200 000 000
- Municipios
- Población superior a 100 000
- Población inferior a 100 000
- Municipios turísticos

OCEANO ATLANTICO

MAR DEL NOROCCIDENTAL

MAR MEDITERRANEO

ALBUFERA

COMUNIDAD BILBAO

MAR NEGRO

COMUNIDAD DE NAVARRA

COMUNIDAD DE MADRID

COMUNIDAD DE CANTABRIA

COMUNIDAD DE CASTILLA Y LEON

COMUNIDAD DE CASTILLA-LA MANCHA

COMUNIDAD DE ARAGON

COMUNIDAD DE VALENCIA

COMUNIDAD DE MURCIA

COMUNIDAD DE BALEARES

COMUNIDAD DE CANTARLES

COMUNIDAD DE GALICIA

COMUNIDAD DE ASTURIAS

COMUNIDAD DE CANTARLES





1263 - Primeiros vampiros **Sábios**, originários dos vampiros strigoi, em um ataque maciço liderado por **Santiago de La Roya**.

1264 - O parlamento na Inglaterra é oficialmente instalado.

1270 - A Cruzada que não ocorreu, em virtude de uma epidemia que dizimou metade das tropas.

1273 - As primeiras vampiras **Brujas** foram criadas na Espanha. Um coven de 13 bruxas espanholas da Ordem de Luvithy, se voluntariou para uma experiência envolvendo um poderoso e antigo vampiro strigoi, chamado **Lacaste**, com 1500 anos na época, que havia sido capturado na cidade de Sevilha.

1274 - Fracassam as tentativas do imperador mongol Kublai-Khan de invadir o Japão.

1292 - **Dakhanavar**, recebe o Dom das Trevas. Dakhanavar é um vampiro que vive na Armênia, no monte Ararat, e protege a caverna com os restos da Arca de Noé.

1296 - Guerra entre Escócia e Inglaterra.

1297 - O comandante árabe Alaed-Din (Aladim) invade a Índia.

1300 - Papa Bonifácio VIII institui o Ano Santo; neste ano, milhares deromeiros visitam as 4 basílicas de Roma para obter o perdão para seus pecados.

## Século XIV

Mercadores de Veneza e da região do Flandres financiam e mantêm um correio entre as cidades com as quais negociam.

Começa o Xogunato no Japão, que se estenderá até 1573.

Desenvolve-se na África a cultura yoruba.

1307 - Jacques de Molay é queimado junto a 140 Cavaleiros Templários na França. Fim oficial da Ordem.

1314-1316 - Escassez de alimentos na Europa. Grande Fome.

1321 - **A Divina Comédia**, de Dante.

1326 - Os turcos invadem a Europa Oriental.

1337 - Início da Guerra dos 100 anos entre França e Inglaterra

1348-1350 - **Peste Negra**. Começando em Constantinopla e alastrando-se rapidamente pela Europa e Ásia. Mais de 60% da população Européia morre.

1349 - Marcellus Von Lexius é banido para Arcádia por Merlin.

1358 - Revoluções camponesas (França).

1368 - Dinastia Ming expulsa os mongóis da China e sobe ao poder. Volta dos kiang-shi ao poder.

1377 - Caos político força o papado a se mudar de Roma para Avignon, na França.

1378 - Após a morte de Gregório XI, são eleitos 2 papas: Urbano VI (Nimbus) em Roma e Clemente VII (Obscuri Nimbus) em Avignon.

1381 - Rebeliões de Wat Tyler e John Ball (Inglaterra). Camponeses tomam a cidade de Londres.

1385 - Revolução de Aviz (Portugal)

1392 - Yi Sung-Ke expulsa os mongóis da Coreia e sobe ao trono.

1397 - Noruega, Suécia e Dinamarca unidas pela união de Kalmar.

## Século XV

1400 - População da Terra em 370 milhões (1400 vampiros).

1404 - **Gilles de Rais**, um dos mais poderosos demonologistas vivos, recebe o Dom das Trevas dos Ekimmu na França.

1429-31 - Tomada de Orleans. Joana d'Arc cai prisioneira e é executada. Anjos reclamam a alma de Joana d'Arc

1430 - **Duque de Valois** recebe o Dom das Trevas e é proclamado Senhor de Paris.

1434 - Início da dominação dos Medici sobre Florença.

1440 - Início da Dinastia dos Habsburgos na Alemanha.

1452-1519 - Leonardo Da Vinci.

1453 - Tomada de Constantinopla pelos Turcos.

Formação dos partidos de **Armagnac** e **Borguinhões**, na França.

1450 - Johann Gutenberg inventa a prensa de tipos móveis.

1455 - Fim da guerra dos 100 anos.

1456 - Guerra das duas Rosas na Inglaterra (Guerra entre duas Ordens Rosacruz, Lancaster e York)

1462 - Vlad Teppes (**Drácula**) recebe o Dom das Trevas dos strigoi.

1485 - Início da dinastia Tudor na Inglaterra, aproveitando-se da Guerra das Rosas. A marinha se desenvolve e o Feudalismo é severamente abalado com a proibição dos exércitos particulares.

1491 - Vitória sobre os muçulmanos no reino de Granada (tomada da última cidade moura na Ibéria).

1492 - Descobrimto da América.

1494 - Tratado de Tordesilhas.

1496 - Fundação de Santo Domingo, a mais antiga cidade colonial da América. Primeiro asimani a pisar na América.

1497 - Portugal expulsa os judeus que se recusaram a converter-se ao catolicismo.

1498 - Vasco da Gama chega à Índia. Primeiros encontros entre os vampiros strigoi e rakshasas.

## Século XVI

1500 - Descobrimto da Ilha de Santa Cruz (Brasil)

1501 - Expedição à Ilha de Santa Cruz, comandada por Gaspar Lemes. Descoberta da baía de Guanabara, Fernando de Noronha.

1502 - Montezuma torna-se imperador dos Aztecas.

1503-1566 - Nostradamus fica famoso com suas profecias.

1505 - Construção do Basílica de São Pedro, no Vaticano (reforma da Igreja original, do século IV).

1516 - Primeira expedição militar ao Brasil, para defender o território da presença de piratas.

1517 - **Martinho Lutero**.

1519 - Fernão Cortez derrota Montezuma, na América. Magos corrosivos lançam uma maldição na forma de varíola que dizima milhões de pessoas no império Inca.

1526 - Início da colonização do Brasil. 5 navios, comandados por Martim Afonso de Souza. Com eles vieram os três primeiros vampiros a pisar na Ilha de Santa Cruz: **Lemes Brito**, **Manuel Bernadinez** (Strigoi) e **Juan Diaz de Soliz** (Ekimmu).

1523-1583 - John Dee.

1530 - Paracelsus.

1532 - Primeiros escravos africanos no Brasil. Primeiro vampiro asimani a pisar no Brasil, **Papa Obase** (33ª geração). Primeira expedição inglesa ao Brasil, comandada por Willian Hawkins.

1533 - Ivan, o Terrível, soberano da Rússia.

1534 - Capitánias Hereditárias. A grande maioria delas ficou nas mãos das sociedades secretas. Fundação da Companhia de Jesus, por Inácio de Loyola.

1540 - Henrique VIII.

1543 - Nicolau Copérnico afirma que a Terra gira em torno do



Sol. Os portugueses chegam ao Japão.

1549 - Fundação da Cidade de Salvador. 15.000 pessoas vivendo no Brasil (4 vampiros).

1551 - Turcos conquistam Rodes, Belgrado e Budapeste.

1554 - Fundação de São Paulo.

1555 - Incursão francesa no Rio de Janeiro. Guerra entre tropas portuguesas e francesas.

1560 - Fundação da primeira Sociedade Aberta de Ciência, governada pelos magos.

1570 - Primeiros telescópios são construídos, vendidos como curiosidades em Amsterdan.

1572 - Divisão da colônia em dois governos, um no Rio e um em Salvador. Catarina de Medici ordena o massacre dos protestantes no dia de São Bartolomeu. Trinta e dois vampiros dizimados pela Ordem Templária do Ocidente.

1576 - Magos corrosivos matam 2 milhões de pessoas no México através de estranhos rituais relacionados com o Tifo. Término da Construção da Fortaleza de Ossos, em Arkanun.

1577 - Reunificação da colônia, com sede em Salvador, e a destruição de Lemes Brito.

1585-1599 - Fundação das cidades de Natal, Filipéia (João Pessoa), Sergipe e Olinda.

1588 - Gâmbia torna-se a primeira colônia inglesa na África.

1591 - A Inquisição se instala na Ilha de Santa Cruz. Primeiros magos capturados e mortos.

1595 - A cidade de Recife atacada e saqueada pelo corsário inglês James Lancaster.

## Século XVII

1600 - 100.000 pessoas vivendo no Brasil (16 vampiros).

1606 - Começo das Bandeiras (Diogo Quadros e Manuel preto).

1608-1647 - Torricelli, Pascal, Fermat, Hooke e Isaac Newton.

1609 - Trégua entre Espanha e Holanda. Holandeses passam a negociar o açúcar diretamente com o Brasil.

1613 - Início da Dinastia Romanóv, na Rússia. Vampiros Eretiks infiltram-se entre os Czares.

1614 - A condessa Elisabeth Bathory recebe o Dom das Trevas dos vampiros strigoi.

1624 - Cardeal Richelieu toma-se primeiro ministro de Luís XIII.

1629 - Bandeiras de Raposo Tavares e Manuel Preto.

1632 - Construção do Taj-Mahal.

1640 - Galileu Galilei.

1642-1649 - Criação das companhias de Comércio na Ilha de Santa Cruz. Primeiro rakshasa a pisar no Brasil.

1644 - Ingleses tomam Nova Amsterdan, e a rebatizam de Nova York, no norte da América.

1650 - População da Terra em 470 milhões (1.600 vampiros).

1653 - Reinado de Luís XIV na França.

Apogeu do absolutismo francês.

1655 - Espanha perde a Jamaica para a Inglaterra.

Vampiros asimani dominam a Jamaica.

1674 - Bandeira (liderada por Fernão Dias) percorre Minas Gerais.

1680-1682 - Bandeira liderada por Anhangüera chega até Goiás.

1681 - Maxwell recebe o Dom das Trevas dos strigoi.



1680 - Inventada a "Lanterna Mágica", precursora do cinema, na Alemanha. É utilizada pelos magos em seus shows.

1686 - Áustria liberta Budapeste do domínio otomano e assume controle sobre a Hungria e a Transilvânia. A Ordem do Dragão assume o controle da Transilvânia.

1688 - A condessa Mircalla Karnstein (**Carmilla**) recebe o Dom das Trevas dos lamiai.

1689 - O navegador Willian Dampier chega à Austrália.

## Século XVIII

Guerras francesas e Indígenas na América do Norte.

Guerra da Sucessão Espanhola.

1700 - 300.000 pessoas vivendo no Brasil (29 vampiros).

1705 - Início de grande migração de portugueses para as Minas Gerais. Ciclo do Ouro.

1706-1762 - Guerra entre portugueses e espanhóis pela posse da colônia do Sacramento.

1710 - Guerra dos Mascates, em Pernambuco.

1717 - Fundação da **Maçonaria**.

Primeiras lojas Maçônicas na Inglaterra.

1720 - Revolta de Vila Rica, em Minas Gerais.

1722 - Descoberta de Ouro em Goiás.

1725 - **Arnold Paul** recebe o Dom das Trevas na Áustria.

1743 - Carta Régia proíbe a impressão de livros e jornais no Brasil.

1747 - Publicação da *Enciclopédia*, síntese das idéias iluministas.

1750 - População da Terra em 660 milhões (2.300 vampiros).

## Começo da Revolução Industrial

1755 - O primeiro dos treze demônios de Tenebras acorda em Lisboa. Terremoto causado mata 30.000 pessoas.

1757 - Início da dominação inglesa sob a Índia.

Guerra entre demônios de Arkanun e vampiros rakshasa.

1759 - Marquês de Pombal ordena a expulsão de todos os jesuítas do Brasil, por influência dos Anjos Nimbus.

1760 - **Lestat de Lioncourt** recebe o Dom das Trevas de Magnus.

1764 - Invenção do motor a vapor.

1766 - 1.500.000 pessoas vivendo no Brasil (52 vampiros).

1767 - Espanha expulsa os jesuítas de suas terras.

1775-1783 - Guerra da Independência nos EUA.

1776 - Fundação da seita dos **Illuminati**, por Weishaupt.

1787 - Constituição dos EUA.

1789 - Início da Revolução Francesa. O ideal de igualdade jurídica entre todas as classes é instituído pela primeira vez.

Movimento de Inconfidência Mineira. Tiradentes é enforcado em 1792, tomando-se mártir.

1792 - Proclamada a república na França.

1799 - Napoleão Bonaparte assume o poder em uma França devastada por crises políticas internas.

## Século XIX

1801 - Instalação da primeira loja maçônica no Brasil.

1803 - Devido ao esgotamento das minas de ouro, a parte destinada à Coroa é reduzida a 1/10. Ocupação do meio-oeste americano.

1806 - Espanha adere ao bloqueio continental contra a Inglaterra.

1807 - Portugal é invadida pelas tropas francesas de Jean Junot.

1808 - Chegada da Família real ao Brasil, e com ela, os vampiros da corte portuguesa. Abertura dos Portos às nações amigas. Criação do Banco do Brasil. Tratado de aliança entre Brasil e Grã-Bretanha.

1812 - Napoleão invade de Rússia, mas a campanha é desastrosa.

1815 - O primeiro submarino recebe o nome *Nautibus*.

Primeiras locomotivas.

1821 - Família real regressa a Portugal.

Dom Pedro permanece como príncipe regente.

1822 - Declaração de Independência do Brasil.

Dom Pedro I coroado imperador.

1824 - Primeira leva de imigrantes alemães no Brasil, no Rio Grande do Sul. Os EUA são o primeiro país a reconhecer a independência do Brasil. Catolicismo torna-se a religião oficial.

1825 - Guerra entre Brasil e Argentina, por causa da província Cisplatina, atual Uruguai.

1826 - Invenção da fotografia.

1830 - Fundação do Primeiro **Candomblé**, o Ilé Axé Ian Nassoka, matriz da nação Nagô, em Salvador.

1831 - Dom Pedro abdica do trono.

1831-1835 - Regências Trina Provisória e Trina Permanente.

1837 - Revolta da Sabinada, na Bahia.

1839-1842 - Início da Guerra do Ópio, entre sociedades secretas e vampiros Kiang-Shi, na China.

1840 - Dom Pedro II coroado imperador.

1841 - Dr. Livingstone explora o centro da África.

1846-1917 - Buffalo Bill.

1850 - Terra atinge 1 bilhão de pessoas, e 3.500 vampiros.

1850-1890 - Conquista do Oeste Americano.

1854 - Rio de Janeiro recebe iluminação a Gás.

Primeira linha de telégrafo no Brasil.

1857 - Allan Kardek publica *O livro dos Espíritos*.

1863 - Guerra da Secessão, nos Estados Unidos. Julio Verne.

1864 - Começa a guerra do Paraguai.

1866 - Primeiro cabo telegráfico liga a América à Europa.

Fundação da **Klu Klux Klan**.

1867 - Samurais nacionalistas derrubam o shogunato no Japão.

1869 - Canal de Suez, separando definitivamente a África da Europa e Oriente Médio.

1875 - Helena Blavatski funda a **Sociedade Teosófica**.

1880 - Primeiras lâmpadas elétricas.

1882 - Forma-se a Tríplice Aliança, entre Alemanha, Itália e o Império Austro-Húngaro.

1888 - Lei Áurea, libertando todos os escravos no Brasil.

Jack, o estripador. A Torre Eiffel.

1889 - Proclamação da República no Brasil.

Marechal Deodoro da Fonseca assume o poder.

1891 - Marechal Floriano Peixoto assume a presidência.

1893 - Primeiros automóveis.

Invenção do cinema pelos irmãos Lumiere.

1894 - Primeira linha de bondes elétricos e primeira linha telefônica, no Rio de Janeiro. Prudente de Moraes é o primeiro presidente civil e também o primeiro a ser eleito pelo voto direto no Brasil.

1897 - Inauguração de Belo Horizonte, nova capital do estado de Minas Gerais.

1898 - Campos Sales assume a presidência.

## Século XX

1900 - Terra atinge 1,5 bilhões de pessoas, e aproximadamente 4.500 vampiros. Exposição de Paris. Descobertas as ruínas de Knossos (Grécia). Rebelião Boxer na China. Zepellin faz seu primeiro vôo. Guerra dos Boeres na África do Sul.

1901 - Invenção do Rádio. Telégrafo sem fio.

1901-1922 - Guerra dos Tuaregues, entre a França e os Tuaregues, no Norte da África.

1902 - Formação de Cuba. EUA e Colômbia assinam o tratado sobre o futuro do canal do Panamá. República Boer torna-se colônia. Filme *Viagem à Lua*, de Georges Méliès.

1902 - Rodrigues Alves eleito presidente do Brasil.

1904 - Ataque japonês à China.

Revolta da Vacina no Rio de Janeiro.

1905 - Noruega separa-se da Suécia e torna-se independente. Formação do Partido Comunista, na Rússia.

"Domingo Sangrento" na Rússia abala São Petersburg.

1906 - Grande terremoto em São Francisco.

Santos Dumont voa em aeronave em Paris.

Afonso Pena assume a presidência do Brasil

1907 - Império Austro-Húngaro anexa o Congo Belga. Formação da África do Sul. Fotografia colorida. Nasce a pintura Cubista. Baden-Powell funda o Escotismo. Invenção do Helicóptero.

1908 - Ford lança carro barato. Criança sobe ao trono na China.

1909 - Terremoto mata 100.000 na Itália.

1910 - Japão anexa a Coreia. Hermes da Fonseca presidente do Brasil. Cinema falado. Kandinski e a pintura abstrata.

1911 - Revolução Mexicana. Grande maremoto na China, de origem desconhecida (100.000 mortos)

1912 - Término da partilha da África entre as nações européias. Apenas a Etiópia e a Libéria permanecem independentes. Intervenções americanas em Honduras, Cuba e Nicarágua. Titanic afunda no Atlântico norte em sua viagem inaugural, matando 1.500 pessoas e afundando com 3 vampiros milenares a bordo.

1913 - Guerra dos Balcãs: Grécia, Montenegro, Bulgária e Sérvia contra o Império Otomano.

1914 - Surge Hollywood.

Venceslau Brás assume a presidência do Brasil.

1914-1918 - I Guerra Mundial, entre a Grã-Bretanha, França, Rússia, Japão, Sérvia, Romênia, Itália e EUA contra Alemanha, Império Austro-Húngaro e Império Otomano.

1916 - Revolta da Páscoa, na Irlanda.

1917 - Finlândia torna-se independente. Guerra civil comandada nos bastidores pelos Eretiks (Vermelhos) e Strigoi (Branços).

Assassinato de Grigori Rasputin, na Rússia. Bolcheviques tomam o poder na Rússia.

1918 - Delfin Moreira assume a presidência do Brasil interinamente até o ano seguinte, quando passa o poder para Epiácio Pessoa.

1920 - As colônias alemãs na África tomam-se colônias britânicas. Criação da Liga das Nações.

1920-1934 - "Lei Seca" nos EUA.

1920-1921 - Guerra Russo-Polonesa

Terremoto de Cansu, na China (180.000 mortos).

1921 - Fundação do Partido Comunista na China. Guerra entre os

vampiros Milenares e os Kuomitangs (vampiros criados após o século XIX) elimina um terço dos Kiang-Shi.

1922 - Benito Mussolini torna-se primeiro ministro. Rússia torna-se URSS. Semana de Arte de 22, em São Paulo, organizada pelos vampiros strigoi Maxwell e M.me Sophie.

Arthur Bernades é o novo presidente do Brasil.

1923 - Tropas francesas e belgas ocupam a região do Rio Ruhr, na Alemanha. Adolf Hitler tenta dar um golpe de Estado, mas é preso. Escreve o *Mein Kampf* na prisão. Lênin é substituído por Stálin na liderança do PC. KKK atinge 1 milhão de membros. Tesouros de Tutankhamon encontrados.

Portais Místicos entre a Terra e a cidade de Rá são reabertos.

1924 - Ditadura de Plutarco Calles no México. Início do ciclo de governos militares na América do Sul. Movimento Tenentista em São Paulo. Dança Charleston é sucesso nos EUA.

1926 - Apartheid na África do Sul, criado pelas sociedades secretas com o objetivo de localizar e exterminar os vampiros asimani no país. Escola Bauhaus de Arquitetura.

Washington Luis assume a presidência até ser derrubado em 30.

1925-1932 - Guerra civil na Nicarágua.

1927 - Mao-Tse-Tung. O aviator Charles Lindbergh realiza o primeiro vôo intercontinental NY-Paris.

1929 - Início da Grande Depressão.

*Tratado de Latrão*: Igreja Católica alia-se ao Fascismo em troca da soberania do Vaticano.

1930 - Golpe de Estado leva Getúlio Vargas ao governo do Brasil.

1931 - Inauguração do Empire State Building em NY.

Al Capone é preso em Chicago.

1931-1944 - Ditaduras na Guatemala, El Salvador e Honduras.

1932 - Golpe militar no Chile. Guerra do Chaco entre Bolívia e Paraguai. Revolução em São Paulo.

1933 - Adolf Hitler torna-se chanceler na Alemanha. Nazistas tomam o poder. Alemanha queima livros "proibidos".

1934 - Hitler e Mussolini conferenciam em Veneza.

EUA saem do Haiti.

Getúlio Vargas sufoca revolução.

1935 - Televisão é popularizada.

1936-1937 - Guerra civil Espanhola.

1938 - *A guerra dos mundos* transmitida por rádio aos EUA.

Criação do *Super-homem*.

1939-1945 II Guerra Mundial.

1939 - Tropas alemãs invadem a Polônia.

1940 - Alemanha conquista Bélgica, Holanda, Áustria, Tchecoslováquia, Dinamarca, Noruega e parte da França.

1941 - Hitler aponta o genocídio como "solução final para o problema judeu". Até o final da guerra, 6 milhões de judeus serão exterminados, e entre eles, sete ordens completas de magos Cabalistas. Alemanha e Itália invadem a Iugoslávia. Alemães ocupam Belgrado. Londres é bombardeada. Atenas é bombardeada. Grã-Bretanha ocupa o Iraque. Alemães conquistam Kiev. Japoneses atacam Pearl Harbour. Japão declara guerra aos EUA. Ofensiva alemã contra Moscou. Japão domina Guam, Bornéu e Sumatra.

1942 - Japão invade Manilha, Birmânia, Ilhas Salomão, Nova Guiné, Cingapura e Java. Exército vermelho derrota os alemães com o auxílio dos anjos protetores russos. Hamburgo é bom-

bardeado pelos EUA. Aliados recuperam o norte da África. Britânicos vencem os egípcios.

1943 - Conferência de Casablanca. Bombardeios aliados a Berlim e Roma. Exército vermelho liberta Kiev.

Ofensiva de inverno do exército Russo.

1944 - Alemanha invade e Hungria. Dia D (desembarque das tropas na Normandia). Londres é bombardeada. Romênia rende-se à URSS. Atenas é libertada. Aviação americana bombardeia Tóquio. Cerco soviético a Budapeste.

1945 - Libertação do campo de concentração de Auschwitz. Aliados desembarcam no Japão. Tropas soviéticas entram em Berlim. Gênova é ocupada por aliados. Aliados tomam Milão e Veneza. Adolf Hitler se suicida. Berlim é ocupada por tropas soviéticas. Alemanha rende-se. Praga é libertada pelos aliados. Aproveitando a invasão, Templários dizimam todas as ordens de magos existentes em Praga.

Hiroshima e Nagasaki são dizimadas por bombas atômicas. Terceiro demônio de Tenebras a acordar é destruído na explosão.

Japão rende-se aos aliados. Criação da ONU.

1946 - IBM inventa máquina de calcular.

Eurico Dutra é o presidente do Brasil.

1948 - Tropas soviéticas bloqueiam Berlim Ocidental.

URSS, França e Grã-Bretanha testam suas bombas atômicas.

Instituição do Apartheid marca o início da guerra entre asimani e strigoi na África do Sul.

Ghandi é assassinado na Índia.

Declaração Universal dos Direitos do Homem.

1949 - Criação da OTAN.

1950 - Terra atinge 2,5 bilhões de pessoas (aprox. 9.000 vampiros). Senador John McCarthy inicia a era do Macartismo nos EUA. China e URSS assinam um tratado de cooperação.

Rede de TV BBC começa a funcionar.

Vargas retorna ao poder, pelas urnas.

1950-1953 - Guerra da Coreia.

1951 - China invade o Tibet. Ataque a Lanka pelas forças soviéticas resulta em 20.000 soldados mortos.

1954 - IBM desenvolve protótipo dos computadores. Getúlio Vargas se suicida. TV em Cores.

1955 - Criação do Pacto de Varsóvia.

1956 - Juscelino Kubitschek é eleito presidente do Brasil e decide construir uma nova capital.

Guerra de 1956 entre Israel e países árabes

1957 - Papa Doc eleito presidente do Haiti.

Primeiro satélite artificial (*Sputnik I*).

1957-1960 - Construção de Brasília, no ponto místico mais importante do continente.

1959 - Forças de Fidel Castro entram em Havana. URSS e EUA entram na "Guerra Fria", com a captura de um avião espião americano em espaço aéreo soviético.

1960 - Brasília é inaugurada. Jânio Quadros eleito presidente.

John Kennedy eleito presidente dos EUA.

1960-1970 Guerras separatistas na África: Serra Leoa, Burundi, Ruanda, Tanzânia, Zâmbia e Angola.

1961 - Início do embargo comercial dos EUA a Cuba.

Yuri Gagarin é o primeiro homem no espaço.

É criado o muro de Berlim.

Jânio assume em janeiro e renuncia em agosto. João Goulart assume a presidência em período conturbado.

1962 - Crise dos mísseis soviéticos em Cuba. Mundo à beira da III Guerra Mundial. Guerra entre a Índia e a China.

Começo da guerra entre a Índia e o Paquistão.

1963 - Kennedy é assassinado por uma conspiração formada pelo FBI, corporações fabricantes de armas e anjos nimbus, que estavam usando a guerra do Vietnã como importante campo de disputa.

1964-1973 - Guerra do Vietnã. Movimento Hippie.

1964 - Golpe militar depõe o presidente João Goulart.

1965 - Ascensão dos **Panteras Negras**: Grupo militante negro nos EUA. Violentas manifestações contra a participação dos EUA na guerra do Vietnã.

1967 - Guerra dos Seis Dias leva à nova vitória israelense contra países árabes liderados pela Arábia Saudita.

1968 - Richard Nixon assume a presidência dos EUA.

Crises sociais abalam as estruturas em diversos países na Europa, em especial a França.

Início da campanha terrorista do IRA.

Tropas soviéticas invadem de Tchecoslováquia.

Movimentos estudantis chegam ao Brasil.

Instituição do AI-5 no Brasil.

1968-1975 - Período do Terror no Brasil, com prisões de políticos de oposição e milhares de casos de tortura e assassinatos pelos militares sob a ditadura militar.

1969 - Mundo à beira de um conflito entre China e URSS. Neil Armstrong é o primeiro homem a pisar na lua. Woodstock.

AI-5 dá início à censura no Brasil.

1970 - Tratado de não proliferação nuclear, que não é aceito pela Índia, França, China, Israel e Brasil. Nixon envia tropas ao sul de Camboja. Jimi Hendrix e Jane Joplin morrem por uso de drogas.

1971 - Vietnã invade Laos. Bangladesh declara-se independente.

1972 - Quarto demônio de Tenebras acorda, em Manágua. O terremoto destrói completamente a cidade e mata pelo menos 10.000 pessoas. Terroristas matam 11 atletas de Israel na Vila Olímpica (Munique). Criação da divisão anti-terrorismo.

Escândalo de Watergate. Nixon é obrigado a renunciar.

1973 - Guerra do Yom Kippur expande as fronteiras israelenses.

Crise do petróleo. A OPEP decide adotar o embargo do fornecimento árabe de petróleo ao Ocidente até que Israel recue dos territórios ocupados.

1976 - TV em cores chega ao Brasil.

**Apple II**, o primeiro computador pessoal.

Carter é presidente dos EUA.

"*Entrevista com o Vampiro*".

1978 - O enlouquecido Pastor Jim Jones comanda o suicídio coletivo de 912 fiéis, na Guiana.

1979 - Terra atinge 4 bilhões de pessoas (aprox. 15.000 vampiros).

1980 - Ronald Reagan presidente dos EUA.

Começo da Guerra Irã-Iraque.

1981 - Primeiro caso de AIDS, doença capaz de destruir um vampiro, de origem desconhecida. Até a década de 90, teria eliminado mais de 30% dos vampiros existentes.

1984 - "*O vampiro Lestat*".

# Wonderful Kopenhagen!

## Criando sua própria Cidade vampírica

Para começar uma campanha de Vampiros, a primeira coisa que você ou seu Mestre deverá fazer é construir uma cidade pela lógica histórica dos vampiros que nela vivem. Não adianta simplesmente dizer "Esta é minha cidade. Nela existem X vampiros e um deles é o que manda". Isto não funciona. Fica muito artificial e ilógico. Para criar uma cidade de maneira coerente, você deve sempre começar do começo, sem afobação. Inicie por uma pesquisa sobre a história da cidade onde vocês vão jogar.

Comece o cálculo do número de vampiros pela seguinte conta. A menos que seja uma cidade especial como Nova York, Amsterdã, Cidade do México ou São Paulo, existem na Terra aproximadamente três ou quatro vampiros para cada milhão de habitantes.

## O primeiro passo

O primeiro passo na criação de sua cidade é determinar a quantidade de vampiros que vivem nela. Verifique em alguma enciclopédia, almanaque, livros, internet ou no bom e velho livro de história geral sobre a cidade (ou região, caso seja uma cidade pequena) que você deseja jogar. Descubra quando ela foi fundada, por quem, e quantos habitantes ela possui na época que você deseja começar sua campanha, e o que mais conseguir encontrar.

Como exemplo, construiremos a cidade vampírica de Kopenhagen, na Dinamarca.

*A cidade de Kopenhagen é uma das mais antigas da Dinamarca, e também sua capital. A vila de Kopenhagen foi fundada em 1254 como uma pequena vila agrícola, pela família guerreira dos Roskild. Lars Roskild foi o primeiro chefe de tribo a comandar Kopenhagen. Durante a expansão dinamarquesa, os guerreiros entram em guerra com a Noruega e com a Islândia em 1380. Por estar situada em um ponto estratégico, a vila foi se tornando cada vez mais importante como centro comercial na Europa nórdica, até ser convertida em capital do Império no século XV.*

Com a data da fundação da cidade, podemos consultar a história do mundo e os acontecimentos mais importantes que ocorreram nas regiões próximas. Verificando a página 56, vemos que a fundação da vila de Kopenhagen se deu no século XIII. Neste período, apenas alguns poucos vampiros eretik e vrikolakas estavam nesta região da Europa. Devido ao clima frio do norte da Europa, e a constante guerra entre as diversas tribos que viviam na região, esta não era uma região muito querida pelos mortos-vivos.

Procure por detalhes exóticos sobre a região. Verifique se ela possui fontes, rios, lagos, lendas a respeito de fantasmas, mortes inexplicadas, castelos, moinhos de vento, senzalas. Verifique tam-

bém a etnia da população. Isto lhe dará também uma boa idéia dos conflitos religiosos / étnicos que possam ter ocorrido.

Verifique detalhes arquitetônicos interessantes, como torres, faróis, castelos, muralhas, fortificações, prédios mais antigos ou monumentos estranhos que possam ser utilizados em sua Campanha. Adapte-os de acordo com sua função.

*Kopenhagen é construída ao redor de Stroget, uma via de pedestres de dois quilômetros, bem no coração da cidade. Stroget, na verdade, é uma rede de muitas vias (Ostergade, Amagertorv, Vimmelskaftet e Nygade).*

*Ao leste da cidade fica Kongens Nytorv (quadra dos reis), local do famoso teatro real e do Magasin du Nord, a maior loja de departamentos da Dinamarca.*

*A Ilha de Slotsholmen fica ao sul de Stroget, e nela fica o palácio de Christiansborg (construído em 1794), a Biblioteca Nacional e os museus. O castelo mais antigo da cidade é o palácio Rosenborg, construído no século XVII. Ao oeste, o grande parque Tivoli, um dos maiores da Europa, e a praça onde fica a prefeitura de Kopenhagen.*

*A grande maioria da população (92%) é luterana, e a população é de 1,3 milhões de pessoas, e 6 a 8 vampiros residentes (incluindo nesta conta toda a região adjacente, que totaliza quase 2 milhões).*

## Verifique detalhes históricos

Revoluções, lutas armadas, exércitos e outros fatores humanos sempre podem ser incluídos em sua cidade. Guerras civis, perseguições a comunistas, caça às bruxas, sociedades secretas. Tudo isto pode e deve ser aproveitado. Os mortais (e principalmente os Templários e as sociedades secretas) também devem interagir em sua campanha.

Inclua também uma ou outra criatura sobrenatural diferente, como anjos, assombrações ou demônios famosos. Esta fonte de antagonismo é que vai adicionar aquela pitada de emoção em sua campanha.

*Decidimos que o primeiro vampiro deve ter se instalado na cidade por volta do século XIV ou XV, provavelmente no final do século XV, quando Kopenhagen foi elevada ao status de capital da Dinamarca. Na época dos vikings, os dinamarqueses tiveram um papel muito importante nas invasões eslavas da Europa Ocidental. Combateram os ingleses, os noruegueses e suecos, mas não chegaram a travar combate com a Invencível Armada, espanhola. O período de expansão dinamarquesa durou até o ano de 1.600, seguindo-se de uma guerra desastrosa contra a expansão de seus rivais suecos e alemães (de 1643 a 1660), definindo a fronteira. Não podemos esquecer também os piratas, oficializados entre o século XV e o século XIX.*

*No mundo de Arkanum, esta guerra se deu devido aos interesses dos dois vampiros mais poderosos da região, Solveig Diderichsen, um Vrikolakas nascido no século XI, e Frederick Rotenbrusch, um vampiro Eretik, conselheiro de Gustavo II, rei*

que comandou a Suécia na guerra dos 30 anos contra os Habsburgos e contra a Dinamarca.

Como a presença dos Templários nesta parte do planeta foi praticamente nula até meados do século XIX e os anjos e demônios mantinham-se afastados em seus próprios problemas (considerando os territórios nórdicos como terras de Aasgard), os vampiros adquiriram razoável poder, ao lado das ordens de magos (Magos da Tempestade, Concílio de Odín e, Magos dos Ventos)

## Anjos e Demônios

É impossível pensar na cidade sem avaliar a guerra religiosa por trás dos acontecimentos. Acrescente agora os principais problemas encontrados pelos vampiros: os habitantes do Inferno e Arkanun; e os habitantes de Paradísia.

No caso de *Kopenhagen*, não existem muitos anjos nem muitos demônios. A região conta com vinte a trinta anjos, sendo o principado *Nyhavn*, responsável pelos relatórios para o Conselho. Outros anjos incluem *Rilerod* e *Dragour*. São os anjos protetores conhecidos na cidade. *Rilerod* coordena a maior boate gay e lésbica de *Kopenhagen*, o café *Babooshka*. Além destes protetores, existem cerca de 100 a 200 corpore permanentemente na cidade, apesar deles não influenciarem na vida mortal da cidade. *Loki* é o único demônio poderoso que costuma passear em *Kopenhagen*, e ele adora bater um papo com todos os seres sobrenaturais que porventura apareçam na cidade. Outros demônios menores podem ser encontrados, mas são raros.

Os anjos nórdicos e deuses de *Aasgard* costumam descer à *Dinamarca* para comemorar algum feito heróico e às vezes podem ser encontrados à noite em *Stroget*.

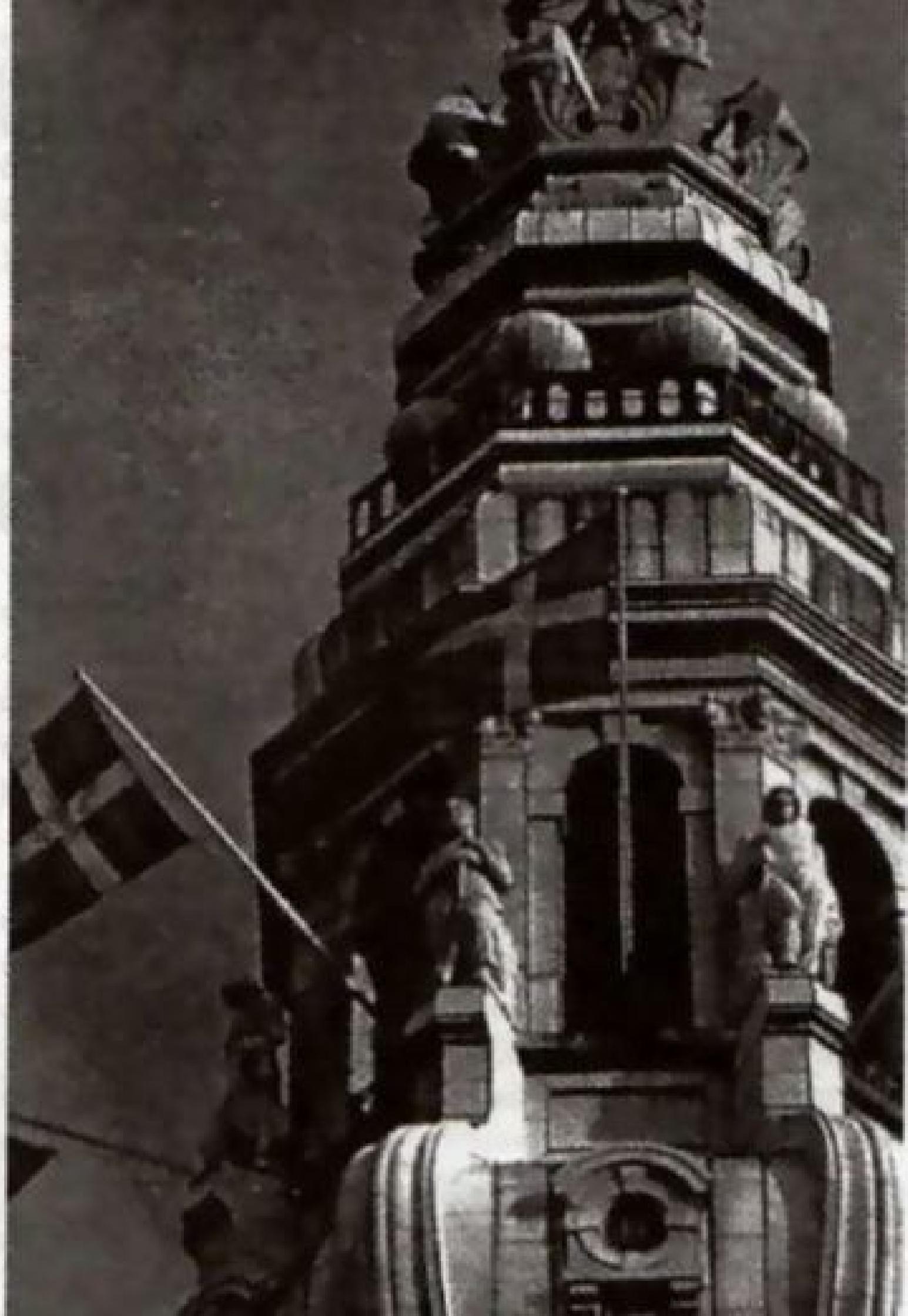
## Vampiros

O primeiro vampiro a pisar em *Kopenhagen* foi *Solveig Diderichsen*, um *vrikolakas* muito conhecido por seus feitos durante as invasões bárbaras na Europa Oriental. *Solveig* permaneceu na então vila de *Kopenhagen* do século XIII ao século XVII, auxiliando os guerreiros dinamarqueses em suas investidas em dois flancos: contra *Suécia* e *Alemanha*.

*Solveig* é alto, mesmo para os padrões nórdicos, e muito forte. Com suas longas cabeleiras prateadas e barba espessa, sua imagem exala a sabedoria de séculos conversando com pensadores. Muitos especulam que *Solveig* foi o espectro que conversou com *Hamlet*, e o aconselhou. *Solveig*, ao longo de sua vida imortal, passou o Dom das Trevas para apenas quatro crias, duas das quais permaneceram com ele em *Kopenhagen* até os dias de hoje. *Kristen Turrell* (criada em 1690) e *Carl Jacobsten* (1808).

*Kristen* foi uma pirata amante de *Solveig* por um curto período. De gênio forte, foi a responsável pela criação da "Cidade Livre de *Christiania*" em 1971. *Kristen*, soberana absoluta de um grupo de 800 a 1000 hippies que se mudaram para uma base abandonada do exército, e nela estabeleceram, com o consentimento de *Solveig*, uma nação livre dentro de *Kopenhagen*. *Christiania* é um lugar completamente diferente da cidade, com pilhas de lixo e entulho espalhadas pelas ruas, pixações e desenhos alegres cobrindo praticamente todas as paredes do bairro. *Kristen* passou o Dom das Trevas para três vampiros: *Ulet*, *Gammel Strandjev* e *Zens Vask*. Os três vampiros vivem com ela em *Christiania*, saindo para *Stroget* raramente.





*Carl fundou o Ny Carlsberg Glyptotek, um dos maiores museus da Dinamarca, onde dorme durante o dia em uma sala especial.*

*Outros vampiros na cidade incluem Sven e Mahatma, dois rakshasas que se mudaram para a Dinamarca no final da década de 70, com o surgimento da indústria pornográfica pesada na Suécia e na Dinamarca. Mahatma foi criado no século XVI, mas cansou-se da hierarquia rígida dos rakshasas e fugiu para terras mais isoladas.*

*Solveig possui regras rígidas quanto à morte de qualquer humano dentro da cidade, e qualquer vampiro, visitante ou residente, está sujeito a estas regras. Quebrar qualquer uma de suas leis resulta em morte imediata.*

## Humanos

*A maioria dos humanos de nota para a campanha são os Templários e os Magos da Tempestade, que fazem de Copenhagen uma de suas maiores concentrações. Os magos da Tempestade são divididos em 3 graus: o primeiro grau inclui os servos e os magos acólitos, em número de 64. O segundo grau, ou o de Irmão da Ordem, compreende 16 magos de círculos muito mais elevados, e o terceiro grau ou Círculo Cardeal inclui apenas 4 magos, chamados Vento Norte, Vento Sul, Vento Leste e Vento Oeste.*

*Abaixo do primeiro grau estão diversos contatos em organizações burocráticas, prefeituras, cidades vizinhas e alquimistas. Compreendem mais de duas centenas de possíveis novos iniciados, além das forças mundanas da Ordem. Os magos da Tempestade contam com a ajuda de alguns deuses de Aasgard, que apoiam suas ideologias. Entre eles estão Thor e Heimdall.*

*Os Templários estão na Dinamarca desde a segunda guerra mundial, quando vieram para Copenhagen tentando segurar os nazistas (sem sucesso: Copenhagen foi tomada pelas tropas nazistas de 1940 a 1945). Após a guerra, os caçadores eternos permaneceram na cidade. Seu líder é Johann Kyst, um veterano de guerra com 60 anos de idade. Sob seu comando estão cerca de 250 homens bem treinados, com idade variando entre 19 e 25 anos.*

*Os soldados dos Templários tem sido recrutados e treinados em sua maioria na Alemanha e na própria Dinamarca, cujos exércitos não possuem um plano de carreira muito extenso. Soldados veteranos com 8 ou 16 anos de exército são mandados para a vida civil e não conseguem mais encontrar emprego. Os generais Templários estão sempre dispostos a sustentar, treinar e equipar estes veteranos, para um desafio muito maior que o exército.*

## Defina o início da Campanha

Decidimos começar nossa campanha em 1998, e para isto, é necessário fazer o levantamento da lista de NPCs que os personagens podem encontrar em suas aventuras pela cidade. Copenhagen conta com 1,3 milhões de habitantes, e cerca de 100 anjos, dez a doze demônios (nenhum residente) e oito vampiros residentes. A grande maioria dos anjos se reúne ao nascer do sol e ao pôr do sol às margens do porto de Tommergraven, ou no parque Tivoli, para reverenciar o sol e orar. Os vampiros possuem uma vida social muito agitada, com exceção, talvez, de Solveig.

## Principais NPCs existentes em 2.003

A cidade ainda é domínio dos vrikolakas. Solveig conseguiu manter as aparências muito bem ao longo das décadas.

Após a Segunda Guerra Mundial, o país viveu a implantação de uma política de social democracia, que mantinha o povo em elevados e crecentes níveis de bem estar social. Bastava a Solveig controlar os seus poucos aprendizes e o tempo passaria sem maiores dificuldades.

Kristen ainda mantém seu grupo de hippies isolados em sua preciosa base, mas o número tem caído ao longo dos anos. A verdade é que sua idéia perdeu força. Kristen não tem conseguido renovar os membros do grupo. Do ponto de vista externo, Kristen se mantém sob a proteção de seu mestre, que garante a autonomia da "Cidade Livre de Christiania".

Sven é quem de fato controla da indústria pornográfica de Copenhagen. Enquanto Mahatma gasta toda sua energia e recursos tentando se manter fora da vista de caçadores, templários e até mesmo de espões rakshasas, Sven decidiu cuidar dos negócios. Montou um verdadeiro império da luxúria, onde fatura milhões todo ano vendendo seus produtos para diversos países na Europa (principalmente Holanda, França e Itália) e Estados Unidos.

Mahatma, por outro lado, tornou-se uma criatura paranóica ao extremo. Dizem os boatos que um olhar inadequado pode ser motivo para Mahatma mandar substituir todo seu séquito de servos. Quando isto acontece, no entanto, os antigos servos não são despedidos, são mortos. A paranóia de Mahatma é sustentada financeiramente por Sven. De fato, elevados custos de segurança não chegam a ser um desperdício e com isso, Sven mantém Mahatma ocupado e longe dos negócios.

O museu de Carl mantém-se com recursos próprios. É importante lembrar que os europeus têm em sua cultura o hábito de preservar a memória de seu povo. Visitam museus, óperas e teatros com frequência. Assim, com o dinheiro arrecadado nas bilheterias, Carl mantém o museu em ordem, bem como sua câmara subterrânea. Trata-se de uma câmara simples, sem nenhum requinte extravagante. De fato, uma pessoa que acidentalmente entrasse nela levaria alguns minutos até perceber onde está.

Paula Joergensen é uma maga do segundo grau dos Magos da Tempestade. Ela é uma espécie de relações públicas da ordem, e tem íntimas relações com Vento Sul.

Há alguma turbulência entre os templários. Os mais jovens alegam que Kyst está velho e não deve mais cuidar dos assuntos militares pessoalmente. Reivindicam que o poder seja repartido. Kyst, no entanto tem se mostrado um hábil negociador e sua posição até o momento não foi ameaçada de maneira mais objetiva. Não há um segundo em comando claramente definido entre os templários.

A primeira suspeita que se levanta sobre Copenhagen é a convivência pacífica, por mais de 50 anos, de uma ordem de magos e uma de cavaleiros templários.

Outra suspeita é sobre a ausência de demônios permanentes na cidade. A questão é que é uma ausência total e prolongada. Tão total e tão prolongada que os Magos da Tempestade estão convencidos de que de fato há um grupo pequeno, coeso e extremamente cauteloso escondido em alguma viela de Copenhagen.





Majado  
03

# Vampiros Notáveis

## Vlad Teppes (Drácula)

No ano de 1431, era erigido como príncipe (voivoda, em romeno) da Valáquia um nobre romeno chamado Vlad II que ingressara na Ordem do Dragão (fundada em 1418 para lutar contra os turcos otomanos. Ver RPG Cavaleiros Templários para mais informações) com o apelido de Vlad Dracul, que em romeno significa Vlad o demônio ou Vlad, o dragão.

No decorrer desse mesmo ano, nascia na cidade de Sighisoara (atual Schässburg), na Transilvânia o segundo filho de Vlad Dracul a quem ele chamou de Vlad Draculea (pronuncia-se Dráculha) ou seja, Vlad o filho do dragão. Por um erro na pronúncia, os turcos otomanos o chamavam de Drácula.

Guerreiro incansável e exímio espadachim, Drácula tornou-se príncipe da Valáquia aos 20 anos, aniquilando os assassinos de seu pai e vingando-se de nobres conspiradores, empalando os mais velhos e obrigando os mais jovens a reconstruírem uma antiga fortaleza situada em uma montanha mil pés acima do Rio Arges. Os nobres que não morreram durante os pesados trabalhos de reconstrução foram empalados ao término da mesma. A fortaleza foi chamada de Castelo Drácula.

Déspota absoluto com humor macabro e um estranho senso de justiça, Vlad não suportava a rebeldia, a mentira e a ameaça. Empalou 20.000 saxões e queimou suas cidades por insurreição. Matou uma de suas amantes rasgando-lhe da pélvis até o seio por ela ter mentido sobre estar grávida, enquanto gritava "deixem que o mundo veja aonde deveria estar meu fruto e por onde eu passei."

Quando ameaçado por Mohamed II, sultão do império turco, de invadir a Valáquia caso Vlad não lhe pagasse tributo, Drácula mandou empalar os emissários do sultão e a guarnição de 200 soldados turcos que os acompanhava às portas do palácio de Tirgoviste (capital da Valáquia). Com esta atitude e seu crescente poder, Drácula tornava-se um perigo eminente para o Império turco-otomano no leste europeu. Sendo assim, Vlad passou de vassalo a maior inimigo dos turcos e poderoso aliado do Reino Húngaro.

Defendeu a Valáquia, a Ordem do Dragão e a Igreja cristã até sua morte e transformação em vampiro. Fez diversas campanhas militares em solo turco entre as quais obteve uma grande vitória. Em 11 de fevereiro de 1462 Vlad, em meio a campanha militar em terras turcas, pede reforços ao rei da Hungria, Mathias Corvinus, para poder avançar ainda mais em suas batalhas. Mandou juntamente com o pedido de reforços um detalhado e impressionante informe sobre sua atual situação relatando a morte de 42.402 turcos entre militares e civis que residiam nas cidades tomadas por Vlad. Para destacar a veracidade do relato, Vlad mandou dois sacos cheios de orelhas, narizes e cabeças.

**Uso em campanha:** Vlad Teppes dispensa apresentações, e deve ser colocado pelo Mestre em uma campanha de VAMPIROS com extremo cuidado e cautela, pois se os personagens

fizerem alguma besteira, Drácula os despedaçará sem pensar duas vezes, e há muito pouco o que se fazer a respeito.

Vlad pode ser utilizado como uma fonte de informações, ou como destinatário de algum documento ou informação por parte dos Mestres dos personagens, e muito pouco além disto. Drácula não necessitava da ajuda de ninguém para resolver seus problemas em vida e muito menos agora que é um dos mais poderosos vampiros existentes. Mesmo em 1500, quando Vlad ainda não havia completado 100 anos como vampiro, ele já era reconhecido como um dos seres mais importantes de todo o mundo dos mortos.

## Elizabeth Bathory

Bathory nasceu em 1560, numa era onde a Hungria havia sido conquistada pelas forças turcas do Império Otomano, sendo o campo de batalha entre os exércitos da Turquia e da Áustria (Habsburgo). A família de Bathory se juntou a nova onda de protestantismo que fazia oposição ao catolicismo romano tradicional. Quando criança, era dada a doenças repentinas, acompanhadas de intensa raiva e comportamento incontrolável. Em 1571 seu primo Stephen tornou-se príncipe da Transilvânia, e mais tarde, ascendeu ao trono da Polônia. Foi um dos regentes mais poderosos de sua época, embora seus planos de unificação européia contra os turcos foram frustrados em virtude dos esforços para combater Ivan, o Terrível.

Em 1574, Elizabeth engravidou como resultado de um encontro amoroso com um camponês. Quando sua condição se tornou visível, foi escondida até a chegada do bebê, porque estava noiva do conde Ferenc Nadasdy. O casamento ocorreu em maio de 1575.

Após o casamento, sua carreira maligna realmente começou. Num período em que o comportamento cruel dos que mantinham o poder era uma coisa normal, a crueldade de Elizabeth era legendária. Ela não apenas punia os que infringiam seus regulamentos com torturas até a morte, mas inventada desculpas para capturar e torturar até a morte camponeses inocentes.

Foi nesta época que Bathory capturou por acaso Anna Darvulia, uma das cinco crias de Vlad Teppes (Drácula). Darvulia destruiu o marido de Bathory, e colocou Elizabeth sob sua influência; transformando-a em strigoi, por ter adorado sua crueldade e sexualidade acentuadas. Anna e Elizabeth se tornaram amantes, enquanto dedicavam-se a torturar e matar jovens camponesas. Pouco tempo depois, Vlad descobriu o plano das duas vampiras e as atacou com seus exércitos, a Ordem do Dragão. Anna foi destruída, mas Bathory conseguiu escapar para Viena, em 1609. Após isto, pouco se sabe sobre seu paradeiro.

Em 1610, sob ordens do conde Thurzo, foram investigadas as propriedades de Bathory. Uma agenda, encontrada pela Ordem do Dragão, foi apresentada como prova. Continha escritos, com a caligrafia da condessa, os nomes completos de 650 vítimas. Seus

cúmplices foram todos condenados à morte, sendo a forma de suas execuções determinadas pelo papel nas torturas.

Reza a lenda que Bathory continuou na Europa até meados do século XVIII, quando decidiu mudar-se para o novo continente. Seu paradeiro atual é desconhecido.

## Lord Ruthven

Ruthven, também conhecido como Lord Byron, nasceu em Londres, em 1788. Herdeiro de uma vasta fortuna familiar, ingressou na Harrow School em 1798, e graduou-se em Trinity College, onde começou seu relacionamento com Lady Caroline Lamb, uma vrikolaka de três séculos de idade.

Seu primeiro poema, "The Giaour", foi publicado em 1813. Em 1816, Ruthven mudou-se para Genebra. Juntaram-se a ele os magos Percy e Mary Shelley. No dia 15 de junho, Byron sugeriu que cada um escrevesse uma história sobre os eventos de suas vidas. Os magos redigiram o experimento que realizaram, junto a um feiticeiro tecnológico chamado Frankenstein. O texto de Ruthven foi chamado "The Vampyre".

Possui uma extensa coleção de poemas, publicados sob seu nome mortal. Ruthven desapareceu dos olhos mortais em 1824, quando forjou sua morte com o auxílio de Caroline Lamb.

## Carmilla

Carmilla é, talvez, uma das lamiai mais famosas da literatura mortal. Nascida no século XVI, a condessa Mircalla Karnstein recebeu o Dom das Trevas em 1698. Carmilla abandonou a cultura grega para acompanhar os descendentes mortais de sua antiga família, quando eles se mudaram da Grécia para o continente europeu, no século XVIII. Foi amante do escritor Sheridan Le Fanu, que escreveu um conto sobre ela, em 1872.

## Barnabás Collins

Nascido em 1766, Barnabás era o filho de um patriarca americano chamado Joshua Collins. Barnabás iria se casar com Josette DuPres Collins, que chega da Martinica para o casamento. Uma das criadas, Angélique Bouchard, uma bruxa que possuía um vampiro asimani como escravo, tenta capturar o coração de Barnabás, para ter as posses de seus patrões, mas é repelida. Por magia, faz com que Josette abandonasse Barnabás e se casasse com o tio dele, Jeremiah.

Collins também foi enfeitado, e casa-se com Angélique, mas quando descobre o feitiço, a mata a tiros. Como último desejo de Angélique antes de morrer, o asimani Duboax transforma Barnabás em um vampiro. Barnabás decide que Josette deveria acompanhá-lo como vampiro, e decide atacá-la, mas esta é salva por Josua, que consegue acorrentar Collins em um mausoléu, para impedir a praga de seus ataques.

Barnabás é acordado em 1967, por Willie Loomis, que procurava por um tesouro nos antigos mausoléus da família.

## Sebastian de Villeneuve

Nascido na Espanha, no século XV. De acordo com a história apresentada em *The Black Castle* (Les Daniels, 1978), Sebastian participou do cerco a Málaga em 1487, como parte do esforço para expulsar os mouros da Espanha. Foi morto quando um canhão explodiu em seu rosto. Foi levado ainda agonizante para o hospital, onde desapareceu misteriosamente.

Desde a explosão do canhão, Sebastian apresenta uma cicatriz em todo o lado esquerdo do rosto. Seu irmão se tornou um monge, e mais tarde, um inquisidor. Sebastian tirou vantagem da posição do irmão e visitava regularmente as celas da Inquisição, onde se alimentava dos prisioneiros. Sebastian alega que nunca tirou a vida de qualquer pessoa.

## Conde de Saint German

Nascido muitos séculos antes de Cristo, quase nada se sabe a respeito do passado obscuro de Saint German, a não ser que é um fabuloso alquimista e um adversário extremamente perigoso. Relatos sobre suas atividades datam do século III ao século IX. Depois disto, Saint German desapareceu, provavelmente porque entrou em um Sonho profundo, acordando somente no começo do século XVI. A primeira vez que apareceu em público foi durante o século XVIII, na França. Velho e poderoso, poderia sobreviver com apenas uma taça de sangue ao dia.

## Fritz Haarmann

Nascido em 1879, em Hannover (Alemanha), Fritz é um dos vampiros alemães mais conhecidos entre os mortais daquela região. Quando jovem, ingressou no exército, e depois do serviço militar, retornou a Hannover. Fritz era homossexual, e costumava apanhar jovens homens na rua e os convidava para sua casa. Em 1919 conheceu Hans Grans, um Lamiai que se tornou seu amante e parceiro de crimes. Transformado em 1920, Fritz e Hans têm permanecido como matadores desde então, mudando de cidade sempre que a polícia ou os caçadores apertam o cerco contra eles.

## John SansCoeur

John nasceu em 1.082, e era um dos maiores caçadores de vampiros de sua época. Enfrentou e destruiu cerca de 40 a 50 mortos-vivos durante sua carreira, até que se encontrou com JeanPaul Agout, Lamiai e membro da Ordem de Tenebras em Lyon, que o capturou. John foi transformado em um Lamiai, sob o controle de Agout, e permaneceu com ele durante quase 20 anos. Quando o concílio onde estavam foi destruído, no final do século XVII, John recuperou sua liberdade de pensamento, e se tornou um dos maiores caçadores de vampiro de todos os tempos. Mudando de identidade a cada 20 anos, Heartless John tem cruzado o mundo a procura de criaturas sobrenaturais para destruir. Inimigo jurado dos kiang-shi, John está reunindo forças para tomar Hong Kong em 2070.

## Lestat de Lioncourt

Lestat nasceu por volta do ano de 1760, na França, durante o reinado de Luís XVI e Maria Antonieta. Lestat tem a aparência de 20 anos, filho caçula de uma família real de Alvergene. Quando finalmente Lestat consegue fugir para Paris, é raptado por um vampiro chamado Magnus, que o transforma em um Ekimmu, pouco antes de cometer suicídio. Lestat herda a mansão e torre de Magnus, bem como sua imensa fortuna.

Lestat e Gabrielle (sua mãe mortal, transformada por ele poucos anos depois) passam um tempo em Paris, desafiando a comunidade vampírica parisiense, comandada por Armand. Após este conflito, Lestat e sua mãe viajam pela Europa a procura de um vampiro mais antigo, chamado Marius.

Marius é o guardião de Akasha e Enkil, os dois primeiros vampiros Ekimmu da história, e conta a Lestat a verdadeira história dos Ekimmu, do Egito antigo até os dias de hoje. Lestat escreve o livro "O Vampiro Lestat", contando a todos os humanos a história proibida dos vampiros em 1984.

## Paul Arnold

Vampiro mais famoso da Sérvia, Paul nasceu no século XVII, ao norte de Belgrado. Serviu no exército, onde era chamado "Sérvia Turca" e na primavera de 1.727 voltou a sua cidade natal. Paul comprou diversos hectares de terra e tornou-se um agricultor. Foi assediado por uma camponesa de uma fazenda próxima, da qual ficou noivo. Paul foi atacado por um vampiro quando completou 30 anos de idade, mas após o ataque, conseguiu destruir o vampiro que o criou.

Paul morreu pouco tempo depois, mas voltou da tumba como um strigoi. Após 16 mortes na vila, foi perseguido pela população, e forçado a se retirar da cidade. Quando os padres e a polícia, desconfiando de Arnold, abriram seu caixão, seu corpo havia desaparecido! Este relato ficou conhecido como "o vampiro sérvio" e conta a lenda que Paul ainda está na região, sendo responsável pelos desaparecimentos de crianças nas vilas daquela região.

## Sir Francis Varney

Varney nasceu em Londres, em 1.622. Durante sua vida mortal, ajudou a realeza a escapar para a Holanda, durante a proclamação da Commonwealth, em 1.649, pelo qual foi regamente recompensado. Na Holanda, Francis foi atacado pelos ekimmu e transformado em um vampiro durante um ataque. Neste meio tempo, Cromwell tinha sido deposto, restaurando a monarquia. Sua antiga casa havia sido destruída, mas suas economias ainda estavam no cofre enterrado debaixo da casa. Com ele, Francis começou sua nova vida, aprendendo lentamente as regras de sua nova natureza.

## Mr. Harker

Harker é o dono de um circo de horrores, um vampiro vrikolakas com 240 anos de idade que viaja através dos EUA com um circo contendo aberrações como anões, mulheres barbadas, um homem jacaré e um lobisomem verdadeiro. Sua história foi retratada no filme *Howling VI - the Freaks*.

## Katrina

Katrina é uma ex-escrava do sul dos EUA que foi transformada pelos asimani no ritual de Baysea de 1.801. Katrina é uma negra muito linda, com cerca de 1,80 de altura e um corpo fabuloso. Tem sobrevivido aos séculos disfarçada como dançarina stripper, usando seu corpo e sua dança erótica para atrair suas vítimas.

## Nathanael Van Hooves

Nathanael é um dos vampiros mais velhos a caminhar sobre a Terra. Nascido na cidade de Antuérpia, no ano de 1.226. Filho do governante local, Lorde Frederik II, Nathanael desde jovem demonstrou grande talento com armas e cavalarias, e quando atingiu a maturidade, tornou-se um Cavaleiro Templário no ano de 1.243. Dentro dos Templários, destacou-se rapidamente como um de seus me-

lhores guerreiros, e sua bravura e coragem salvaram as vidas dos homens sob seu comando inúmeras vezes, durante a guerra contra os anjos, demônios e outras criaturas sobrenaturais.

No ano de 1260, um vampiro strigoi conhecido como Dom Henrique tomou conhecimento da existência de Nathanael, cujo grupo de Templários havia se estabelecido próximo à região onde vivia, e exterminado metade das criaturas sobrenaturais. Temendo tornar-se um alvo em potencial, mas ao mesmo tempo extremamente curioso sobre as habilidades daquele guerreiro, Dom Henrique aproximou-se de VanHooves para estudá-lo. Utilizando-se de seus imensos poderes milenares, o strigoi infiltrou-se nos castelos dos marechais templários (da ordem mundana, não dos caçadores) e tornou-se amigo de VanHooves.

Após quase sete anos em contato com VanHooves, arriscando sua imortalidade inúmeras vezes apenas pelo prazer de poder estar dentro da fortaleza templária conversando com tão sábio estrategista, Dom Henrique finalmente decidiu dar a ele o Dom das Trevas. Durante uma batalha contra diversos demônios menores, Van Hooves foi seqüestrado por seu próprio esquadrão (sob os fortes poderes mentais do vampiro) e levado para a fortaleza de Dom Henrique, onde este revelou a ele sua verdadeira natureza. Explicou a Nathanael sobre o sangue, sobre a raça nobre dos strigoi e da luta incansável entre anjos e demônios.

Colocado sob influência mística por anos e anos de conversas e mensagens subliminares, implantadas durante as longas partidas de xadrez entre o humano e o vampiro, Van Hooves recebeu o Dom das Trevas, e se tornou um dos maiores inimigos dos Templários, auxiliando Dom Henrique a expulsá-los da região.

Nos próximos duzentos anos, Nathanael serviria aos strigoi como consultor sobre estratégias de combate, posicionamento das tropas mortais sob o domínio dos vampiros parisienses; encontrou Lacaste, Marius e Lacroix; conheceu diversos líderes vampíricos em suas comunidades, sempre sob o jugo de Dom Henrique.

Apenas no século XIV conseguiu sentir as amarras mentais se dissipando, mas nesta época, já estava tão apaixonado pelo poder que a imortalidade lhe proporcionaria que deixou para trás qualquer resquício de humanidade que um dia tivera. Quando Dom Henrique foi dado como morto em um acidente no norte da África, a influência que o filho do milênio tinha sobre Nathanael acabou. O que nenhum vampiro sabia é que fora o próprio Nathanael quem havia causado tal "acidente".

Tomando a região de Navarra, Nathanael organizou os strigoi espanhóis como nunca havia sido feito antes, de modo que pudessem se rivalizar aos ekimmu franceses, ou strigoi ingleses.

Conheceu Ricard Ibañez e Arnald Ballester, dois dos vampiros mais poderosos da região de Barcelona e Catalunya, e juntos organizaram os imortais espanhóis em um dos grupos mais poderosos de seres sobrenaturais da Europa.

A sorte de Nathanael mudou quando encontraram o corpo de Dom Henrique na África, no século XVI. Retomando à Espanha, Dom Henrique estava furioso com Nathanael, e tentou reaver toda sua fortuna que havia ficado nas mãos de seu pupilo, mas foi impedido pelos vampiros strigoi da Catalunya e Toledo.

Chamado à Paris pelo Conselho dos Milenares, e julgado pelos vampiros mais velhos de sua raça, Nathanael teve de devol-

ver o controle da Ibéria a Dom Henrique, e foi forçado a partir para as novas terras recém descobertas. Era época do descobrimento de ouro e pedras preciosas no Brasil, e Nathanael Van Hooves foi enviado para desbravar as novas terras em nome dos Strigoi. Relatos sobre índios e seres sobrenaturais por demais bizarros tornaram as novas terras uma espécie de “castigo” para os vampiros exilados. Banido da Europa, para onde nunca mais poderia retornar, Nathanael decidiu governar as novas terras de Minas Gerais. Com seus filhos, netos e descendentes de seus netos espalhados pelas principais capitais brasileiras, Van Hooves é o vampiro strigoi mais antigo e poderoso do Brasil.

Lendas a seu respeito dizem que Nathanael havia chegado ao suplício dos milênios, e se tomado um vampiro bebedor do sangue de vampiros; tão velho que o sangue humano seria fino e sem gosto para suas necessidades. Dizem que mantém vampiros acorrentados nos calabouços de sua fortaleza, para servirem a ele como “filtros de sangue”. Isolado em uma fortaleza impenetrável composta de diversas fazendas no interior do país, apenas os mais velhos entre os vampiros tem permissão para vê-lo. Muitos strigois jovens (principalmente os criados após o século XIX) pensam que Nathanael é apenas uma lenda narrada pelos mais velhos.

## Mathaus

Alquimista nascido em Viena no século XVII, Mathaus se tornou um dos mais pródigos magos da Ordem Austro-Húngara. Desenvolveu diversos rituais para a ordem e sempre a representava nos diversos Concílios Europeus de Magos. Mathaus chamou a atenção de Jean, um vampiro-mago ekimdu da Ordem de Tenebras da Wallachia, e descendente de Saint German.

No ano de 1698, Mathaus recebeu o Dom das Trevas de Jean, e se uniu à Ordem de Tenebras, sob o domínio mental de Jean. Os magos austro-húngaros começaram uma guerra com os magos de Tenebras que dura até o final do século XIX. Para tentar um acordo de paz, os magos de Tenebras ofereceram a cabeça de Mathaus e Jean para a Ordem Austro-Húngara, o que forçou os dois vampiros a fugirem para as novas terras descobertas por Portugal e Espanha. Aproveitando a vinda da família real para o Brasil, Mathaus e Jean infiltraram-se nos primeiros barcos que trouxeram a família real portuguesa para o Rio de Janeiro, junto a quatro outros vampiros e 15.000 pessoas, entre nobres, servos e comerciantes, no ano de 1807.

Desde então Mathaus tem organizado os vampiros do Rio de Janeiro, presidindo o Conselho da cidade às vezes e passando quase todo o tempo trancado em seus laboratórios, pesquisando novos rituais associados ao novo mundo. Com a descoberta de novas plantas, elixires e rituais que não existiam na Europa, Mathaus se tornou muito mais poderoso que seus colegas de idade aproximada do velho mundo, desenvolvendo uma ampla gama de rituais únicos, compartilhados apenas pela Ordem do Rio de Janeiro, fundada em 1825 sob seu comando. Com mais de três séculos de vida, Mathaus é um dos vampiros mais poderosos do país.

## Klaus Von Bastian

Muito pouco se sabe sobre a origem deste vampiro vrikolaka. Sabe-se apenas que ele chegou ao Brasil com os primei-

ros holandeses, e que nasceu nas terras nórdicas, há muito, muito tempo atrás. Lendas dizem que conheceu Solveig, o vampiro mais velho de Kopenhagen, ainda no século XVI.

Von Bastian tornou-se uma lenda entre os vampiros. Alguns dizem que vagava pelas florestas e se tornou amigo dos antigos espíritos que aqui viviam. Outros dizem que caminhou ao lado de bandeirantes famosos, desbravando o continente à procura de um lugar onde pudesse se estabelecer em paz.

De qualquer modo, Klaus chegou à vila de São Paulo ainda em sua primeiras décadas de colonização. Durante dois séculos foi o único vampiro a morar na cidade, permanecendo em Sonho enterrado debaixo de um enorme mausoléu construído especialmente pela família Sagres. Como não existiam casas de pedra em São Paulo até o final do período bandeirista, esta cidade e suas construções de taipa nunca foi considerada segura para os vampiros, ao contrário de outras capitais no interior com abundância de pedras.

Durante quase duzentos anos, Klaus foi conhecido entre as ordens de alquimistas paulistas como “Aquele que dorme”. No século XIX, Klaus despertou.

## Alraunc

Vampira lamiai nascida na Itália durante o século XVII. Muito rica e influente, conseguiu esconder sua real natureza dos Cavaleiros Templários durante quase vinte anos. Foi perseguida, atacada e quase destruída no final do século XIX. Seu paradeiro é desconhecido.

## A família Vourdalak

Célebre família de czares russos imortalizada por Tolstói. Os vampiros eretiks deste pequeno grupo pertencem todos à família Vourdalak, uma das mais antigas famílias de czares russos, e os vampiros mais velhos (nascidos no século XV ou XVI) acompanham os membros desta família por décadas e décadas, gerações e gerações. Quando julgam ter encontrado um jovem ou uma mulher digna de receber o Dom das Trevas, afastam esta pessoa da família e o transformam. Atualmente, são em número de 11.

## Nanook

Ninguém conhece seu verdadeiro nome. O vampiro conhecido com Nanook nasceu de uma família judia na Alemanha em 1918. Durante a Segunda Guerra Mundial, Nanook participou de uma experiência junto a outros prisioneiros de um campo de concentração nazista. Heinrich Himmler e sua equipe conduziram uma experiência destinada a verificar se os poderes vampíricos seriam diluídos através das “gerações” de vampiros.

Os médicos nazistas transformaram um dos prisioneiros em vampiro, utilizando-se de um vrikolakas capturado. A partir deste prisioneiro, transformavam outro prisioneiro, assim sucessivamente até Nanook (prisioneiro nº 33). A experiência provou que todos os vampiros possuíam o mesmo grau de poderes, não importando em que parte da corrente estavam.

Antes deste campo de concentração ser invadido pelos soviéticos, os nazistas “apagaram” toda a experiência, abrindo os fornos e deixando-os queimar. Apenas Nanook sobreviveu.

Nanook traz o número 33 tatuado em seu braço.

# Regras e Testes

Por mais cautelosos que os Personagens sejam, por maiores os cuidados que eles tenham, em algum momento da Aventura eles serão obrigados a enfrentar algo ou alguém. Para isso, é necessário definir com bastante cuidado as regras para Combates e Testes.

As regras são simples, porém muito eficientes, pois neste jogo é privilegiada a resolução de enigmas e problemas e não quem tem mais força e mata mais inimigos (pode-se perceber os Jogadores mais experientes por seus pontos em Percepção e Agilidade e os novatos em Força e Constituição).

## Testes

Quando você decide que seu Personagem vai arremessar uma pedra na cabeça de um inimigo, é necessário um mecanismo para o Mestre saber se o Personagem acertou ou não e continuar a Aventura baseado nisso. Esse mecanismo chama-se Teste.

Os Testes são sempre feitos jogando-se 1d100 (ou fazendo uma marcação no cronômetro), onde o resultado 00 significa 100. O Jogador precisa tirar um número MENOR ou IGUAL ao valor que está sendo testado para ser bem sucedido no Teste.

Em QUALQUER situação, independentemente do valor que está sendo testado, um resultado nos dados ou cronômetro superior a 95 significa falha, SEMPRE.

## Teste de Atributo

Este é o mais simples de todos os Testes. Quando um Personagem é submetido a uma prova simples e direta, o Mestre pede para que ele faça um Teste de Atributo. Esse tipo de Teste deve ser solicitado quando nenhum tipo de treinamento pode ajudar o Personagem no momento de dificuldade. O valor do Teste é calculado como sendo o valor do Atributo vezes quatro.

*Ethan possui Agilidade 15. Ele está realizando uma escalada e sem querer pisa em uma pedra solta. O Mestre pede para que o Jogador faça um Teste de Agilidade porque a Agilidade é o Atributo mais relevante para essa situação. O valor do Teste é  $15 \times 4 = 60$ . O Jogador joga 1d100 e tira 71. O Personagem perde o equilíbrio e cai no chão, possivelmente sendo arrastado pela ribanceira. O Jogador poderia ter tirado um valor menor que 60. Nesse caso, o Personagem escorrega, mas é rápido o suficiente para se segurar em uma raiz e não cair. A Aventura continua a partir dessa ação.*

Para ter certeza de que o Teste se encaixa nesta categoria, verifique se não há alguma Perícia que poderia ser usada na situação. Se a resposta for afirmativa, trata-se de um Teste de Perícia.

Cada situação tem suas próprias particularidades. Alguns Testes são simples e o Personagem tem uma chance grande de

passar no Teste. Outras são complexas e as chances deveriam ser mínimas. Para diferenciar essas situações, o Mestre pode aplicar **modificadores**. Os modificadores podem ser valores a serem somados/subtraídos do valor de Teste ou divididos/multiplicados pelo valor de Teste.

## Teste Fácil

Este modificador é aplicado quando o Teste é considerado muito simples. Nesse caso, o Teste é feito com o Dobro do valor da Perícia ou Atributo respectivo.

**Obs:** Caso o valor resultante seja maior do que 100%, considere o feito um sucesso automático.

*Márcio Alexsunder possui Destreza 12. Ele deseja soltar um pequeno mecanismo e tem tempo, iluminação e ferramentas disponíveis. O Mestre decide que o Teste é Fácil. O valor normal de Teste seria  $12 \times 4 = 48$ , mas como o Mestre julgou o Teste Fácil, o valor passa a ser  $48 \times 2 = 96$ , ou quase um sucesso automático.*

## Teste Difícil

Em outras situações, o Teste pode se tornar mais difícil do que de costume. Falta de luz, pressão (um demônio se aproximando enquanto o Personagem tenta achar a saída daquele maldito labirinto), falta de equipamentos adequados e outras razões configuram um Teste Difícil.

Nesse caso, o Teste é feito com Metade do valor.

*Márcio Alexsunder possui Destreza 12. Ele deseja soltar um pequeno mecanismo, mas como está muito escuro, o Mestre decide que o Teste é Difícil. O valor normal de Teste seria  $12 \times 4 = 48$ , mas como o Mestre julgou o Teste Difícil, o valor passa a ser  $48 / 2 = 24$ .*

**Observação:** Recomendamos apenas a utilização de modificadores DOBRO e METADE. Modificadores que somam ou subtraem um valor do Teste são um tanto arbitrários, porém podem ser mais fáceis de serem controlados por Mestre iniciantes.

*Márcio Alexsunder tenta soltar um pequeno mecanismo, mas está equipado com ferramentas um pouco defeituosas. O Mestre decide aplicar uma penalidade de -10% em seu Teste.*

## Caso especial : Força

A Força é um Atributo diferente. No capítulo de Atributos, há uma tabela que relaciona pesos (em quilos) com os Atributos. Quando um Personagem deseja levantar um peso qualquer, essa situação deve ser tratada como se ele estivesse combatendo uma Força oposta. Se o peso é 100 kg, ele está combatendo uma Força 12. Nesse caso, consulte o item: Atributo vs. Atributo.



## Teste de Resistência

Em alguns casos, os Personagens são submetidos a pro-  
vações de ordem física ou mental. São situações inesperadas nas  
quais é preciso resistir ao efeito que a situação impõe.

Um **Teste de Resistência** nada mais é do que um Teste  
de Atributo. Os Testes de Resistência mais comuns são:

**Constituição (CON)**, quando o ataque é físico, por vene-  
nos, gases tóxicos, ácidos ou esmagamento.

**Força de Vontade (WILL)**, quando o ataque é mental, por  
ilusões, alucinações, Magias de controle ou psiônicos.

**Agilidade (AGI)**, quando se trata de explosões,  
escorregões, quedas, desmoronamentos e outros.

*Nancy Ross está enfrentando um poderoso mago. O mago usa de seus  
poderes arcanos e cria um tentáculo de pedra que agarra Nancy e começa a  
esmagá-la. Nancy tem direito a um Teste de CON para reduzir o dano que o  
tentáculo provoca.*

*Edward Innes está enfrentado um demônio que tem poderes men-  
tais. O demônio cria uma imagem ilusória de seus pais com o objetivo de  
distrair a atenção de Innes. Edward tem direito a um Teste de WILL para  
perceber que a imagem é falsa e continuar em sua missão.*

*Johannes, um mago Vermelho, conjura uma bola de fogo sobre um  
investigador de polícia que o perseguia. O Personagem investigador tem  
direito a um teste de AGI para se esquivar do Ataque, recebendo metade do  
dano caso consiga um sucesso.*

## Teste de Perícia

O Teste de Perícia acontece da mesma forma que os demais, com  
uma vantagem: não é preciso fazer contas. O valor de Teste será IGUAL  
ao valor que o Personagem tem na Perícia.

*Robert deseja se movimentar em silêncio. O Mestre exige um Teste da  
Perícia **Furtividade**. Felizmente, Robert tem algum treinamento e possui  
[Furtividade 30]. Suas chances são de 30%.*

### Teste de Perícia com modificador

Da mesma maneira que podem ser aplicados modificadores  
aos Testes de Atributos, o mesmo ocorre aos Testes de Perícias. Se o  
Mestre julgar adequado, ele pode aplicar modificadores que somem/  
subtraíam ou dividam/multipliquem o valor de Teste.

*Chen está preparando um jantar com a Perícia **Culinária**. Como se  
trata de um prato complexo que ele nunca preparou, o Mestre considera a tarefa  
Difícil. Chen tem [Culinária 28], mas com o modificador, suas chances caem  
ainda mais: apenas 14%.*

*Maureen é uma pintora de talento [Artes - Pintura 45]. Um nobre  
muito rico pede a ela um quadro representando o rosto de sua esposa.  
Maureen terá tempo de sobra para realizar o trabalho, o que lhe facilita  
muito as chances: 90%.*

## Perícia vs. Perícia

Existem situações durante uma Aventura nas quais dois Perso-  
nagens estão se enfrentando utilizando-se de suas Perícias. Podem ser a  
mesma Perícia ou Perícias opostas. A resolução também é bastante  
simples. Escolha um dos lados da disputa como **Fonte Ativa** e o  
outro lado será a **Fonte Passiva**. A chance básica de sucesso é 50%. A  
esse valor, some o valor da Perícia da Fonte Ativa e subtraia o valor da  
Fonte Passiva. Se o resultado for maior que 100% ou menor que 0%,  
teremos então um sucesso automático.

*Airton e Alain estão realizando uma corrida de carros. Airton  
tem [Condução - Automóveis 40] e Alain tem [Condução - Automóveis  
30]. Assumindo Airton/Judab como Fonte Ativa, sua chance de vitória  
será 50%+40%-30% = 60%. Se Alain for a Fonte Ativa, sua chance de  
vitória será de 50%+30%-40% = 40%, o que dá no mesmo.*

## Perícia vs. Atributo

Em alguns casos, pode-se testar uma Perícia contra um Atribu-  
to. Quando isso ocorrer, proceda da mesma maneira que os casos  
acima. Utiliza-se a Perícia contra o valor de Teste do Atributo.

*Marcos, um membro da Ordem de Khalmyr, está sendo torturado por  
um clérigo de Tenebra. O clérigo possui [Tortura 40%] e Marcos possui  
WILL 15 (Teste 60%). Após uma sessão de tortura, consultando a tabela, o  
clérigo possui 30% de chances de arrancar alguma informação de Marcos.*

## Combate

No Sistema Daemon, o combate também é bastante sim-  
ples. Para melhor entendê-lo, vamos dividir o combate em fases e  
explicar cada uma delas. Durante cada **rodada de combate**, todas as  
quatro fases acontecem nesta ordem:

- 1- Os Jogadores anunciam suas intenções.
- 2- Todos os Jogadores jogam suas Iniciativas.
- 3- Todos os Personagens fazem Ataques ou Ações.
- 4- Calcula-se os acertos e os danos.

### I - Intenções

Todos os Jogadores dizem ao Mestre o que, quando, como e  
de que maneira pretendem realizar suas ações durante essa rodada de  
combate. Não importa a ordem em que os Jogadores anunciam  
seus intentos, desde que sejam rápidos o suficiente para não atrapa-  
lharem o andamento do jogo.

O Mestre deve dar a cada um dos Jogadores cerca de 10 a  
20 segundos. Caso os Jogadores não consigam se decidir ou  
demorarem demais, o Mestre deve assumir que eles não farão  
nada naquela rodada (afinal de contas, é um combate, não um  
jogo de xadrez). O Mestre também deve decidir o que os NPCs  
irão fazer, antes dos Personagens, mas ainda não deve anunciar  
para eles suas decisões.

**Regra Opcional:** Ação condicionada. O Jogador pode  
condicionar sua ação a alguma situação do combate.

*Rupert é um mago que conhece o Caminho do Fogo. O Jogador de Rupert quer lançar uma Bola de Fogo, mas tem medo de acertar seus companheiros. O Jogador então declara que Rupert fará uma Bola de Fogo se não houver nenhum amigo seu perto do inquisidor inimigo. Se, no momento de fazer a ação, for percebido que ela não é uma boa idéia, Rupert não fará nada nessa rodada, mas pelo menos não irá ferir seus aliados.*

## 2- Iniciativas

Todos os Jogadores (e o Mestre, para cada um dos NPCs envolvidos no combate) jogam 1d10 e somam com a Agilidade (lembre-se dos bônus ou penalidades em efeito). Esse é o valor da iniciativa de cada Personagem.

As ações anunciadas na Fase 1 são resolvidas na ordem decrescente dos valores de iniciativa (valores iguais são tratados como ações simultâneas).

## 3- Ataques ou ações

Todos os Personagens envolvidos fazem seus ataques, suas ações ou utilizam suas Magias, de acordo com a ordem de iniciativa. Detalhes sobre como fazer um ataque serão discutidos mais adiante, nesse capítulo.

## 4- Calcula-se os acertos e danos

Verificam-se todos os acertos e calculam-se os danos. Detalhes sobre danos e proteções serão discutidos mais adiante. Depois das quatro etapas, verifica-se quais são os Personagens sobreviventes da batalha que pretendem continuar em combate.

## O que fazer em uma rodada?

Uma rodada, ou um turno, compreende cerca de 10 segundos. Cada Jogador tem o direito de fazer uma ação por rodada, salvo em alguns casos (alguns Rituais permitem ao Jogador fazer mais de uma ação por rodada em períodos curtos).

### Uma ação pode ser:

- Abrir uma porta, alçapão ou janela.
- Fazer um ataque (ou mais, de acordo com as Perícias e manobras de combate que o Personagem possui).
- Beber uma poção ou elixir.
- Conversar com alguém.
- Fazer uma Magia espontânea.
- Fazer um Ritual ou parte dele (alguns Rituais demoram várias rodadas, ou até mesmo horas).
- Usar pontos de Fé para realizar um milagre.
- Prestar primeiros socorros a alguém ou em si mesmo.
- Fazer um Teste de Perícia.
- Levantar-se do chão e postar-se em posição de combate.
- Pegar um objeto caído e colocá-lo em posição de uso (uma arma ou escudo, por exemplo).
- Usar um objeto que esteja nas mãos.
- Montar ou desmontar de um cavalo.

- Mover-se até AGI metros, mantendo posição de defesa.
- Correr até CONx3 metros, abdicando de sua esquiva.
- Largar um objeto que está segurando com as mãos.
- Gritar uma ordem e ouvir a resposta.
- Ler um mapa, pergaminho ou algumas páginas de um livro, grimório ou tomo.

## Iniciativa e Modificadores

A Iniciativa determina o quão rápida é a ação de um Personagem ou NPC. Trata-se de uma questão crucial, pois uma iniciativa ruim pode determinar o resultado de um combate.

Nem sempre agir por último é ruim. Pode permitir ao Personagem uma melhor observação do que está acontecendo e modificar sua intenção inicial.

Abaixo estão os modificadores de iniciativa. Tratam-se de regras opcionais, mas sua utilização traz maior realismo ao jogo. Os modificadores são somados ou subtraídos não importando a ordem.

### Modificador de Arma

Para dar mais realidade ao jogo, podem ser aplicados **modificadores** no resultado da iniciativa. As armas brancas possuem modificadores negativos. Eles são negativos porque uma ação com arma demanda uma preparação para o golpe e frequentemente exigem movimentos que duram algum tempo. As armas maiores possuem modificadores maiores.

### Modificador de Arma Mágica

Armas mágicas possuem modificadores positivos. Para cada nível de encantamento, a arma terá uma bonificação extra na iniciativa. Ou seja, uma arma +2 dará um bônus de 2 na iniciativa.

É claro que esse bônus NÃO exclui o modificador negativo que a arma já apresenta.

*Uma espada possui um modificador de -5 natural. Uma espada mágica +2 terá portanto um modificador de -3 apenas.*

### Modificador de Magia

Quando um Personagem realiza um efeito mágico, para cada **Ponto de Focus** utilizado, aplique um modificador de -1. Isso se deve aos gestos, falas e fetiches que devem ser utilizados nos efeitos.

*Rupert está conjurando uma grande Bola de Fogo. (Criar Fogo 5). Ele precisa colocar a mão dentro do bolso, pegar o salitre, arremessá-lo sobre a palma de suas mãos e recitar os versos corretos. A seguir, arremessa o salitre na direção desejada e esse incendeia-se, formando uma magnífica bola de fogo. Todos esses passos do Ritual terão um modificador de -5.*

Alguns efeitos místicos e itens mágicos podem afetar a Iniciativa, positiva ou negativamente. Esses modificadores também devem ser considerados.



## Iniciativa Negativa

Se um Personagem, após ter os modificadores aplicados, ficar com iniciativa negativa, ele perde sua ação nessa rodada.

Entende-se tal fato pela excessiva preparação do golpe por parte do Personagem, penalidades acumuladas de armaduras (armadura completa medieval), armas pesadas (uma espada montante) e outros.

Porém, na rodada seguinte, seu golpe está garantido, mesmo se ele tomar a ficar com a iniciativa negativa. Essa penalidade NÃO pode ser aplicada duas vezes consecutivas. Dessa forma, o Personagem terá uma ação a cada 2 rodadas. Talvez seja melhor pensar novamente nas armas e armaduras escolhidas.

## Velocidade

Se um Personagem possui múltiplas ações (por qualquer maldita razão que seja) e tiver uma iniciativa maior que o dobro da segunda maior iniciativa, permita a esse Personagem realizar sua segunda ação antes que os demais realizem a primeira.

Caso sua iniciativa seja maior que o triplo da segunda maior iniciativa, permita também que a terceira ação aconteça antes das ações dos demais e assim por diante.

*Luther está combatendo um Chefe Orc. Sua Agilidade é 13 e a do Chefe Orc é 15 (mas apenas o Mestre sabe disso). A velocidade do machado de Luther também não ajuda: -7, da espada curta é -4. Jogador e Mestre jogam 1d10 cada um. Melhor sorte teve o Jogador: Ele tirou 9 ficando com  $13+9-7=15$  de iniciativa contra os  $15+2-4=13$  do Orc (tiram 2 em 1d10). Luther fará seu ataque antes.*

## Valor de Ataque e Defesa

Cada tipo de arma possui dois valores a serem considerados: o valor de ataque e o valor de defesa. Ambos são tratados como Perícias tendo o Atributo DEX como valor inicial. Algumas armas não proporcionam valor de defesa e escudos não têm valor de ataque.

Quando chegar a vez do Personagem realizar o ataque (ver as Fases do Combate e Iniciativa acima), o Mestre deve verificar o valor de ataque da arma ou técnica de combate do Personagem ou NPC que fará o ataque.

Depois, é preciso saber o valor de defesa da arma utilizada pelo seu oponente. Caso o oponente esteja usando escudo, o valor de defesa será o valor da Perícia Escudo. Caso ele esteja apenas se desviando dos golpes, utilize o Atributo Agilidade (ou a Perícia Esquiva no caso dele ter esse treinamento) como valor de defesa.

Uma vez conhecidos os valores de ataque e defesa (note que eles não costumam mudar de uma rodada para outra), faça um Teste de Perícia usando o valor de ataque como fonte ativa e o valor de defesa como fonte passiva.

*Luther está usando seu [machado 40/25] para acertar um Chefe Orc que usa [espada curta 30/50]. O valor de ataque de Luther é 40 e o valor de defesa do Chefe Orc é 30. Sua chance de acertar é  $50\%+40\%-50\%=40\%$ . Basta rolar 1d100.*

*O contra-ataque do Orc é mais perigoso: o valor de ataque dele é 30 e o valor de defesa de Luther é 25. As chances do Orc acertar são melhores:  $50\%+30\%-25\%=55\%$ .*

Existem situações especiais de combate que podem proporcionar importantes modificadores nos valores de ataque e defesa. Elas são descritas detalhadamente neste capítulo. Note que algumas delas podem acontecer em conjunto. Quando acontecer, não se preocupe: simplesmente aplique todos os modificadores conjuntamente.

Lembre-se que, se um Jogador tirar nos dados um valor maior que o necessário para acertar, não significa que ele errou o golpe, mas apenas não causou dano no oponente. O oponente pode ter esquivado ou aparado o golpe. Cabe ao Mestre descrever a cena levando isso em conta.

Salvo em casos especiais, cada Personagem tem direito a um ataque e uma defesa por rodada.

**Importante:** Nunca, em caso algum, sob qualquer pretexto que seja, permita a um Personagem usar a Perícia Esquiva para escapar de flechas ou armas de distância.

## Dano

Se um golpe atingir o oponente e ele não for capaz de se defender, o golpe causará dano.

Cada arma tem sua própria capacidade de causar dano e em sua descrição esse valor pode ser encontrado. O dano nunca é um valor fixo: é preciso rolar algum dado para saber qual foi o valor do dano. O valor deve ser descontado dos Pontos de Vida de quem receber o golpe.

Alguns Personagens são tão fortes que possuem a capacidade de causar mais dano do que os demais. Isso é chamado Bônus de Força e uma tabela com os bônus pode ser encontrada no capítulo Atributos. Se o Personagem possui bônus de Força, acrescente este valor ao dano da arma.

*Luther está atacando um zumbi com seu machado. Luther possui FR 17, portanto, um bônus de +2. Ele acerta seu golpe, assim seu ataque causará ao zumbi  $1d10+2$  pontos de dano.*

## Acerto Crítico

O índice crítico de um Personagem é o valor da Perícia com arma em ataque dividido por 4, arredondado para cima.

Se o valor tirado no 1d100 for IGUAL ou MENOR do que o índice crítico, trata-se de um acerto crítico. Significa que o atacante atingiu algum ponto vital do oponente. Pode ter atingido um pulmão, a garganta, ou simplesmente ter acertado com mais força ou em um ponto fraco.

Em termos de jogo, a consequência é que o dano é rolado duas vezes e somado. Note que bônus mágicos ou de Força NÃO são somados duas vezes!

*Luther possui [machado 40/25]. Seu índice crítico é de 10%. Assim, caso em um ataque o Jogador consiga tirar menos do que 10, Luther causará  $2d10+2$  pontos de dano no zumbi.*

**Observação:** Nestes casos, pode ser aplicado um dano especial como uma fratura ou o Personagem fica atordoado durante a rodada seguinte.

## Índice de Proteção (IP)

O **índice de proteção** existe para representar algum tipo de proteção contra dano. Na Idade Média, existiam armas dos mais variados tipos. Não podemos esquecer dos feiticeiros e magos que lançavam seus encantamentos sobre os inimigos.

De uma maneira ou de outra, quando um golpe atinge uma pessoa, parte do dano pode ser absorvida por sua proteção. Do valor do dano, subtraia o valor do IP.

Existem vários tipos de IP. Caso nada seja dito, o IP serve APENAS para danos físicos de **impacto** e **balística**. Outros IPs incluem **fogo, gases, eletricidade, ácidos, frio, pressão** e entre outras. Uma Magia que confira IP 10 contra fogo será ineficaz contra gases e ácidos por exemplo.

O IP básico protege apenas contra golpes de armas. Assim, se um Personagem cair do alto de um prédio ou rolar escada abaixo com um colete à prova de balas, o dano será rigorosamente o mesmo. Em caso de dúvida, basta usar o bom senso e imaginar a situação real.

### Dano de Impacto

Eventualmente, o IP de uma pessoa ou criatura é tão elevado (ou o Jogador que rola o dano é tão azarado), que o IP acaba por absorver todo o dano. Para esses casos específicos existe o **dano de impacto**.

Qualquer golpe que atingir o inimigo faz, no mínimo, um ponto de dano (somado a um eventual bônus de FR) devido ao impacto certo que o golpe provocou.

A analogia é a seguinte: imagine um soldado com uma armadura completa de combate recebendo uma martelada de um gigante. Não importa se a armadura possui IP 8, o golpe certamente irá doer!

### Situações Especiais

Entendeu tudo até agora? Ótimo...

Mas as regras só falaram até agora de um combate simples, um contra um, mortal, sem armas de distância ou outros complicadores.

No entanto, o Sistema Daemon resolve facilmente esses casos especiais, podendo-se, inclusive, associar mais de um deles sem nenhuma dificuldade.

### Combate Desarmado

Também conhecido como **Briga** ou pancadaria. É, historicamente, o método mais utilizado de ser resolver disputas quando a razão não faz mais parte do cenário.

O homem já inventou milhares de tipos de armas ao longo dos milênios, mas em geral, as disputas são resolvidas sem elas. Isso acontece porque as partes não imaginavam que iriam se encontrar, ou porque a desavença aconteceu repentinamente, dentro de um ambiente onde armas são proibidas.

Todos os Personagens possuem a Perícia **Briga** com valor inicial igual à Destreza tanto no ataque quanto na defesa. Trata-se de uma Perícia como qualquer outra e pode ter seus valores aumentados com pontos de Perícia. Lembre-se que o valor de ataque e o de defesa são aumentados separadamente.

O dano causado por um golpe de combate desarmado é 1d3, somando-se o bônus de Força.

### Múltiplos Oponentes

Ocorrem casos em que um Personagem está enfrentando dois ou mais inimigos. Quando isso acontece, ele terá problemas em utilizar sua defesa. Nesses casos, é permitido ao Personagem numericamente inferiorizado:

- Dividir seu valor de defesa em quantas partes desejar. Se, por exemplo, ele possui 60% de defesa com espada curta, ele poderá realizar duas defesas com 30% cada.

- Decidir quais golpes ele tentará defender. Isso deve ser decidido e anunciado ANTES dos atacantes realizarem seus respectivos ataques.

### Múltiplos Ataques

Existem alguns casos que permitem ao Personagem realizar mais de um ataque. Existem itens mágicos, poções, Magias e poderes que trazem essa preciosa vantagem em combate. O caso mais mundano é o de Personagens com a Manobra de Combate Luta com Duas Armas.

Quando isso ocorrer em combate, não há nenhuma complicação. Verifique a iniciativa de cada Personagem e permita-lhes uma ação, de acordo com a iniciativa. Depois que cada Personagem realizou sua primeira ação, verifique se algum deles ainda tem direito a ações. Permita as ações extras sempre por ordem de iniciativa. Tome cuidado apenas com a Regra da Velocidade.

### Ataques a Distância

Algumas armas são consideradas **armas de longa distância**. Armas de longa distância apresentam a vantagem de atacar o oponente de longe, evitando o contato corpo a corpo.

Porém, em termos de jogo, há duas desvantagens. A primeira delas é a impossibilidade de gastar pontos em defesa, que será SEMPRE igual a zero. A segunda desvantagem é o custo em **Dobro** dos pontos. Cada dois pontos de Perícia gastos valem apenas o adicional de 1% no valor de ataque.

Cada arma tem seus valores de alcance. São sempre dois valores: alcance normal e alcance máximo. O alcance



normal indica até onde a arma é efetiva. Para acertar um oponente que estiver além do alcance normal mas dentro do alcance máximo o Personagem realiza um Ataque com metade do valor de Ataque. Além dessa distância a munição passará longe do oponente.

## Ataques Fora de Alcance

São Ataques que sempre erram o alvo. No caso de flechas, elas caem no chão antes de chegar ao alvo. No caso de balas, elas passam pelo inimigo, mas a distância é tão grande que não há precisão suficiente no Ataque para acertar o alvo.

Há um fator importante nisso. O fato de um Ataque estar fora de alcance não significa que o inimigo saiba disso. Pode ser uma atitude interessante atirar em inimigos fora de alcance para obrigá-los a procurar cobertura, na medida em que, por mais que os tiros não tenham precisão, o som do tiroteio é inconfundível. Isto pode ganhar tempo para outras ações.

O chamado fogo de cobertura pode ser usado para forçar o inimigo a procurar abrigo ou mantê-los abaixados tempo suficiente para um colega percorrer determinada distância.

Ocasionalmente, podem ocorrer balas perdidas, que atingem pessoas aleatórias, mas isto fica a cargo do Mestre.

*Lucas está dando cobertura para Arytthane. Ela está a 70 metros de distância, sob fogo cerrado do inimigo. Lucas sabe que sua arma não acertará os inimigos, pois sua arma só é efetiva até 50m. Lucas atira mesmo assim. O plano funciona: os inimigos se assustam com os tiros e se abaixam, dando tempo para Arytthane se esconder.*

## Rajada

Algumas armas de fogo automáticas permitem o uso de rajadas curtas ou longas. Porém é importante frisar que existem dois tipos de rajada: **frontal** ou **em arco**.

A rajada frontal é realizada quando o Personagem dispara todos os tiros contra o mesmo oponente. O excesso de tiros torna a arma mais difícil de segurar, o que dificulta o acerto, mas, se acertar, o dano é violentamente maior.

A rajada em arco é realizada quando o Personagem faz um movimento em círculo enquanto dispara contra um grupo. As chances de acertar pelo menos um oponente são maiores, mas o dano será pequeno pois apenas uma ou outra bala acertará.

Quando for realizada uma rajada, há uma regra simplificadora. Considere como **valor de ataque** apenas a dezena da Perícia com Armas. No lugar de 1d100, jogue 1d10. As chances de acerto são um pouco menores do que jogar normalmente. Considere a redução como sendo a penalidade por uso de rajada. Isto lhe permite agilizar o jogo.

Para uma rajada frontal, jogue todos os tiros que tem direito de uma vez (usando a regra de 1d10 para rajadas). Verifique quantos acertaram e proceda o cálculo do dano.

Para uma rajada em arco, jogue todos os tiros que o Personagem tem direito de uma vez. Verifique os acertos e quantos são os possíveis alvos (tanto os amigos quanto os inimigos). Sorteie cada tiro certo entre os possíveis alvos (note que mesmo os amigos PODEM ser acertados). Proceda o cálculo do dano.

*No desembarque das tropas americanas na Normandia, quando os barcos-transportes abriram as portas, os soldados nazistas dispararam suas MG3 contra as tropas.*

*Hans dispara uma rajada de 10 tiros. Ele possui [Metralhadoras 33]. Como estava mirando, faz um Teste Fácil e joga 10 Ataques (1,1,3,3,4,5,7,7,7,9). Ele acerta 6 tiros, sendo 2 críticos. Cada navio carrega 20 homens, mas apenas 4 são considerados alvos. O Mestre decide que os dois primeiros levam 2 tiros cada, e os dois próximos 1 tiro.*

## Granadas

As granadas de mão possuem uma característica técnica chamada **pulso**, além, é claro do dano. O pulso possui dois valores, separados por uma barra. O primeiro é o raio de efeito e o segundo é redutor, ambos em metros. O dano aparece sempre no formato nd6, onde n é um número inteiro.

O dano apresentado é o dano que a granada provoca dentro do raio de efeito, em metros. A partir do raio de efeito, para cada X metros reduza em um dado o dano da granada naquela área, onde X é o redutor da granada.

*Um granada de dano 4d6, pulso 2/1 foi jogada contra o Personagem. O arremesso não foi preciso e o Personagem estava a 4 metros da granada. Quem estava a até dois metros do ponto de impacto sofre 4d6, quem estava entre 2 e 3 metros sofre apenas 3d6, enquanto o Personagem sofre 2d6.*

## Ataque Localizado

Outro caso especial acontece quando um Personagem deseja atingir uma parte específica do oponente. Pode ser um braço, o tórax, o pescoço ou algum objeto que esteja com o inimigo, com o objetivo de destruir (se possível) ou apenas de retirar de sua posse.

O **Ataque Localizado** é um golpe específico e portanto, mais difícil de acertar. Por outro lado, caso o golpe seja bem sucedido, deve ter consequência fortes.

Antes de mais nada, um ataque localizado deve ser declarado como tal na primeira fase da rodada de combate e claramente especificado. Depois sugerimos aos Mestres que façam com que seja um Teste Difícil (reduza o valor de ataque à metade). Aumente o dano em 50% em caso de acerto (se for um acerto crítico, resultará em 3x o dano normal).

NUNCA permita que um golpe único mate o inimigo. O DANO maior pode matar, mas nunca o fato de ter sido "um ataque localizado no coração". A vantagem do ataque localizado é que certos inimigos podem ter apenas um ou poucos pontos vulneráveis (como o calcanhar de Aquiles ou o olho de um dragão) e, nesse caso, apenas um Ataque Localizado pode surtir o efeito necessário em combate.

*Ghynton está tentando derrotar um bandido que o está atacando. O bandido usa uma lanterna na mão esquerda para iluminar o galpão escuro enquanto Ghynton enxerga apenas sombras e vultos. Ghynton mira a lâmpada da lanterna. Sua Perícia é Pistola 40%, precisando portanto de 20 em 1d100. É um tiro difícil.*

*O Jogador rola os dados e tira 18! Agora, com Ghynton e seu inimigo no escuro, a luta é mais justa.*

## Desarme

O **Desarme** é um golpe localizado. O atacante declara que está atacando o oponente com o intuito de lhe tirar a arma. Se o golpe for um acerto, o atacante não causa dano ao defensor, mas este perde sua arma, que é arremessada fora do alcance das mãos dos lutadores. Se o defensor estiver usando duas armas, é preciso desarmar uma arma de cada vez. Se o número tirado no 1d100 for um acerto crítico de desarme, o atacante não apenas desarma o defensor, mas o faz de modo humilhante. Isso quer dizer jogar a arma do inimigo longe, em cima de uma mesa, ou até mesmo pegar a arma do defensor no ar. Um desarme humilhante deve ter efeitos práticos em jogo, sempre decididos pelo Mestre.

*Mark está possuído por um espírito e ataca seu amigo Eris com uma faca. Eris não quer machucar seu companheiro descontrolado então decide tirar a faca de Mark. Eris tem Briga 45/40, precisando de 23 em 1d100 para derrubar a faca de Mark no chão.*

## Ataque Total

Também conhecido como **Carga**. O Personagem esquece todas as recomendações sobre prudência e ataca seu inimigo. Ele realiza um único ataque e não tem direito a defesa. Seu valor de ataque aumenta em 10% e o dano em +2. Além disso o dano de impacto passa a ser 3.

## Defesa Total

Se o Personagem decidir que não pretende atacar o oponente e irá somente se defender, ele pode realizar uma Defesa em lugar de cada Ataque a que tiver direito. Desta forma, poderá se defender DUAS vezes em uma rodada (normalmente) ou mais, caso possa realizar múltiplos Ataques.

*Marcy fica descontrolada ao ver sua amiga Sandra levar um soco. Ela ataca o motoqueiro com toda fúria, em Carga. Marcy tem Briga 30/30, precisando de 40 em 1d100 para acertar. Se isso ocorrer, fará 1d3+2 pontos de dano no motoqueiro, com mínimo de 3, já que a roupa do motoqueiro confere IP 2.*

*O motoqueiro atacado por Marcy não quer brigar com ela também. Ele recua com os braços protegendo o rosto e desiste de atacar. Sandra e Marcy fazem um ataque cada uma e o motoqueiro poderá usar sua defesa em ambos os ataques.*

## Ataque Surpresa

Existem casos nos quais um (ou mais) Personagem prepara uma emboscada. A idéia básica é surpreender o inimigo, fazendo um Ataque sem que ele possa se defender. As situações mais comuns são em estradas que cortam matas densas ou em subúrbios de cidades, em becos e outros locais escuros. Para que se configure o **Ataque Surpresa**, é necessário que a vítima não saiba que está sendo espreitada e nem tenha motivos para suspeitar. O ataque surpresa é realizado como um ataque Fácil e o lado surpreso não tem direito a defesa.

## Ataque pelas Costas

Existem dois tipos de **Ataque pelas Costas**. A diferença é se a vítima está ou não ciente do ataque. Se estiver, aplique uma penalidade de metade na defesa, devido à dificuldade de ver o oponente. Se a vítima não pode ver o oponente, considere um ataque surpresa. Quando alguém faz este ataque, considere o ataque um Teste Fácil se a vítima estiver distraída ou prestando atenção a outras coisas.

*Victor surpreende Ronald atacando-o pelas costas. Ronald, que luta com [espada 30/30] ficará com valor de defesa 15 nessa rodada.*

## Mira

Um Personagem pode perder uma rodada inteira **mirando um inimigo** e, com isso, receber bonificações.

As condições são as seguintes:

- O atacante não pode estar envolvido em combate próximo. Se estiver acontecendo uma batalha, recomenda-se que ele se afaste pelo menos 10 metros.
- Durante a rodada em que está mirando e na roda em que vai atacar, o Personagem não pode sofrer nenhum tipo de ameaça ou distração (na rodada do ataque, ele não poder ser atacado por ninguém com Iniciativa maior que a dele. Se a Iniciativa for menor, um eventual ataque não atrapalha o ataque que aconteceu antes).
- O defensor também não pode estar envolvido em combate próximo na rodada em que está sendo feita a mira.

Se estas condições forem satisfeitas, o atacante faz um teste Fácil para o Ataque mirado. Esta técnica é utilizada por *snipers* em seus tiros com rifles.

*Após mirar o alvo por uma rodada inteira, chega a hora de Eder atirar. Como ele não foi atrapalhado nem ameaçado durante a mira, pode fazer uso das vantagens de sua ação. Eder tem [rifle 35%], podendo agora fazer um ataque com 70% de chance de acertar.*

## Luta às Cegas

Por algum motivo qualquer, o Personagem pode estar sem condições de enxergar. Pode estar escuro ou ele pode estar sob efeito de um veneno ou de uma Magia. O escuro pode ser tanto para um Personagem como para todos. Esta situação se aplica para cada Personagem impedido de ver. Se o Personagem possui a manobra de combate **Luta às Cegas** (ver Perícias), ele continua lutando normalmente enquanto seus outros sentidos estiverem funcionando.

Se o Personagem não possui a Manobra de Combate **Luta às Cegas**, aplique uma penalidade **metade** tanto nos valores de ataque quanto nos de defesa.

*Robert e Ozaki lutavam quando a luz subitamente é apagada. Robert, que tem a manobra luta às cegas, continua a usar [briga 40/40], mas Ozaki enfrentará dificuldades: sua [briga 35/50] fica agora reduzida a apenas [briga 18/25]. Ozaki está em sérias dificuldades.*

## Posição Desvantajosa

Acontece com alguma frequência de um dos combatentes estar em **posição desvantajosa** no combate. Ele pode estar sentado em uma mesa quando é surpreendido pelo inimigo ou pode ter caído no chão. Existem uma infinidade de situações que podem ser consideradas desvantajosas.

Nestes casos, o Mestre deve aplicar uma penalidade tanto no valor de Ataque quanto no valor de Defesa. O modificador METADE (reduz os valores à metade) costuma funcionar bem. O modificador deve perdurar enquanto o Personagem estiver em situação desvantajosa, mas deve ficar claro ao Jogador o porquê da penalidade.

*Phil está no meio de um pátio sendo alvejado por 3 atiradores no telhado de uma casa. Phil atira de volta enquanto corre buscando abrigo, mas está em posição desvantajosa. Seu [revolver 25%] fica penalizado em Metade: apenas 13% de chance de acertar.*

## Mão Oposta

Eventualmente, um Personagem pode estar usando uma arma com a **mão oposta** a que está acostumado ou treinado (mão esquerda para destros ou mão direita para canhotos).

Se o Personagem possui a manobra de combate **Ataque com Duas Armas** (ver Perícias), a penalidade deve ser subtrair o valor de DEX da Perícia com arma. Se o Personagem não possui a manobra de combate Ataque com Duas Armas, além de subtrair o valor de DEX, **divida o resultado por 2** (arredondando para cima).

O Aprimoramento **Ambidestria** neutraliza quaisquer penalidades por Mão Oposta.

*Eddie levou um tiro na mão direita, deixando-a paralisada, e precisa agora usar sua pistola na esquerda. Eddie tem Destreza e [pistola 35]. Assim, Eddie terá de usar apenas  $(35-15)/2 = 10\%$ . Se Eddie fosse ambidestro (conforme o Aprimoramento), poderia usar sua Destreza melhorando sua Perícia para [pistola 25%].*

## Combate não Mortal

Dois Personagens podem estar brigando e não lutando. São os casos clássicos de Personagens da Campanha que se desentenderam por algum problema da Aventura e acabam perdendo a paciência um com o outro. As lutas de Boxe e Artes Marciais também se encaixam nesta categoria. Nenhum dos Personagens pretende matar o outro: vencer é suficiente.

Note que esse caso é mais frequente do que se imagina originalmente. As pessoas comuns, quando brigam, estão nesse tipo de situação na maior parte das vezes.

Trate todas as regras normalmente, à exceção do dano. Considere que apenas **um terço** do dano é real e o resto é temporário. Se um Personagem chegar a zero ou menos Pontos de Vida (somando o dano **real** e o **temporário**), ele desmaia. Irá acordar dentro de 1d6 horas totalmente recuperado do dano temporário, mas ainda com o dano real.

*Mark ainda está fora de si mesmo depois de ter sido desarmado por Eris. Não desejando machucar seriamente o amigo, Eris o ataca em combate não mortal. Após algumas rodadas, Eris faz um total de 16 pontos de dano em Mark. Como Mark tem 15 PV, ele desmaia. Três horas depois Mark acorda com 10 PV (sofreu apenas 5 pontos de dano).*

## Ambiente Adverso

Se combate estiver sendo realizado no meio de um incêndio ou outras circunstâncias anormais, trate as cada uma separadamente do combate. Isto simplificará a resolução das situações.

*Michael está atirando em um bandido. O inimigo está escondido atrás de uma pilha de caixas, mas Micheal consegue vê-lo parcialmente. O Mestre decide que sua [pistola 40%] sofrerá penalidade de 10% ficando [pistola 30%]. Outra penalidade possível é Metade, que divide o valor por 2, mas o Mestre entendeu que seria um valor injusto.*

## Regras Especiais

### Paralisia

Um Personagem pode estar paralisado devido a um efeito mágico, um veneno ou qualquer motivo que seja. O Personagem pode estar ciente dos fatos a sua volta, mas não pode, de modo algum, mover-se ou defender-se de nada. Caso um outro Personagem decida matá-lo, ele não tem como se defender.

### Sufocar

Um Personagem é capaz de ficar CON/2 rodadas sem respirar. Isso se aplica se ele estiver sob efeito de gases ou embaixo d'água. Passado esse tempo, se ele estiver em uma sala com gases, ele IRÁ respirar o gás, mesmo sabendo que pode ser mortal. Se estiver embaixo d'água, sofrerá 1d6 pontos de dano por rodada.

*Andrew esconde-se em um lago para fugir da polícia. Andrew tem CON 14, podendo ficar apenas 7 rodadas submerso. Ao levantar, Andrew descobre que o ar está impregnado com gás lacrimogênio, mas nada pode fazer...*

### Quedas

Existem duas maneiras de um Personagem sofrer uma queda: intencional ou acidental. Em casos de queda acidental, o Personagem não espera sofrer a queda e seus músculos não estavam preparados para absorver o impacto. O dano é 1d6 a cada por metro de queda, com direito a Teste de AGI para reduzir o dano à metade. Já um pulo permite ao Personagem amortecer a altura com um bom movimento de pernas. Se passar no Teste de AGI, reduz o dano em 1d6 para cada dado de comparação do Personagem. Lembre-se que humanos têm 3 dados de comparação, enquanto anjos e demônios podem ter 4 ou mais dados de comparação.

*Joe saltou de um prédio para fugir de um incêndio. Ele cai 8 metros, mas sofre apenas 1d6 pontos de dano. Se tivesse caído, sofreria 8d6 com direito a um Teste de AGI para reduzir o dano à metade.*

## Vencenos

Existem uma infinidade de venenos conhecidos. Eles podem ser paralisantes, debilitantes, soníferos ou mortais. Eles podem ser ingeridos, inalados, injetados ou apenas tocados para serem efetivos. Independentemente de qual efeito e método de aplicação, os venenos SEMPRE dão direito a um Teste de Resistência para evitar o pior. Exemplos de venenos podem ser encontrados no GUIA DE ARMAS MEDIEVAIS.

## Dano Localizado

Se um Personagem sofrer dano equivalente a mais que metade de seus Pontos de Vida em uma única parte do corpo, o Jogador deverá fazer um Teste de CON para seu Personagem. Se ele passar no Teste, o membro ficará temporariamente debilitado, incapaz de ser utilizado. Falha no Teste pode significar perda permanente do membro.

*Em uma queda, Joe sofreu 10 pontos de dano nas pernas. Joe faz dois Testes de CON e falha em um: ele quebrou uma perna*

## Morte Inevitável

Existem situações onde a morte é inevitável. Uma queda de um prédio muito alto, ou uma flecha certa no meio da cabeça, ou uma facada no coração... Se tivermos situações extremas como essas, não é recomendado obrigar os Jogadores a rolar dados dezenas de vezes se o Personagem vai mesmo morrer.

Lembre-se, porém, que esse tipo de situação é frustrante. Desaconselhamos que tal situação aconteça ao Personagem de um Jogador.

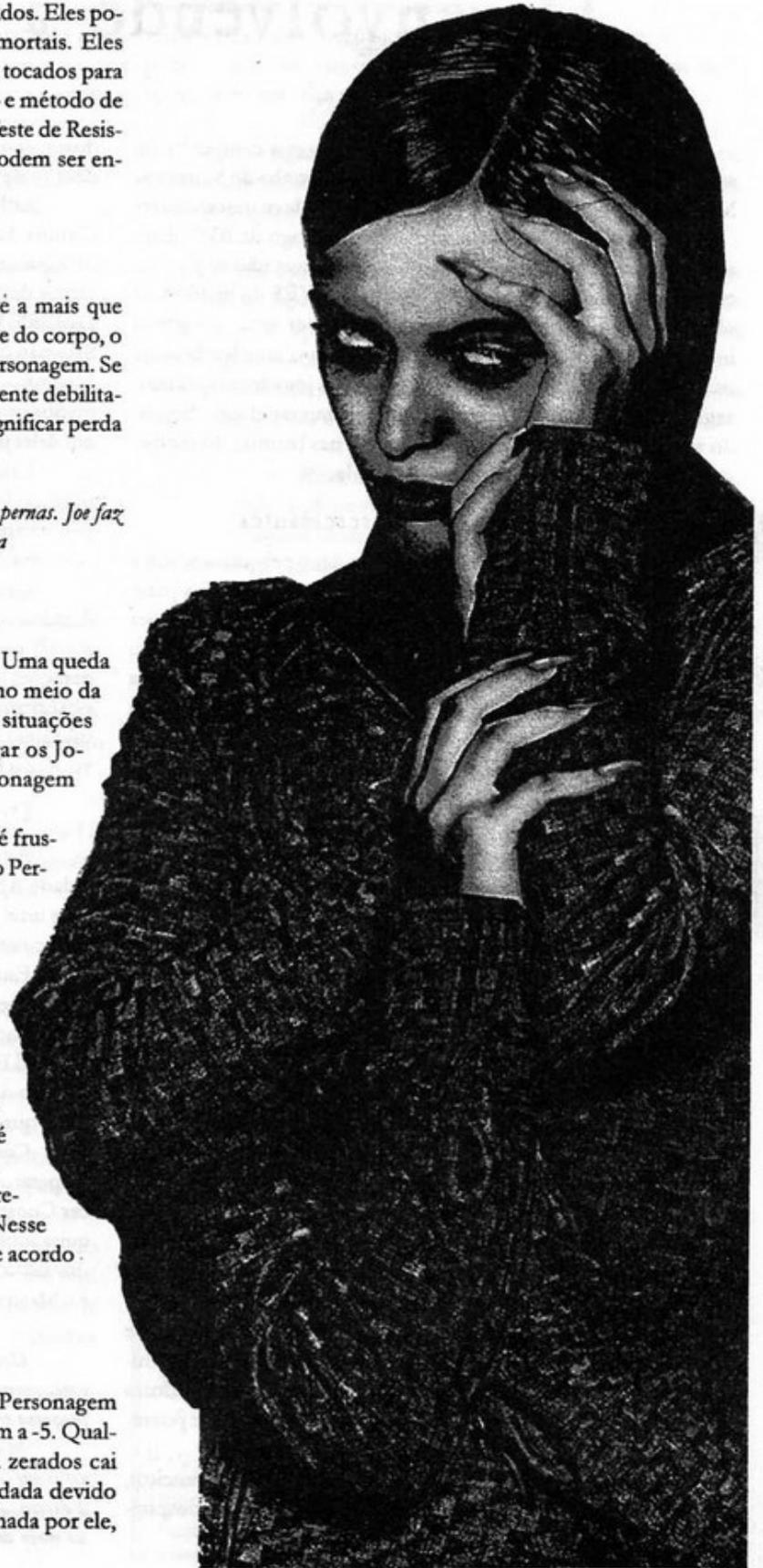
## Cura

Um Personagem recupera um PV por dia completo de descanso e Seu nível de Pontos Heróicos em PH. Lembre-se que o Personagem também pode sofrer danos especiais como torções, ruptura de ligamentos ou fraturas de ossos. Nesses casos, considere um tempo maior em semanas ou até meses para uma recuperação completa.

Alguns Rituais permitem a um Personagem recuperar-se mais rapidamente de seus ferimentos. Nesse caso, mais de um PV pode ser adquirido por dia, de acordo com o Ritual utilizado.

## Morrendo

Apesar de todos os esforços possíveis, seu Personagem pode morrer quando os Pontos de Vida dele chegam a -5. Qualquer Personagem que tenha seus Pontos de Vida zerados cai imediatamente desmaiado, perdendo 1 PV por rodada devido ao ferimento, até chegar em -5 e, se ninguém fizer nada por ele, será a morte certa!



# Desenvolvendo a Campanha

Cabe ao Mestre o trabalho de organizar a campanha de seus jogadores. Mas como deve ser uma campanha de Vampiros Mitológicos? Que tipo de aventuras o Mestre deve desenvolver?

VAMPIROS MITOLÓGICOS é um jogo de RPG diferente de todos os outros, porque suas aventuras não se passam em um período histórico único, mas ATRAVÉS da história. O objetivo é auxiliar os jogadores a desenvolver uma campanha interessante para seu personagem, tornando-o uma lenda entre os mortais e entre os imortais. "Vencem" os jogadores que conseguirem sobreviver através da história da humanidade, chegando até os dias de hoje, ou desaparecendo nas brumas do tempo, como uma lenda a ser temida e respeitada.

## Como criar histórias interessantes

Em primeiro lugar, o bom Mestre deve pesquisar sobre a época e o local onde desenvolverá suas aventuras. Esta é a parte mais complicada, pois muitas vezes existem poucas informações a respeito de determinada cidade, estado ou região no período onde os personagens estão. A internet tem se mostrado uma fonte interminável de pesquisa, podendo suprir os Mestres com todo o material que desejarem. Livros e professores de História também podem ajudar. Enciclopédias, filmes (existem muitos filmes que retratam períodos históricos importantes) e livros.

Adaptar histórias em quadrinhos também ajudam bastante. Nossa Timeline ajuda o Mestre a manter a coerência histórica, enquanto cuida da pesquisa mitológica. Todos os livros de nossa linha editorial se pautam exclusivamente em pesquisa mitológica: ARKANUN (Idade Média das Trevas); TREVAS, TORMENTA, DEMÔNIOS, TEMPLÁRIOS, INQUISIÇÃO, ANJOS, CLUBE DE CAÇA e outros que ainda surgirão.

## NPCs

Nossos personagens se encontrarão com diversos outros personagens secundários controlados pelo Mestre. Chamamos a eles NPCs. Não cometa o erro clássico de fazer tudo e todos os NPCs serem vampiros, anjos, demônios e outras "coisas" sobrenaturais. Isto estragará sua campanha.

A regra número um do bom Mestre de Terror é: O MUNDO É DOS HUMANOS e assim como os humanos governam o mundo, os NPCs devem ser em sua maioria mortais.

Se você comete o erro de colocar todos os vilões, heróis e aliados que seus personagens conhecem com "dons sobrenaturais", por que seus personagens seriam especiais? Seus jogadores devem entender que seus personagens são lendas porque possuem poderes que NINGUÉM mais possui.

Cavaleiros, artesãos, viajantes, reis, mercadores, taverneiros, comerciantes, arqueiros, ladrões, guildas de assassinos, conspira-

dores, traidores e toda sorte de personagens interessantes podem (e devem) ser humanos.

Arthur e os cavaleiros da Távola redonda, Merlin, Aladin, Gengis Khan, Ali-Baba, Alexandre, Marco Polo, Os Três Mosqueteiros, Robin Hood, Os Heróis Gregos, Átila, todos os santos da Igreja Católica, Joana d'Arc, Napoleão, Guilherme Tell, Leonardo DaVinci, Michelangelo, Colombo, Aleister Crowley, Pápus, Salomão, Shakespeare, Voltaire, George Washington, Constantino, Maomé e Tiradentes são alguns nomes que consegui lembrar em menos de 5 minutos, enquanto digito este texto, e as vidas de cada um deles já dariam excelentes idéias para aventuras.

Uma lista dos humanos importantes levaria centenas de páginas. Pense também quantas ordens de magos, de santos, de fiéis existiram; quantas guildas, sociedades secretas e sociedades conspiratórias não existiram no decorrer do tempo.

Guarde os seres sobrenaturais para aventuras especiais. Aliados (Confiáveis? Quanto uma pessoa pode mudar em 30 anos?) e vilões importantes, que o Mestre deseje manter por gerações e gerações são justificáveis. "seres mais poderosos que observam nas sombras" também são muito interessantes de se usar nas campanhas (algo como o "agente X", do seriado Arquivo X, ou de Maharet, em "O Vampiro Lestat").

## Descrivendo melhor as cidades

A primeira coisa que o Mestre deve pensar é na história da cidade ANTES dos personagens aparecerem. Não adianta nada tirar uma cidade da cartola e dizer: "Seus vampiros chegaram a Estocolmo". Você conhece a cidade de Estocolmo? Nem eu.

Então COMO você quer fazer uma aventura legal nesta cidade, se nem ao menos sabe como ela é?

Faça um pouco de lição de casa. Pergunte a seus jogadores O QUE ELES PRETENDEM FAZER nas próximas aventuras (dentro das vontades deles, é claro) e antecipe. O que não quer dizer que o Mestre não possa incluir surpresas no caminho!

Com "o que eles pretendem fazer" em mente, o Mestre pode preparar alguns cenários de antemão. Se os jogadores querem conhecer Constantinopla em suas viagens, faça um planejamento e pesquisa sobre a cidade. Mas não "entregue o ouro" para os jogadores, dizendo a eles o que exatamente você planeja. Não esqueça QUEM é o Mestre! Apenas antecipe várias possíveis ações.

*Dois vampiros, Quaid e Allen desejam viajar para o Cairo a fim de negociarem algumas obras de arte que possuem. O Mestre deve fazer uma pesquisa sobre o Cairo de antemão.*

*Mas, durante a viagem, o Mestre decide que o barco onde eles estavam foi saqueado por corsários durante o dia, destruído e deixado à deriva. À noite, quando os vampiros acordam, encontram-se perdidos no meio do Mediterrâneo, próximo à costa da Itália.*

## Como dividir o Tempo

A saga de um vampiro está dividida em décadas, para melhor compreensão. A segunda página da Ficha de Personagens cuida desta parte de desenvolvimento e Evolução do Personagem.

O Mestre deve anotar o ano de início da Campanha e começar a contar e se preparar a partir daí. Olhe bem nossa Timeline e faça uma pesquisa básica sobre a região e tempo em que os personagens começaram. **BÁSICA!** Não precisa ser muito profunda, que quase ninguém aqui é professor de história! Basta apenas ser coerente consigo mesma.

Escolha as cidades próximas, decida quem são os governantes, se existem magos, templários, anjos. O Mestre PODE e DEVE modificar fatos (sobretudo se isto for pegar os jogadores "espertinhos" de surpresa).

O ideal é estabelecer de 3 a 5 aventuras ou pequenas campanhas por década, com tempo entre elas para que os jogadores desenvolvam a história de seus personagens também, afinal de contas, os imortais não passam 100% de seu tempo em ação contínua. Existem tempos de paz e prosperidade que devem ser aproveitados.

## As Vantagens

Conforme o tempo vai passando, os vampiros também se tomam mais poderosos. A cada década de vida, cada vampiro recebe (o termo melhor seria "desenvolve") as seguintes vantagens:

**+1 ponto de Atributo**, que não pode ser usado duas vezes consecutivas no mesmo Atributo. Esse aumento de Atributo reflete o desenvolvimento físico e intelectual de um vampiro com o simples passar do tempo.

*Josh decidiu aumentar a Agilidade de seu Personagem para 19. Assim, quando seu Personagem passar novamente de nível, ele não poderá usar o ponto extra de Atributos para elevar a Agilidade de novo.*

**+50 pontos de Perícia**; que deve ser dividida entre as perícias que o personagem utilizou ou que aprendeu durante este período. O máximo que um vampiro pode acrescentar em uma perícia já existente é 5 pontos (se a perícia for menor que 50%) ou 3 pontos (se a perícia for maior que 50%). Esses pontos refletem o simples fato do vampiro existir e observar o mundo ao seu redor e a passagem do tempo. O jogador deve escolher APENAS perícias que fazem parte do cotidiano do personagem, o que inclui ciências, conhecimentos, idiomas e outros. Perícias de combate NÃO podem ser aumentadas com estes pontos.

Observação: a Perícia Idiomas pode ser aprendida apenas por residir em um local cuja língua é nova para o Vampiro, sem gasto de pontos de perícia. Ele aprenderá a Perícia a uma taxa de 10% por ano, até um máximo de 30%, sem gastar os pontos correspondentes.

O Mestre pode dividir esses 50 pontos por década em 5 pontos por ano se achar melhor para a Campanha.

*Josh aumentou suas perícias da seguinte forma: Artes (Escultura +10), Ciências (Biologia +10, Física +5), Etiqueta (Nobreza +5), Manipulação (Empatia +10) e Ocultismo +10.*

**+1 Poder Vampírico**. O ideal é o jogador anunciar para o Mestre QUAL poder vampírico deseja adquirir no início do período e desenvolver este poder durante as aventuras. Isto permite ao Mestre muitas possibilidades de explorar o afloramento deste novo poder (afinal de contas, os poderes não "brotam" do nada imediatamente; eles tem de ser treinados e desenvolvidos).

*Josh anunciou que estava tentando desenvolver Grandes Lobos. Como ele já tinha Conhecimento da Língua dos Animais, ele podia fazer isso. Ao final de uma década o Mestre autoriza o uso do novo poder.*

A cada duas décadas (20 anos), o Personagem ainda ganha **+1 Ponto de Aprimoramento**, que também deve ser justificado na história. Os Aprimoramentos devem ter uma lógica, com os personagens e com o ambiente. Assim, os jogadores poderão sentir o prazer de desenvolver seus personagens, tornando-os vivos e complexos à medida em que envelhecem.

*Josh tinha Recursos e Dinheiro 2. No entanto, seus gastos estava apertados e ele sentiu a necessidade de aumentar sua renda. Ao longo de uma década ele cuidou de seus negócios e propriedades e agora tem Recursos e Dinheiro 3.*

## Salto no tempo

Às vezes, o personagem passa (ou pode passar) longos períodos de inatividade (em Sonho, às escondidas, aprisionado, ou simplesmente afastado da sociedade mortal, para refletir).

Neste caso, o vampiro não recebe as bonificações totais por envelhecimento, podendo até mesmo não receber nenhuma.

Este artifício pode ser utilizado para termos um vampiro com 450 anos de idade, mas apenas 200 de jogo. Cabe ao Mestre julgar quais habilidades, Atributos, Perícias, Aprimoramentos e Poderes que foram desenvolvidos, sem total sempre menor que um período de atividade plena.

## Tabela de Vantagens

Idade	Atributos	Perícias	Poderes	Aprimoramentos
10	+1	+50	+1	0
20	+2	+100	+2	+1
30	+3	+150	+3	+1
40	+4	+200	+4	+2
50	+5	+250	+5	+2
60	+6	+300	+6	+3
70	+7	+350	+7	+3
80	+8	+400	+8	+4
90	+9	+450	+9	+4
100	+10	+500	+10	+5

e assim por diante...

\* os Pontos de Atributos, de Perícias, de Poderes e de Aprimoramento estão ACUMULADOS (ao chegar a 60 anos, o Personagem ganha apenas 50 Pontos de Perícia e não outros 300!!!).

Personagens em Sonho não recebem NENHUMA vantagem, seja ela Poderes, Aprimoramentos ou Perícias, podendo até mesmo perdê-los (Influência e Contatos, principalmente).

## Outros Prêmios

Além destas vantagens, os jogadores podem obter outros prêmios do Mestre quando conseguem resolver uma aventura, ou quando se destacam durante uma campanha.

Os Personagens também podem conhecer novos locais, novas pessoas (que servem como "contatos"; apenas menos confiáveis). Podem adquirir tesouros, encontrados (ou roubados) de vilões, caçadores de vampiros, templários, padres ou mesmo reis e imperadores.

**Tesouros Arcanos.** Os personagens podem ter em mãos tesouros místicos raríssimos, encontrados em tumbas e mausoléus antigos, bem como mapas que levem à localização destes itens (um mapa com a descrição da ilha grega onde estão escondidos "aqueles que devem ser preservados").

É claro que quanto mais poderoso é um objeto, mais gente poderosa está atrás dele! Tenha em mente que objetos muito importantes SEMPRE atrairão a atenção de outros NPCs, o que acaba gerando uma importante fonte de novas aventuras.

## Conhecimento

O mais valioso dos tesouros. Como cada Mestre cria e desenvolve sua campanha de uma maneira diferente, o conhecimento se torna de longe o tesouro mais importante que um personagem pode adquirir.

Informações, saber quem puxa cada corda, quem controla o quê, e quem está por trás do quê. Conhecer as verdadeiras origens dos vampiros, dos anjos, dos demônios de outros seres sobrenaturais e da Magia Arkana; distinguir os mitos da realidade, e a realidade da Verdade.

## Desenvolvendo um Diário

Como um prazer extra, aconselhamos os jogadores a escrever um diário contendo todas as aventuras que seus personagens participem, de modo a formar um diário pessoal do vampiro (e vocês vão se impressionar como este diário irá se tornar grande, detalhado e cada vez mais profundo com o passar do tempo e das aventuras).

Anotar os contatos, amigos e inimigos que podem reaparecer em aventuras posteriores, locais visitados, mortais de importância; anjos e demônios milenares encontrados; experiências novas (como seu personagem reagiu à descoberta do novo mundo? À queda de Constantinopla? À descoberta de que a Terra era redonda? Quando os primeiros livros foram impressos? Quando a energia elétrica surgiu? Quando pode ver o sol nas telas de um cinema pela primeira vez?).

## Experiência

*Dos outros quatro Personagens da Campanha, dois foram destruídos pela Inquisição, um ficou louco e o último acabou aprisionado em Arkanun para sempre.*

Em um RPG de horror, sobreviver a uma Aventura muitas vezes já é um prêmio em si, mas para recompensar os Personagens que resistiram bravamente aos anjos, templários, Inquisição e outros seres sobrenaturais e que conseguiram resolver uma Aventura (ou parte dela, ou saírem vivos, pelo menos), existe um sistema que permite aos Personagens aumentarem suas habilidades entre as Aventuras.

Esse sistema é chamado de **Experiência**. Personagens que sobrevivem a muitas Aventuras, encontram muitas criaturas desconhecidas ou enfrentam muitos perigos tomam-se mais experientes com o tempo, adquirem mais poderes e melhoram suas habilidades naturais.

Sempre que uma Aventura ou conjunto de Aventuras terminar, o Mestre deve avaliar a participação de cada Personagem e decidir quais estão aptos a aumentarem seus níveis de conhecimento (geralmente a cada três ou quatro Aventuras bem sucedidas ou ao final de uma pequena Campanha).

## As notas de 0 a 10

O sistema de passagem de nível funciona da seguinte maneira: ao final de cada Aventura (e não de cada sessão de jogo) o Mestre deve se fazer este pequeno questionário a respeito de cada Jogador:

- 1- O Jogador fez um bom *Roleplay*?
- 2- O Jogador colaborou para a união do grupo?
- 3- Os objetivos da Aventura foram atingidos?
- 4- O Personagem ou o Jogador aprendeu alguma coisa?
- 5- O Personagem foi heróico?

Com base nessas perguntas, o Mestre deve dar uma nota de 0 a 2 em cada pergunta para cada Personagem, que será somada aos seus Pontos de Experiência.

Uma nota 2 significa uma atuação excepcional no quesito analisado, enquanto uma nota 0 representa uma participação muito fraca. O máximo que um Personagem pode ganhar em uma Aventura é 10 pontos e o mínimo é 0.

**Importante:** evite notas totais muito altas ou muito baixas. Na prática, fique com valores entre 3 e 7, saindo dessa faixa apenas em casos especiais.

Quando cada Personagem atingir determinado número de Pontos de Experiência (dado pela tabela ao lado), ele receberá todos os benefícios (Aprimoramentos, Perícias, Focus e Magia) apresentados na mesma tabela.

## Nível

Nível é um conceito humano, criado para Personagens mortais que não dispõem da eternidade para desenvolver seus poderes. Como os Personagens humanos do Sistema Daemon.

O nível máximo que um Personagem humano pode chegar é o 15º nível. Níveis acima do 15º são possíveis apenas através de pactos com demônios ou Idade Avançada.

Para criaturas sobrenaturais como as descritas em VAMPIROS MITOLÓGICOS, não existe o conceito de nível após a transformação. No entanto, ele tem sentido quando estamos tratando da vida do Personagem ANTES da transformação.

Se um personagem com alguma experiência for transformado em um vampiro, ele manterá todas as habilidades (Atributos, Perícias, Aprimoramentos etc.) que conquistou durante sua vida.

*Frank Noonan era um guerreiro de 4o nível quando foi transformado. O personagem Frank tinha, desde sua criação, os Aprimoramentos Ambidestria (2 pontos) e Imunidade a Venenos (3 pontos). Ao ser transformado em vampiro, Frank mantém esses aprimoramentos.*

*Um personagem de 4o nível tem o equivalente a 30 pontos de experiência. Frank mantém seus 32 pontos e continua evoluindo a partir desse ponto.*

## Perícia e Experiência

Os pontos de Perícia podem ser distribuídos em qualquer Perícia, mas pontos que não forem alocados serão perdidos.

O Jogador pode colocar um mínimo de 5 pontos e um máximo de 10 pontos por Perícia escolhida. Caso seja uma Perícia nova (que ele ainda não tenha na ficha), deve gastar um mínimo de 10 pontos para comprá-la.

Ao contrário dos Pontos de Perícia ganhos com a idade, estes pontos podem ser gastos em qualquer perícia, inclusive as de combate, sem nenhum tipo de restrição.

**Observação:** como esses Pontos de Perícia foram ganhos devido ao aprendizado prático do Personagem, recomendamos por uma questão de coerência no desenvolvimento da campanha que ao menos uma parte desses pontos sejam gastos em Perícias que o Personagem tenha de fato usado durante suas últimas aventuras, embora isso não seja obrigatório.

## Pontos de Magia e pontos de Focus

Caso o Personagem tenha habilidades mágicas, o aumento em seus pontos de Focus e Magia indicam seu desenvolvimento em relação às artes arcanas e cabalísticas.

Existe apenas um problema com os pontos extras de Focus: para aumentar um Caminho de Magia, o Mago aspirante deve encontrar um professor que se disponha a ensiná-lo e que possua conhecimentos no mínimo iguais aos que o Mago deseja aprender (para aprender Fogo 3, um Mago deve encontrar um professor que possua conhecimentos no Caminho do Fogo até o terceiro círculo). Como o máximo de Focus que pode ser gasto em um Caminho é 4, caso o Mago deseje aumentar seus poderes em relação ao Controle do Fogo (ou outro Caminho), ele deve procurar um mentor que possua Fogo 4 e a Forma de Magia que deseja aprender.

E quanto maior o poder, mais raros e difíceis de ser encontrados são os professores, e maiores os favores e o preço a ser pago para esses mentores.

Detalhes sobre o funcionamento das Magias no Sistema Daemon podem ser encontrados no livro GRIMÓRIO.

## Outros Prêmios

Além dessas mudanças, que são reflexos do desenvolvimento do Jogador, os Personagens podem encontrar outras formas de melhorias no seu status, como por exemplo:

## Tesouros

Um nome pomposo para dinheiro. Personagens podem conseguir muito dinheiro como pagamento de uma missão, roubo de uma Sociedade Secreta, como criminosos ou com investimentos que tenham feito durante a Aventura.

## Títulos místicos

A Ordem que os investigadores estão ajudando ou prestando favores pode conceder-lhes algum título ou condecoração; ou pode ser um favor que os investigadores podem cobrar no futuro. Lembre-se que praticamente tudo gira em torno de favores no mundo dos Magos.

## Pactos com um Demônio ou Anjo

Os Personagens podem ter conseguido estabelecer contato com algum ente extraplanar e resolvido algum problema para ele. Podem conseguir um favor ou simplesmente que a entidade não os destrua. Em troca de algum serviço, um Demônio pode propor um pacto ou um novo negócio.

## Conhecimento

O mundo de cada Mestre é diferente.

Este RPG somente fornece o esqueleto do mundo de uma forma bastante simples. Mesmo os livros de suplementos não conterão toda a verdade.

Cabe ao Mestre adicionar seitas, criaturas, pessoas e fatos que tomam cada mundo único e diferente dos outros. Os Personagens podem descobrir fatos obscuros sobre a cidade onde estejam jogando, sobre a seita que investigam, sobre os Anjos e Demônios ou a verdade por trás das lendas.

## Tabela de Experiência

Exp	Aprimoramento	Perícia	Focus	Magia
0	inicial*	inicial*	inicial*	inicial*
5	+1	+25	+1	+1
15	+1	+50	+2	+2
30	+1	+75	+3	+3
50	+2	+10	+4	+4
80	+2	+12	+5	+5
120	+2	+150	+6	+6
180	+3	+175	+7	+7
250	+3	+200	+8	+8
400	+3	+225	+9	+9
550	+4	+250	+10	+10
800	+4	+275	+11	+11
1.100	+4	+300	+12	+12
1.600	+5	+325	+13	+13
2.200	+5	+350	+14	+14

\* Os Pontos de Aprimoramento, de Perícia de Focus e de Magia estão ACUMULADOS (ao chegar a 120 Pontos de Experiência, o Personagem ganha apenas 25 Pontos de Perícia e não outros 150!!!).

# Envelhecimento

## Envelhecendo

Uma vez escolhida a data e local de começo da Campanha, os personagens participarão de aventuras estabelecidas pelo Mestre, e começarão a desenvolver seus personagens, sobrevivendo através da passagem das eras.

Mas como um vampiro pensa? Como ele envelhece?

Existem problemas logísticos a serem resolvidos pelo Mestre e pelos jogadores a medida em que um vampiro envelhece. Decidi dividir estas fases para uma explicação mais detalhada sobre o processo, de modo não só a auxiliar o Mestre com sua própria campanha, mas também para dar coerência aos vampiros mais velhos que porventura desejem acrescentar na história.

## Da criação ao primeiro século de vida

Nesta fase, o vampiro tende a se sentir um humano superior, dotado do Dom das Trevas, de superforça, superpoderes e outras habilidades fora do normal. Muitos continuam ligados a muitos amigos mortais, e até mesmo tentam passar-se por mortais, controlando seus negócios como faziam antes, apenas com uma vantagem sobrenatural. Com o passar dos primeiros cinquenta anos, começam a sofrer a dor da perda, do envelhecimento das pessoas amadas, a morte de seus parentes mais próximos, e o primeiro dilema.

## A Dominação dos mais velhos

Assim que um vampiro é criado, diz a lei vampírica dos ekimdu que seu senhor deve ser responsável pelo novo vampiro até que este esteja pronto para vagar pelo mundo sozinho. Isto pode durar alguns meses, alguns anos, ou mesmo algumas décadas. Muitos vampiros mais velhos criam suas proles com o intuito de fazerem delas escravas eternas, mas mais cedo ou mais tarde, o poder do sangue destas crias será forte o suficiente para se libertar das amarras de seu criador.

Nesta primeira etapa, o criador pode deixar o vampiro recém criado seguir seu curso, ou pode tentar continuar com a pressão e o controle sobre ele, e este controle pode ser feito de várias formas: controle direto, chantagem, controle sutil ou até mesmo controle subliminar.

## O amor versus as leis vampíricas

O vampiro pode sentir a dor e a agonia de ver seus entes queridos morrendo por velhice, doenças ou mesmo acidentes comuns aos mortais, e abandonando as carcaças terrenas para entrar no reino dos mortos (Spiritum). Alguns vampiros passam a estudar o oculto, para melhor entender o que se passa; outros tentam transformá-los em vampiros também, correndo o risco de quebrar as leis vampíricas. Muitos deles apelam para seus contatos, suplicam para que deixem transformar seus entes queridos, negociam estas crias. Mesmo que consigam autorização, esta nunca vai ser suficiente

para TODAS as pessoas que o vampiro ame, e mais cedo ou mais tarde o personagem irá recair no mesmo dilema.

Outros criam estes novos vampiros à revelia dos antigos, e são obrigados a abandonar tudo o que possuem para evitar a morte pelas mãos dos mais velhos, ou começam uma guerra com os antigos pelo direito a ter sua nova cria. De qualquer maneira, nunca é uma situação agradável.

## A competição entre mortais e imortais

Nos primeiros anos de pós-vida, os inimigos mortais serão facilmente eliminados pelos vampiros. Competidores mortais e antigos inimigos não são páreos para os Dons das Trevas, e é possível expandir o controle ou influência sobre seus negócios mortais de maneira surpreendente.

Muitos vampiros jovens são destruídos pelas sociedades secretas, pelos magos ou pelos demônios nos primeiros 50 a 100 anos de vida, pois já apresentam algum valor em sua alma (nas mãos dos anjos e demônios mercadores de almas) mas ainda não possuem muito poder, o que significa que ainda podem ser derrubados através da força bruta pura e simplesmente. Nesta fase da Campanha o Mestre deve utilizar aventuras que exijam lutas, batalhas e caçadas, até que o vampiro ou grupo de vampiros se estabeleça. Anjos, demônios, magos e cavaleiros templários dão excelentes adversários nesta fase.

A maior parte das aventuras nestes períodos diz respeito à expansão de seus negócios, seus concorrentes, suas expedições (dependendo do período de tempo em que estivermos, poderão ser até mesmo expedições em direção ao novo mundo desconhecido!), guerras (veja a linha de tempo: no decorrer da história da humanidade, não passamos nem 200 anos livres de alguma guerra) e invenções.

Mais cedo ou mais tarde, seu vampiro terá se livrado da maioria de seus concorrentes mortais, terá alcançado algum grau de respeito entre os vampiros de sua região e conhecerá outras partes do mundo.

Às vezes, o vampiro não deseja viajar. Neste caso, torna-se encrostado na região onde vive, se transformando lenta e progressivamente em senhor absoluto de seu território. Estes costumam ser os vampiros mais influentes e poderosos da sociedade imortal, e não toleram interferências com seu poder.

## A pesquisa sobre o tempo e espaço

Em uma campanha de Vampiros Mitológicos, mais do que qualquer outra, é necessário prestar muita atenção às datas e locais importantes para a história do planeta, caso contrário, o Mestre poderá involuntariamente criar aventuras sem pé nem cabeça.

Para isto, use e abuse da tabela de Timeline que fornecemos na página 52, pois ela servirá como uma base para dados e pesquisa histórica que tornarão sua campanha muito mais rica em detalhes e background.

Veja o exemplo a seguir:

- Onde vocês irão agora?

- Bem, estamos em 1943. Acho que vamos visitar nossos contatos naquela vila de pescadores no Japão, ao lado da cidade de Nagazaki, e ficaremos por lá treinando Karatê com o Mestre Yoshi até 1947. Quatro anos deve ser suficiente. Teremos paz e tranqüilidade para treinar.

- Tudo bem. Quatro anos se passam em tranqüilidade. Estamos agora em 1947. O que vocês vão fazer?

Tudo estaria realmente bem, se neste período não estivesse ocorrendo a II Guerra Mundial e em 1945 não tivesse caído uma bomba atômica sobre Nagazaki, a poucos quilômetros de distância do acampamento dos vampiros. É importante prestar atenção nos detalhes que estão à volta dos personagens. O mundo não vive em função deles. Este tipo de detalhamento histórico que diferencia os Mestres BONS dos Mestres RUINS.

Consulte sempre a Linha de Tempo, bem como tente descobrir mais sobre o país, sobre a cidade ou a região onde os jogadores se encontram. Os acontecimentos importantes, a forma de governo e outros detalhes podem fazer diferença.

### A solidão

Quando o vampiro já está estabelecido, ou seja, com 50 a 100 anos de idade, ele começa a sentir o peso da solidão. Seus amigos mortais morrem, suas amantes envelhecem e tornam-se feias. Com o crescente desinteresse pelo sexo mortal, os vampiros tornam-se cada vez mais interessados na alma e no sangue de uma pessoa do que em seus atrativos sexuais. Surge a necessidade de companhia inteligente e agradável (ou pelo menos suportável) para que o vampiro possa travar conversas cada vez mais específicas. O amor se torna cada vez menos carnal e cada vez mais platônico.

Alguns vampiros superam este problema, acompanhando a sociedade mortal onde quer que ela esteja. Acompanham cientistas, inventores, alquimistas, aventureiros mortais onde quer que haja algo novo a se descobrir. Estes são os que conseguem sobreviver mais tempo carregando o fardo da imortalidade.

### As proles

Outros se tomam cada vez mais afastados da sociedade mortal. Uma vez que adquiriram poder além dos sonhos de qualquer humano, não querem abrir mão dele de maneira nenhuma. Quando as coisas começam a sair do controle, criam suas primeiras proles, com o intuito de auxiliá-lo eternamente contra seus inimigos, ou no domínio de suas posses. Em um ou dois séculos, enfrentarão estes mesmos vampiros mais jovens em luta pelo poder que conseguiram, mas poucos se dão conta disto.

No mundo dos mortais, os pais educam os filhos para que estes sejam capazes de se sustentar, ter um emprego e sobreviver quando os pais ficarem velhos e não puderem mais trabalhar... na sociedade vampírica, o pai não só fica mais poderoso com o tempo, como não vai morrer NUNCA (pelo menos, teoricamente). Imagine agora todas as "famílias" crescendo com o tempo e os mais antigos insistindo em perma-

necer no jogo... A quantidade de poder e controle sobre o mundo disponível não acompanha esta expansão. O que ocorre então? Guerras entre os mais antigos.

Nestes duzentos primeiros anos, o vampiro geralmente cria algumas proles, seja por amor, seja por amizade, seja por solidão. Sempre as cria seguindo as leis vampíricas (quando se é o vampiro mais velho ou poderoso de uma região, ele mesmo FAZ as leis).

Isto deve ser sempre feito com cautela, pois grande quantidade de vampiros em uma região atrairão certamente a atenção das sociedades secretas, principalmente os magos e os templários, que ao descobrir TODA a extensão do poder de seu vampiro, não medirão esforços até conseguir livrar o mundo da sua presença.

No que diz respeito ao número de discípulos criados, existem basicamente três tipos de vampiros:

Os que criam várias proles, na esperança de vencer os oponentes pelo número. Estes expandirão seus domínios mais rapidamente, e resolverão seus problemas mais imediatos, mas provavelmente terão complicações futuras, pois é difícil manter todas as crianças comportadas durante todo o tempo.

Existem os que selecionam cuidadosamente QUEM vai receber o Dom das Trevas. Estes costumam ter um, dois, talvez três filhos durante toda a sua existência, e cuidam deles com toda a dedicação. Crescem em poder mais lentamente, mas constroem uma base mais sólida para seu controle (eu disse controle, e não herança. Note que o pensamento de alguém que não envelhece é diferente do nosso pensamento mortal).

O vampiro quer aumentar o poder que já possui, e não adquirir mais terras para "passar" e "dividir" com seus "herdeiros" (lembre-se que, pelo menos teoricamente, o vampiro é imortal).

Existem também aqueles que não criam proles NUNCA. Que possuem alguma paranóia a respeito de filhos, ou que conheça casos de crianças que se uniram contra seu criador, ou que seja paranóico ao extremo (algum vampiro que tenha criado muitas proles, e depois precisou destruí-las todas pode estar encaixado nesta definição).

Fato é: quando os vampiros atingem certa idade, cedo ou tarde descobrirão que criar novos vampiros ou passar o Dom das Trevas adiante para qualquer um não é um bom negócio, a menos que consigam manter suas crias sempre debaixo de suas asas, ou encontrem alguém que realmente mereça este Dom.

Quando um vampiro atinge dois ou três séculos, começa a ficar paranóico a respeito disto (ainda mais se veio de uma cultura feudalista, faraônica ou despota, ou teve algum problema com isto no passado).

Com o passar do tempo, retira-se da sociedade mortal cada vez mais, passando a andar com vampiros (sejam eles suas proles ou os outros vampiros de sua comunidade); magos de seu culto, ou outros companheiros de ordem mais velhos e sábios; anjos caídos, anjos da terceira falange ou mesmo demônios ou cultistas. Depois passam a andar apenas com os mais velhos entre estes, e finalmente passam a viver sozinhos e isolados. Estes vampiros são conhecidos como Filhos do Milênio, ou simplesmente de Antigos, dependendo de sua idade e poder.

Quando o vampiro completa três ou quatro séculos de existência, seus filhos já estarão completando um ou dois séculos, às vezes mais (se ele os criou logo que recebeu o Dom das Trevas, eles estarão quase tão velhos e poderosos quanto seu vampiro) e suas próprias crias já estarão sendo capazes de influenciar o mundo vampírico e mortal (queira você ou não).

Como seu personagem reagirá a isto? Ele tentará manter o controle sobre sua prole, ficará aliado, ou se tornará inimigo dela? Lembre-se que as evoluções da tecnologia fazem MUITA, mas MUITA diferença mesmo. Quantos vampiros cujos castelos estavam cheios de arqueiros não foram derrotados por vampiros mais jovens, ou templários, no comando de canhões?

## O Sonho

Muitos vampiros conseguem acompanhar o desenvolvimento da tecnologia, mas a grande maioria vai ficando para trás. E quando o mundo que conheciam começa a desabar diante de seus próprios pés, estes vampiros acabam perdendo a vontade de viver, sendo destruídos por outros vampiros mais jovens ou por caçadores, ou entram em Sonhos cada vez mais longos até que um dia simplesmente não acordam mais.

Todas as manhãs, antes do nascer do sol, os vampiros entram em Sonho dentro de seus caixões. Suas almas vagam por uma região do Sonhar e de Spiritum conhecida como a terra dos vampiros, onde as bordas do reino dos pesadelos cruza as regiões mais sombrias de Spiritum.

Muitas almas dos vampiros também vagam pelo Inferno.

Este período em que o vampiro está dormindo chama-se Sonho. Com o passar dos anos, os vampiros passam a entrar neste estado por períodos cada vez mais longos. Seu corpo envelhecido requer quantidades cada vez mais potentes de Sanguinus, e o sangue dos mortais começa a se tornar diluído como água, e insatisfatório.

Um vampiro antigo, com mais de cinco ou seis séculos de idade, que insista em beber somente sangue de mortais, começa a se sentir cada vez mais desanimado e fraco, e mergulha em Sonho com cada vez mais frequência, e durante períodos cada vez mais longos, até que um dia simplesmente não acordam mais.

Outros vampiros milenares começam a caçar outros vampiros para sobreviver. Às vezes matando-os, às vezes escravizando-os de modo a conseguir seu Sanguinus. Alguns criam vampiros especialmente para servirem como "filtros de sangue", para aumentar a potência do sangue mortal.

## O domínio dos mais antigos

Com quatro ou cinco séculos, um vampiro que tenha sobrevivido todo este tempo possui um vasto império, muitas vezes comandado por cinco ou seis proles (estes mesmos já com seus cem, duzentos anos), e estas proles já tiveram seus próprios herdeiros e se meteram em vários problemas por elas mesmas.

Os vampiros desta idade afastam-se lenta e progressivamente da sociedade dos vampiros mais jovens. As tavernas já não são mais como costumavam ser, os costumes mudaram, as pessoas estão cada vez mais estranhas...

Os filhos dos filhos deste vampiro de meio milênio raramente conversam com o vampiro original, nosso personagem-exemplo, e quando o fazem, estão sempre cercados por sombras ou por um manto de obscuridade, afinal de contas, os problemas que ele enfrenta estão muito acima das possibilidades destes recém nascidos, e para que as coisas mantenham-se como estão, é necessário sempre uma ajuda mútua.

Os filhos destes netos provavelmente nunca virão a ver nosso personagem, que já está se aproximando da casa dos setecentos a oitocentos anos de idade, com inimigos no mínimo tão poderosos e inumanos como ele próprio, e tão ávidos por continuar cravando suas garras no poder que cada vez mais rápido se esvai, que a luta entre os milenares prossegue pela eternidade ou enquanto um deles ainda estiver de pé.

Aqueles que não entraram em Sonho, não foram destruídos ou não abandonaram o mundo dos humanos (indo para Spiritum ou para o Inferno) permanecem com seus impérios, desafiando as sociedades secretas e jogando com os anjos nimbus, os demônios, os dragões e os grandes mestres secretos.

Um vampiro com esta idade terá feito incontáveis aventuras; passado por dezenas, para não dizer centenas de guerras. Terá visto civilizações crescerem e se desintegrarem; terá visto deuses serem criados e serem destruídos. Seus poderes serão maiores do que qualquer mortal já sonhou.

## Filhos do Milênio

Um vampiro com um milênio de idade sentirá cada vez menos necessidade de seu corpo físico, pois seus poderes mentais, astrais e espirituais lhe permitirão controlar seus domínios através do Sanguinus de seus filhos; influenciando suas decisões sem nem mesmo estar presente. Passará a maior parte de seu tempo em Sonho, onde seu espírito estará livre para vagar pelos reinos espirituais; onde seus poderes mentais estarão vigiando o que ocorre ao seu redor.

Com mais alguns séculos; os filhos dos filhos dos filhos de seus vampiros originais pensarão que seu personagem não passa de uma lenda criada pelos mais jovens para assustá-los. Os anjos nimbus, por sua vez, estarão cada vez mais preocupados com este novo jogador poderoso dentro do grande jogo universal.

## As lendas

Poucos, mas poucos vampiros mesmo conseguem se manter ainda entre os vampiros, e menos ainda os que conseguem viver entre os mortais. A grande maioria dos milenares procura locais cada vez mais distantes e inóspitos; longe dos humanos, dos vampiros e de seus problemas. Com o tempo, seus filhos se encarregarão de seus domínios, tornando-se eles mesmos, lendas.

Quando começar outra campanha, ou quando outros jogadores estiverem em suas campanhas, certamente ouvirão falar das histórias e mitos antigos, sobre os velhos anciões que caminhavam na Terra durante o começo da Idade das Trevas.

MARCELO DEL DEBBIO

# Bibliografia

## Sobre Vampiros em Geral

Melton, J. Gordon; "O Livro dos Vampiros - A Enciclopédia dos mortos vivos" - Edição Brasileira da Makron Books

## Strigoi

Bude, Peter; "Witchcraft and Magic in Renaissance Italy"; London, 1977 p 32-52  
Burriss, Eli Edward; "Taboo, Magic, Spirits: A study in Roman Religion"; McMillan, 1931  
Melton, J. Gordon; "The Vampire Book"; Gale Research, 1994  
Murgoci, Agnes; "The Vampire in Romania"; Folk-Lore 1926 pgs 302-349  
Yarbro, Chelsea Quinn; "Blood Games"; St Martin Press, 1980  
Stoker, Bram; "Dracula"; Londres, Constable, 1897  
Summers, Montague; "The Vampire in Europe"; New Hyde Park, NY, 1961

## Lamia

Mc Farlane, Todd; "Blood Feud"; Image Comics, 1993  
Powers, Tim; "The Stress of her Regard"; England, 1891  
Reid, Jane Davidson; "The Oxford Guide to Classical mythology"; Oxford University Press, 1993  
Summers, Montague; "The Vampire: His Kith and Kin"; University Boks, NY, 1960  
Williamson, J.N.; "Death Coach" (1981), "Death School" (1981), "Death Doctor", 1982

## Ekimmu ou Ekimdu

Ferry, David; "Gilgamesh. A new rendering in english verse"; New York, 1992  
Rein-Hagen, Mark; "Vampire, the Masquerade"; 1992  
Rice, Anne; "Entrevista com o Vampiro"; 1976  
Rice, Anne; "O Vampiro Lestat"; 1984  
Spencer, Lewis; "Myths and legends of Babylonia and Assyria"; Londres, 1928 - reedição em 1964  
Summers, Montague; "The Vampire: His Kith and Kin"; NY University books, 1960

## Vrikolakas

Barber, Paul; "Vampires, burial and death: Folklore and Reality"; New Haven, 1988  
Coxwell, C. Fillingham; "Siberian and other Folk-tales"; New York AMS press, 1983  
Grimal, Pierre; "Diccionario de Mitología Griega y Romana"; 1965 (revisado em 1981-1997)  
Summers, Montague; "The Vampire: His Kith and Kin"; NY University books, 1960  
Summers, Montague; "The Vampire in Europe"; NY University books, 1961

## Asimani

Melton, J. Gordon; "The Vampire Book"; Gale Research, 1994  
Summers, Montague; "The Vampire: His kith and Kin"; NY university books, 1960.  
Vellutini, John; "The african origins of Vampirism"; 1988

Richard Wenk (filme); "Vamp"; 1986  
Wes Craven (filme); "A Vampire in Brooklyn";, 1996

## Kiang-Shi

Carpenter, John; "Big trouble in little China" (Os aventureiros do bairro proibido); filme, 1986  
Hurwood, Bernhard; "Passport to supernatural: an Occult compendium"; Taplinger, 1972  
Summers, Montague; "The Vampire: His Kith and Kin"; NY University books, 1960  
Vellutini, John L; "The Vampire in China"; Journal of Vampirology 6, 1989  
Willoughby-Meade G; "Chinese Ghouls and Goblins"; New York, Frederick A. Stokes, 1926

## Rakshasas

Burton, Richard F; "Vikram and the Vampire"; publicado em 1870, com diversas reimpressões  
Walker, Benjamin; "The Hindu World"; Frederick A. Praeger, 1986  
"Devi-Mahatmya"; editado no século VI, impresso em várias edições e traduções.  
"The Baital-Pachisi" ou "The Twenty-Five tales of a demon"; Editado por Duncan Forbes, 1857

## Eretik

Oinas, Felix J; "Heretics as vampires and demons in Russia"; European Journal 22, 1978  
Summers, Montague; "The Vampire in Europe"; NY University books, 1961

## Nosferatu

"Nosferatu, Eine symphonie des Garuens" (filme mudo), 1922  
Druillet, Phillippe; "Nosferatu"; Dark Horse Comics, 1991  
Herzog, Werner; "Nosferatu"; (filme), 1979  
Merhige, E. Elias; "A Sombra do Vampiro"; (filme), 2000

## Brujas

Baroja, Julio Caro; "The World of the witches"; Chicago, University of Chicago press, 1965  
Henningsen, Gusta; "The Witches advocate: Basque Witchcraft and the spanish Inquisition", 1980

## Sábios

Henningsen, Gusta; "The Witches advocate: Basque Witchcraft and the Spanish Inquisition", 1980  
"La Noche del terror Ciego" (Filme)

## Arcádios

Del Debbio, Marcelo; "Vampiros: Principia Discordia", 2001

## Kamazotz

Tarantino, Quentin; "Um Drinque no Inferno" (filme), 1996  
Bigelow, Kathryn; "Quando Chega a Escuridão" (filme), 1987

# Simulando 1d100 com 3d6

Caso você não disponha de dados de dez faces, pode utilizar três dados comuns de seis lados para simular 1d100. Você precisa de um dado de cor ou tamanho diferente, que será chamado de **Dado de Controle**. Depois de definido, basta jogar os três dados e comparar o resultado na tabela abaixo. Os dois dados comuns marcam a linha e a coluna (não importa a ordem!) e o dado de controle marca o valor exato em porcentagem.

Ex. Você rola 3,4 e 5. O resultado na tabela é 40; você rola 1,5 e 4 e o resultado é 45; você rola 2, 5 e 1 e o resultado na tabela é 48. Caso o resultado seja um X, jogue novamente.

	1	2	3	4	5	6
1	01 02 03 04 05 X	06 07 08 09 10 11	12 13 14 15 16 17	24 25 26 27 28 29	42 43 44 45 46 47	66 67 68 69 70 71
2	06 07 08 09 10 11	01 02 03 04 05 X	18 19 20 21 22 23	30 31 32 33 34 35	48 49 50 51 52 53	72 73 74 75 76 77
3	12 13 14 15 16 17	18 19 20 21 22 23	X X X X X X	36 37 38 39 40 41	54 55 56 57 58 59	78 79 80 81 82 83
4	24 25 26 27 28 29	30 31 32 33 34 35	36 37 38 39 40 41	X X X X X X	60 61 62 63 64 65	84 85 86 87 88 89
5	42 43 44 45 46 47	48 49 50 51 52 53	54 55 56 57 58 59	60 61 62 63 64 65	96 97 98 99 00 X	90 91 92 93 94 95
6	66 67 68 69 70 71	72 73 74 75 76 77	78 79 80 81 82 83	84 85 86 87 88 89	90 91 92 93 94 95	96 97 98 99 00 X





# VAMPIROS

## MITOLÓGICOS

Totalmente baseado nas culturas REAIS de vampiros, **VAMPIROS MITOLÓGICOS** traz a descrição completa das principais raças de vampiros, originários das diferentes culturas antigas.

Conheça os *Strigoi*, vampiros romanos que acompanharam toda a expansão do Império; *Ekindu*, vampiros babilônicos resultado da comunhão do homem com um espírito maligno; *Asimani*, os temíveis feiticeiros imortais africanos que se alimentam de carne humana; *Lamia*, os vampiros serpentes da cultura grega; *Vrikolakas*, os filhos amaldiçoados de Licaon, condenados a vagar pela terra em companhia de seus irmãos lobisomens; *Kiang-Shi*, os vampiros mandarins chineses; os *Rakshasa*, vampiros-demônios hindus adoradores da deusa Kali, os *Arcádios*, vampiros com sangue de fadas elfos e, finalmente, os *Kamatotz*, os temidos vampiros astecas.

Conheça seus poderes, costumes e fraquezas. E também a biografia dos principais vampiros literários de todos os tempos, incluindo Vlad Teppes (Drácula), Condessa Bathory, Lestat de Lioncourt, Barnabás Collins, Nicholas Knight, Mr. Harker, Carmilla, Sir Varney, Conde de Saint German e Lord Ruthven, entre outros.

Este livro ensina a criar e organizar uma cidade pelo ponto de vista dos vampiros, com muitas dicas sobre como criar aventuras e como desenvolver os personagens através da Campanha.

Além disto, **VAMPIROS** inclui uma Timeline Mística com todos os mais importantes acontecimentos da história da humanidade, desde 4.000 a.C. até os dias de hoje, incluindo guerras, fatos inexplicáveis, fundação de ordens de cavaleiros, magos e seitas secretas reais, dados que não podem ser encontrados em nenhuma enciclopédia.

**VAMPIROS** é um RPG que utiliza o Sistema Daemon, mas quase não possui regras, podendo ser aproveitado por qualquer sistema de RPG, ou simplesmente como uma fonte de pesquisa e consulta sobre os seres que caminham com as trevas desde os tempos mais remotos da Antiguidade.

Compre!

Você nunca sabe quando terá de sair de casa à noite.

ISBN 85-87813-88-9



9 788587 013026

Daemon  
Editora

