

Os Poderes  
do Dragão



“Não enxergo com clareza à minha frente, mas não esqueço o que se passou, nem mesmo quando o meu novo eu, minha nova visão, descortina as sombras que antes me mantinham cego.

Essa é minha causa, minha esperança. Que eu possa atravessar as sombras do ódio e até mesmo o esplendor do amor, e encontrar do outro lado algo maior que ambos.  
Que termine. Que comece.”

- Os Ritos do Dragão

Este livro é uma coletânea dos Anéis do Dragão oficiais de Vampiro: o Réquiem.

O trabalho de tradução e diagramação é voluntário e sem fins lucrativos, com o único objetivo de ser mais um recurso para os fãs de RPG. Boa leitura.

Henrique Giacomitti

## Os Anéis do Dragão

O Réquiem apresenta à Família uma série de vantagens que nenhum mortal é capaz de obter, mas a maldição do vampirismo ofusca consideravelmente esses poderes insignificantes. Entretanto, os vampiros da Ordo Dracul acreditam que não precisa ser assim. Por meio dos Anéis do Dragão, esta coalizão se empenha em trapacear a maldição imposta a seu fundador, despojando-se das limitações e das exigências da morte em vida até que seus integrantes alcancem a pureza.

Os Anéis do Dragão abrangem três filosofias distintas e cada uma delas apresenta três camadas. Os Anéis do Dragão, como o Crúac e a Feitiçaria Tebana, não pertencem realmente a um clã. Os integrantes da coalizão podem estudar qualquer um dos anéis ou todos eles, mas reconhecem que nenhum vampiro, até onde se sabe, conseguiu dominá-los de fato. O personagem precisa ter pelo menos um círculo de Status na Coalizão (Ordo Dracul) para aprender qualquer um dos Anéis do Dragão. O jogador que adquirir pelo menos um círculo dessa Vantagem durante o processo de criação do personagem poderá investir um dos três círculos de Disciplina nos Anéis do Dragão se assim o desejar. Toda vez que o jogador quiser aumentar o índice de Anéis do Dragão do personagem, este ainda precisará ter pelo menos um círculo de Status na Coalizão (Ordo Dracul) para tanto.

A ativação de uma camada dos anéis por si só não exige testes nem o investimento de um

benefício (apesar de algumas camadas incrementarem certos testes ou liberarem o uso de determinadas habilidades que normalmente não seriam permitidas). O personagem tem sempre a opção de usar uma camada disponível, e os benefícios da camada podem ser “desligados” ao bel-prazer do membro da Família.

A aquisição de novos círculos dos Anéis do Dragão é idêntica ao de outras Disciplinas, sendo o número de camadas já dominadas pelo personagem o nível vigente e o “novo nível” o patamar seguinte. Por exemplo, o personagem conhece cinco camadas dos Anéis do Dragão. Para ele aprender a sexta, o jogador terá de investir 42 pontos de experiência (seis [o novo nível do anel] vezes sete [o multiplicador em pontos de experiência para Disciplinas extra-clã]). As camadas são obrigatoriamente aprendidas de acordo com a sequência de cada anel, mas o personagem não precisa progredir até o fim de um anel para avançar num outro. Isto é, o personagem que tem duas camadas do Anel do Sangue poderia aprender a primeira camada do Anel da Fera sem passar pela terceira camada do Anel do Sangue. Por não constituírem uma verdadeira Disciplina, os Anéis do Dragão não são limitados pelo valor máximo das características permitido pela Potência do Sangue. Por exemplo, o personagem não precisa ter Potência do Sangue 6 para aprender seis camadas diferentes dos anéis. Contudo, os novos índices de um anel são sempre adquiridos como se estes fossem Disciplinas extra-clã.



## O Anel do Sangue

Os vampiros têm de se alimentar de sangue quente para sobreviver, e só os membros mais fracos da Família conseguem extrair sustento do sangue de animais. O Anel do Sangue tenta remover essa exigência, permitindo que os membros da Família se alimentem como bem lhes aprouver, em vez de se deixarem escravizar eternamente por sua fome.

### **Primeira camada: O lento fluir do Sangue**

A reanimação do corpo morto-vivo do Dragão não exige tanta Vitae quanto de um outro Membro menos esclarecido da Família. O jogador só precisa usar um ponto de Vitae para seu personagem despertar durante um número de noites igual ao índice de Perseverança do vampiro. Portanto, o membro da Família com Perseverança 2 perderá um ponto de Vitae ao acordar a cada duas noites.

### **Segunda camada: O Sangue dos animais**

Independentemente da Potência do Sangue do vampiro, este poderá se alimentar tanto de animais quanto de seres humanos.

### **Terceira camada: O Sangue perspicaz**

O personagem receberá três pontos de Vitae a cada dois que retirar de um ser humano e o dobro da Vitae consumida a partir de membros da Família ou outras fontes sobrenaturais.

## O Anel das Maldições

As duas maiores perdições do Réquiem são o fogo e a luz do sol. Qualquer tentativa de vencer a maldição do vampirismo precisa superar esses dois obstáculos. Nenhum vampiro conseguiu ainda superá-los de fato, mas o Anel das Maldições é um bom começo.

### **Primeira camada: A superação do Medo Rubro**

O personagem recebe um bônus de +2 para resistir ao frenesi de medo provocado pelo fogo ou pela luz solar. Os frenesis de medo provocados por outros estímulos não são modificados.

### **Segunda camada: A derrota do sono diurno**

O jogador pode usar um ponto de Força de Vontade para o personagem continuar desperto durante um dia inteiro sem se sujeitar a qualquer penalidade (mas o personagem ainda terá de tomar precauções para ficar longe da luz do sol, e o fato de “acordar” na noite seguinte ainda lhe custará um ponto de Vitae). As paradas de dados durante o dia ainda são limitadas pela Humanidade (pág. 184 do livro *Vampiro: o Réquiem*). Se o personagem adormecer e for perturbado, acrescente três dados ao teste de despertar do jogador.

### **Terceira camada: O beijo esquecido do sol**

A luz solar na penumbra do crepúsculo e do amanhecer inflige ao Dragão somente dano contundente, e não agravado. Contudo, uma vez alto no céu, o sol e seus raios provocarão dano agravado como de praxe. Ao nível do mar ou no topo de uma montanha, o sol pode nascer em coisa de cinco minutos e levar algum tempo para se pôr (dez minutos). Numa floresta densa ou nas entranhas de uma cidade, o sol pode nascer lentamente (dez minutos) e se pôr rapidamente (cinco minutos).

## **O Anel da Fera**

A Fera sempre tenta subordinar o Homem, o que talvez seja o prejuízo mais grave aos Anéis do Dragão. Segundo a lenda, o fundador da ordem já se digladiava com a sua Fera mesmo antes do Abraço e, portanto, faz todo sentido que ele tenha sido o primeiro a encontrar um meio de controlá-la.

### **Primeira camada: Açoiar a Fera**

O jogador usa um ponto de Força de Vontade para que seu personagem resista automaticamente a qualquer espécie de frenesi. O jogador pode optar por fazer o teste usual de Perseverança + Autocontrole para que seu personagem resista ao frenesi e usar a Força de Vontade somente se falhar no teste.

### **Segunda camada: Seduzir a Fera**

O ato de “pegar onda” não tem o custo de um ponto de Força de Vontade e exige apenas um

mínimo de três sucessos, e não cinco. Todas as outras regras ainda se aplicam (pág. 181 de *Vampiro: o Réquiem*).

### **Terceira camada: Extenuar a Fera**

O personagem pode passar uma hora por noite frenético (geralmente em condições controladas, como num aposento trancado ou longe dos mortais). Durante o resto da noite, o personagem só ficará frenético se desejar fazê-lo, não importando a intensidade do estímulo.

## **O Anel da Carne**

O corpo dos vampiros não é capaz de realizar algumas das funções mais básicas – respirar, enrubescer, suar – sem que seja abastecido com Vitae. O Anel da Carne fornece um pouco de controle sobre o corpo do próprio Membro, talvez para ser confundido mais facilmente com um mortal e se reconciliar com a humanidade que possuía antigamente. Interagindo com o gado os Membros têm a oportunidade de estudar e examinar fatos que outrora seriam impossíveis.

### **Primeira camada: O despertar do homem**

A Potência de Sangue do personagem é considerada dois níveis menor quando se calcula o tempo de torpor e para determinar o poder do sangue de um Membro que vai revivê-lo à força.

### **Segunda camada: O gosto da vida**

O personagem pode invocar o “simular a vida” e a habilidade de ingerir comida durante a cena com um único ponto de Vitae. Enquanto ele possuir comida no estômago, não sofrerá penalidades para resistir ao frenesi de fome.

### **Terceira camada: A face do homem**

Os cabelos e unhas do personagem podem crescer cada dia com o gasto de um único ponto de Vitae. O sangue é pago em adição ao que é utilizado para acordar todos os dias. Mais ainda, o personagem pode definir sua imagem borrada em fotografias, vídeos e outras mídias sem a necessidade de gastar a Força de Vontade. Definir a imagem dura por um número

de meses igual a 12 menos a Potência de Sangue do Membro. O ponto de Força de Vontade ainda é necessário para tornar a imagem do vampiro permanente.

## O Anel da Alma

A quarta Camada, a Camada da Alma, não é muito utilizada na Ordo Dracul. Os aspectos mais tangíveis, físicos da maldição vampírica parecem se tornar fáceis de alterar – ou mais insuportáveis, na mente dos vampiros mais modernos – que os mais eruditos do Anel focam. Adicionalmente, com os modos sociológicos e comportamentais mudando tão rapidamente nas noites mais recentes, encontrar maneiras efetivas de ensinar os ignorantes as habilidades deste Anel se tornam mais difíceis.

### **Primeira camada: Animar a face**

A Humanidade não age mais como um limitador da parada de dados envolvendo interação com mortais. O Membro reeduca seu corpo a imitar a comunicação não-verbal e responder quase que naturalmente às reações dos outros. Entretanto, ele ainda deve gastar um de Vitae para simular a vida.

### **Segunda camada: Salvar a mente**

O jogador pode gastar um de Força de Vontade para re-rolar os testes de Humanidade de modo a evitar a aquisição de uma Perturbação, caso falhem num teste de degeneração (embora o Narrador possa solicitar uma breve explicação do motivo do gasto e o que isto representa para o personagem). O jogador pode não gastar a Força de Vontade para refazer o teste de degeneração, se assim desejar.

### **Terceira camada: Alma silenciosa**

O jogador pode gastar um de Força de Vontade para ignorar todas as Perturbações que tenha adquirido desde que foi Abraçado. Esta sanidade temporária dura por uma cena, e então as Perturbações retornam. Se o personagem tem distúrbios desde antes do Abraço, estes não são amenizados pela Alma Silenciosa.

## O Anel do Sono

A grande maioria dos Dragões vê os Anéis e seus estudos como uma variedade de métodos de transcender a forma vampírica, empurrando a fraqueza para longe em troca de um estado mais humano. Alguns raros Membros até mesmo dizem que o objetivo é se tornar novamente humano. Outro fim para o espectro esotérico dos mortos-vivos é o de quem que maximizar suas capacidades e experiências como vampiros. Destas fileiras dos Dragões surgiu um Anel cuidadosamente guardado, um que muitos da coalizão gostariam de apagar ou reservar apenas aos mais antigos. Torpor é uma experiência horrível que poucos Membros esperam se livrar. Mesmo aqueles Dragões que tenham alcançado a maestria na segunda camada do Anel do Sangue (O Sangue dos Animais), e que não temem o engrossamento do Vitae com o passar dos anos, encontram motivos para entrar em sono profundo. Outros são simplesmente forçados pela fome ou conflitos físicos. Seja qual for o caso, Dragões reconhecem a necessidade de mitigar alguns perigos associados ao torpor. Este Anel remete a estas preocupações.

### **Primeira camada: Acordar a Fera**

Seguindo a regra padrão para acordar prematuramente do torpor em caso de algum distúrbio ou para acordar durante um período de torpor voluntário (consulte a pág 176 de Vampiro: o Réquiem), o vampiro recebe um bônus na rolagem para despertar igual a sua Potência de Sangue atual.

### **Segunda camada: Emergência planejada**

Quando entrar em torpor voluntário, o vampiro pode determinar um evento que automaticamente o acorde do torpor. Ele pode fazer com que seu sono seja interrompido caso seja tocado ou sacudido, em um número de meses ou anos, ou mesmo após o enfraquecimento do sangue para uma determinada potência. Durante este período, o vampiro ainda é alvo de outros estímulos e possíveis interrupções do seu descanso.

### **Terceira camada: Conservação do Sangue**

Um dos grandes perigos para o vampiro entorpecido é o esgotamento do seu Vitae. Sair do torpor, com fome e frenesim de Orgia, o vampiro é vulnerável para qualquer ameaça – incluindo suas próprias ações. Com a maestria desta camada, o vampiro pode sair do torpor com uma quantidade de Vitae suficiente para evitar a fome. Durante o torpor – seja voluntário ou não – um ponto de Vitae é usado como método de curar o corpo e prepara para um sono prolongado. Com esta camada o vampiro permanece com um de sangue por ponto em Potência de Sangue no momento em que desperta. Caso tenha entrado em torpor com menos Vitae que isto, este poder não produz mais sangue. Mais ainda, este Vitae pode ser absorvido normalmente caso outro Membro se alimente do Dragão entorpecido.

## O Anel do Repouso

O criador deste Anel, Jacob Skinner, escreveu diversos textos sobre este poder. O primeiro, que serve mais como uma introdução, é intitulado como “Nos Anos do Descanso” e descreve

a experiência com o torpor em detalhes clínicos. Este é um texto banido, mas Dragões com Status 2 ou mais consegue encontrar uma cópia facilmente. Os relatos são mantidos em livrarias das Ordens longe da sua terra natal, mas não recebem tanta atenção quanto onde foi criada.

Para aprender o Anel do Repouso, o Dragão deve ser confiável (Status na Ordo Dracul de ao menos 3) e ser um bom candidato ao Juramento. Estando neste nível ele pode fazer experiências mais práticas e ser guiado por quem é mais avançado no Anel.

### **Primeira camada: O descanso da juventude**

Primeiro, o vampiro que esteja aprendendo o Anel foca sua mente no repouso, de forma que seus pecados não sejam tão pesados e os sonhos sejam mais fáceis de controlar. A Humanidade conta como se fosse 2 níveis maior para determinar o tempo de duração do torpor.

### **Segunda camada: A negação de Morpheus**

Com esta Camada de compreensão, o personagem aprende a manter vigília mesmo estando agarrado ao torpor. Ele pode agir como se tivesse entrado em torpor voluntário,



podendo fazer um teste de Perseverança + Autocontrole na tentativa de acordar durante o período em torpor. Um personagem que tenha entrado voluntariamente em torpor pode realizar o teste duas vezes por período.

### **Terceira camada: Misturar o Sangue**

O personagem ganha algum nível de controle sobre seu sangue entorpecido e é capaz de misturar seu Vitae para realizar algumas ações, apesar do afinamento do sangue conforme o tempo passa. A Potência de Sangue dele é reduzida pela metade (arredonda para cima) quando determina o tempo do torpor antes de qualquer adição por dano excessivo aplicado. Esta habilidade é combinada com a Primeira Camada.

## **A Perda dos Laços Afetivos**

Os Sakadagami vêm uma grande dor e sofrimento com os laços de sangue. Através dos séculos de tentativas e erros para tentar remover as terríveis relações sanguíneas, alguns poucos Ordenados desenvolveram os tesouros abaixo:

### **A Mente como uma Ferida Aberta**

O Sakadagami é capaz de afetar os efeitos do vício por sangue e sua própria vulnerabilidade. Gastando um de Força de Vontade por noite, o seu Vitae não causa vício, e, se ele beber o sangue de outro Membro, o teste de resistência (pág 158 de Vampiro: o Réquiem) recebe um modificador de +2.

### **A Mente como um Lampejo**

Um monge não atinge a maestria das qualidades viciantes no seu sangue, mas é capaz de minimizar os danos que o Vinculum causa. O sangue destes Membros causa Vinculi apenas por um mês por etapa, e o Sakadagami perde um dos estágios por mês, diferentemente de outros vampiros.

### **Mentes como Diamante**

Agora, com a compreensão quase total dos laços de sangue, o Ordenado consegue reduzir

a ameaça do sangue, mesmo para aqueles que lhe estão próximos. O sangue do personagem não pode ser identificado como pertencente a um clã, caso alguém tente utilizar o Gosto da Família (pág 163 de Vampiro: o Réquiem).

## **Quartas Camadas**

Os poderes a seguir existem apenas em teoria. A Ordo Dracul não revelou a existência concreta delas (ou, ao menos, a prova ainda não foi difundida para toda a coalizão). Em alguns casos um Membro pode demonstrar esta maestria mesmo sem saber ensinar aos outros como manifestá-la. Se os efeitos da camada não podem ser replicados por outros Membros de modo a satisfazer as autoridades locais dos Dragões, o poder não é reconhecido como uma camada.

Algumas camadas, se não todas elas, só podem ser utilizadas numa crônica com a aprovação do Narrador, obviamente.

### **O Anel do Sangue: Sangue órfão**

O Membro se torna imune aos efeitos dos Laços de Sangue. Nenhum vampiro recebe bônus baseado em relações de sangue para o uso de Disciplinas, embora ainda receba os benefícios das relações de Parentesco. É possível deixar que seu sangue seja "lido" como pertencente a qualquer clã do qual o personagem já tenha provado o sangue, ou tornar impossível que outros identifiquem de qual clã ele é. O personagem ainda pode discernir o gosto do sangue de outros vampiros, como de costume.

### **Anel das Maldições: Queimaduras mortais**

Fogo causa dano letal, e não agravado, ao Dragão. Entretanto, Dragões com Resiliência não conseguem regredir o dano com esta Disciplina. O personagem ainda sofre dano agravado pela luz do sol.

### **O Anel da Fera: Dominar a Fera**

O personagem pode Pegar Onda por um

número de turnos por noite igual a sua Perseverança sem precisar fazer a rolagem para induzir ao frenesi. Estes turnos podem ser consecutivos ou apenas quando o personagem desejar. Os turnos em que se fica frenético desta forma não impõem a penalidade cumulativa de -1 para evitar o frenesi após o Pegar Onda.

#### ○ Anel da Carne: **A mágoa da vida**

A carne do personagem é capaz de regenerar dano contundente exatamente como um mortal: um ponto recuperado a cada 15 minutos. Esta reabilitação quase natural não surte efeito se a última caixa de Vitalidade estiver marcada com um ferimento agravado.

#### ○ Anel da Alma: **Libertar a Fera**

O personagem pode entregar sua mente à Fera para que ela cometa um ato hediondo. Para tanto, ele deve se entregar ao frenesi durante o Pegar Onda. Em troca deste momento de liberdade, a Fera protege o personagem da memória do evento. O Membro não se recorda das ações tomadas durante o frenesi, nem mesmo poderes de Disciplinas são capazes de desenterrar esta memória. Não importa o quão vil o personagem tenha agido durante a ação, ele não precisa fazer o teste de degeneração de algo que não recorda. Se o personagem souber (ou mostrarem a ele) o que a Besta fez quando estava em liberdade, ele perde sua proteção moral e deve fazer o teste de Degeneração imediatamente.

## Anéis Apócrifos

Enquanto os Membros da Ordo Dracul faziam experimentos com as filosofias dos Anéis, eles descobriram outros modos de mudar a natureza dos efeitos da maldição. Entretanto, algumas destas mudanças, a despeito de serem chamadas de camadas, não demonstraram toda a filosofia dos Anéis do Dragão.

Considerando que os Anéis devem superar a maldição, desde Drácula para todos os Membros, estes pseudo-Anéis apócrifos existem para subverter os poderes que foram agraciados com a maldição ou para deformar a



natureza dela sem realmente sobrepujá-la. Estas filosofias não são bem aceitas pela coalizão. O conhecimento destes poderes é proibido. Dragões que sejam flagrados estudando-os podem esperar serem severamente punidos. Incluindo ser um modo rápido de ser expulso da seita – embora muitos sejam reduzidos a cinzas algumas noites depois.

Entretanto, estas filosofias sem dono são aprendidas exatamente iguais a novas camadas nos Anéis do Dragão, como descrito na página 149 de Vampiro: o Réquiem. As “camadas”, ou níveis, destas filosofias são inclusas no total de pontos que o personagem tenha nos Anéis do Dragão. Apesar disso, aprender estes Anéis proibidos aumenta o custo da compra de novos Anéis no futuro. Embora os poderes não sejam filosoficamente compatíveis com os Anéis, o esforço para aprendê-los é o mesmo. Nota: estes poderes podem nem mesmo existir nas crônicas. O Narrador é encorajado a estudar cuidadosamente qualquer Anel apócrifo antes de incluí-los.

## Degraus de Anoushka

As Ordens do Juramento acreditam que as mudanças místicas de um vampiro, aplicadas por Anoushka, são o primeiro passo para o perdão divino. Se qualquer degrau existe além do conhecimento dos três, o poder pode levar o praticante novamente à mortalidade ou à libertação eterna da morte. Entretanto, de acordo com os Ritos do Dragão, não é o propósito da Ordo Dracul reaver a mortalidade perdida, mas transcender a maldição do vampirismo. Drácula não procurava o perdão, mas sobrepujar sua danação através do conhecimento das forças da mudança e de uma profunda força de vontade. Aos olhos de muitos da Ordo Dracul, o curso para o perdão divino é um regresso. Reverter a danação é tolice; a saída é atravessá-la.

Aqueles que manifestam estes raros e difíceis poderes são considerados contrários aos objetivos da coalizão. Isto é, se os Degraus de Anoushka sequer existem. Muitos boatos, mesmo dentre as Ordens do Juramento, de quem Ascendeu ao aprender os tão misterio-

sos Anéis de Anoushka são, na verdade, contos de uma bênção do acaso e circunstâncias irreparáveis. É possível para um vampiro do Juramento fazer o que for necessário e ainda ser incapaz de aprender estes segredos.

Para aprender um dos poderes dos Degraus de Anoushka é necessário que o personagem tenha ao menos nove pontos em outras camadas. Além disso, deve ter uma Humanidade 8 ou mais. Se o personagem perde a Humanidade para um número menor que o necessário, ele não recebe nenhum benefício até aumentar novamente sua Humanidade.

### **Primeiro degrau: Sobrepujar a Sede**

Enquanto a Humanidade do personagem for 8 ou mais, ele gasta apenas um de Vitae para acordar a cada semana. Se ele ainda tiver níveis no Anel do Sangue, o gasto de Vitae é feito a cada sete dias mais sua Perseverança. O personagem não recebe penalidades para ações que ele mesmo faça durante o dia, embora ainda seja queimado pela luz do sol.

### **Segundo degrau: Divorciar do Clã**

Enquanto o personagem tiver Humanidade 9 ou mais ele não é afetado pela fraqueza do clã ou da linhagem se ficar ao menos um dia e uma noite sem utilizar qualquer Disciplina, estando a Disciplina relacionada ou não com o clã. Assim que ele utilize um dos poderes que possua, os defeitos do clã e linhagem retornam.

### **Terceiro degrau: A cela aberta**

Enquanto o personagem possuir Humanidade 10 ou mais, ele não é alvo da Fera. Ele não sucumbe mais a qualquer tipo de frenesi. Não pode Pegar Onda nem ser alvo do frenesi sobre qualquer circunstância.

## O Caminho da Alfarrobeira

O Caminho da Alfarrobeira transcende a maldição dos Membros por qualquer meio possível que suporte estes frutos negros e ímpios. O Caminho da Alfarrobeira sempre foi fascinado pelo poder de consumir a alma de outros

vampiros, e suas experiências malditas são permitidas para expandir suas habilidades. Resumidamente, o Juramento da Alfarrobeira aprendeu como diablerizar humanos.

É um processo imperfeito, obviamente. Ser consumido por um vampiro não é o destino natural de uma alma mortal (na verdade, é a alma da vítima que é obtida e não outra parte mística dos aspectos do ser). Entretanto, a Alfarrobeira pode conter uma alma devorada por um tempo limitado, mas, enquanto o espírito estiver sendo mantido, o vampiro usufrui dos benefícios do refém. Realizar Amarramento em humanos não causam a perda automática de Humanidade (mas ainda é um assassinato, suficiente para provocar o teste de degeneração baseando-se na Humanidade atual do personagem). Diablerizar um mortal não aumenta a Potência de Sangue nem promove um aumento permanente de qualquer conhecimento, Habilidade ou Disciplina. Ainda macula a aura do diablerista, mas apenas até a alma escapar, e também é potencialmente viciante.

Quando a Alfarrobeira toma a última gota do sangue mortal, ela rola Perseverança + Vigor mais qualquer bônus obtido no aprendizado dos degraus, resistido reflexamente pela Perseverança + Autocontrole da vítima. Se o Membro adquirir mais sucessos, ele captura a alma do mortal; em caso contrário, ela escapa. O vampiro pode manter a alma por um número de noites igual aos seus pontos de Força de Vontade menos os pontos da vítima; se o resultado for uma noite ou menos, a alma permanece mantida até a aurora. Após isso, o espírito é libertado violentamente. No processo de libertação o espírito também pune seu hospedeiro. O Membro rola seu Vigor e mantém uma quantidade de Vitae igual ao número de sucessos obtidos. Ele vomita todos os outros pontos de Vitae, juntamente com a alma seqüestrada.

Na medida em que a Alfarrobeira captura uma alma humana dentro de si, ela ganha todos os benefícios de acordo com a lista abaixo:

#### **Primeira fileira: Máscara da alma**

A aura do personagem se torna tão vívida quanto a do mortal e ele aparece em reflexos. Especificamente, ele reflete sua própria

imagem – mas se observada pelo canto dos olhos, o reflexo que aparece é o da alma roubada. O personagem também aparece em qualquer mídia sem o gasto do pontos de Força de Vontade até que perca a alma refém. Finalmente, o personagem não incita, e também não é alvo, dos efeitos da Mácula do Predador.

#### **Segunda fileira: Essência do espírito**

O personagem demonstra um aspecto intangível, mas inegável, da vítima. Quem conheça o dono original da alma reconhece o Membro como alguém estranhamente familiar – embora haja muitas vezes um mal-estar com toda essa familiaridade. O personagem recebe o benefício da “Explosão do 9” (consulte o Mundo das Trevas, pág 134) em testes sociais contra pessoas que a vítima conhecia em vida. O conjugue pode momentaneamente confundir o personagem com a vítima, por exemplo, enquanto um amigo pode confiar no personagem como se ele fosse o irmão da vítima.

#### **Terceira fileira: Ecos da alma**

O personagem pode acessar as faculdades possuídas pela vítima. Isto não significa que ele pode analisar, compreender ou aplicar da mesma forma que a vítima. Por exemplo, ele pode recitar táticas básicas de guerra de um militar diablerizado, mas não é capaz de recriar as habilidades estratégicas dele. O personagem pode consultar informações que a vítima tinha em vida, tal como senhas ou o sobrenome da esposa, com um teste de Inteligência + Autocontrole, realizado de maneira reflexa (consulte o Mundo das Trevas, pág 44 a 45).



**Referências :** *Vampiro o Réquiem - livro básico*  
*Vampire the Requiem - Ordo Dracul*  
*Vampire the Requiem - Ancient Mysteries*  
*Vampire the Requiem - Ancient Bloodlines*  
*Vampire the Requiem - Immortal Sinners*

**Tradução e diagramação:** Henrique Giacomitti

**Agradecimentos:** Fernando Salvaterra  
Trabalho sem fins lucrativos - ano 2009