



CAPELA ROSA AMARGA



COMPENDIUM TAUMATURGICO LINHAS TAUMATÚRGICAS

REGO MÁGICA CRIANDO TRILHAS TAUMATÚRGICAS

Tremere, Goratrix e Etrius inventaram esta trilha para permiti-los converter técnicas Herméticas para magia do sangue. Tremere ordenou que o conhecimento desta trilha fosse rigidamente controlado. Ele não quer seus jovens inventando trilhas que ele mesmo não saiba. Isso pode ser desastroso no evento de uma rebelião. A trilha também oferece uma formidável série de técnicas para usar contra magi inimigos. Therimna e Curaferum tem sido treinados nesta trilha: o anterior para dobra-los melhor; o último para exterminá-los mais eficientemente. O Círculo Interno sabe da sua existência, embora nem todos eles possam usar a trilha. No momento, nenhum outro a segue.

CRIANDO NOVAS LINHAS

Depois de um período conveniente de pesquisa nas mágicas Herméticas equivalentes, o taumaturgo pode criar uma nova trilha na qual ele, e os taumaturgos após ele, pode usar. A trilha deve girar em torno da criação (**Creo**), controle (**Rego**), percepção (**Intéllego**), transformação (**Muto**) ou destruição (**Perdo**) de categoria simples de força ou objeto. Categorias comuns incluem animais, cada um dos quatro elementos clássicos, a mente ou plantas. O termo em Latim para a força ou objeto aparece como a segunda palavra do nome da trilha. Por exemplo, uma trilha permitindo ao taumaturgo a criar doenças pode ser chamado *Creo Malum*

O processo de pesquisa envolve anos de esforço maçante sobre tomos empoeirados, fazendo cálculos e realizando testes alquímicos. A chave é descobrir os vários meios nos quais imitar os efeitos herméticos através do poder do sangue Cainita. O taumaturgo começa criando o primeiro poder na trilha, e então cria mágicas mais poderosas sucessivamente, até que ele tenha criado no mínimo cinco poderes. Taumaturgos que tenham ganho nível 6 na trilha criada pode adicionalmente improvisar efeitos poderosos. O vampiro pode fazer anotações extensivas permitindo outros a aprender a trilha ou confiar os segredos à memória de maneira que ele possa mantê-la pra si mesmo. Porém, se ele falha em tomar notas no processo de criação, ele achará muito difícil ensiná-la para outros taumaturgos depois.

Sistema: O jogador cria um poder escrevendo-o no formato dado aqui, com informações descritivas sobre suas capacidades listadas em um ou dois parágrafos seguidos por informação específica sobre mecânica de jogo num parágrafo classificado "Sistema". O Narrador tem a palavra final sobre a trilha e os poderes individuais; ele deve seguir os seguintes critérios:

Ele deve combinar com o nível desejado. Se o personagem está criando seu primeiro poder na trilha, ele deve ser um poder de nível um. Depois disso, ele deve criar o poder de nível dois e assim por diante.

O nível do vampiro em Rego Mágica deve exceder o nível do poder desejado em, no mínimo, 2.

Ele deve ser aproximadamente tão efetivo quanto os poderes de outras trilhas Tremere que compartilham seu nível. Poderes de nível 1 não tem maior efeito numa história que o movimento de um objeto de meio quilo, a conjuração de névoa ou uma chama de vela, ver eventos passados numa localização específica ou o aumento de Atributos gastando Força de Vontade. Poderes de nível 2 são quase tão efetivos quanto forçar outro vampiro a gastar Pontos de Sangue involuntariamente, o movimento de 10 quilos, conjuração de uma chuva ou a chance de conversar com um objeto inanimado. Poderes de nível 3 fazem coisas como permitir o vampiro abaixar sua geração temporariamente, criar uma chama de uma fogueira de acampamento, mover 100 quilos, remover um nível de Vitalidade por sucesso alcançado sobre o teste oposto da vítima ou fazer uma cadeira agarrar seu ocupante. Poderes de nível 4 são de magnitude suficiente para roubar Pontos de Sangue a distância, conjurar uma grande fogueira ou tempestade, mover 250 quilos ou criar um muro aquoso através do qual seres sobrenaturais não podem passar. Níveis 5 devem ser não menos poderosos que aqueles que removem tanto níveis de Vitalidade quanto Pontos de Sangue por sucesso, faz cair raios, movem 500 quilos ou conjura uma poderosa entidade de outro reino de existência.

O Narrador pode modificar o parágrafo sistema para nivelá-lo mais com os outros poderes comparáveis. Ele pode permitir à vítima do poder um teste para resistir, fazendo ele menos efetivo para cada sucesso alcançado, escalar o efeito para o número de sucessos alcançados, aumentar ou diminuir o tamanho do efeito ou impor requerimentos sobre o usuário, assim como sua proximidade física para afetar ou um gasto de Ponto de Sangue extra além do normal de 1 por poder usado.

Ele deve adequar-se ao tema geral da trilha. Por exemplo, se o jogador está criando a trilha Creio Malum, o poder deve criar uma doença.

Ele não pode duplicar o efeito de outra trilha ou poder de Disciplina. (Porém, ele pode oferecer uma versão mais ampla de um efeito conferido por um ritual existente). Os Narradores não precisam se preocupar sobre poderes listados em livros dos quais eles não tem acesso. Efeitos extremamente comuns - assim como os relacionados à dano - podem ser aceitos se eles propõe uma distorção única sobre a fórmula básica ou simplesmente parece tão interessante para rejeitar.

Uma vez que jogador e Narrador tenha chegado à um consenso final para o poder, o personagem embarca num período de extensiva pesquisa, procurando meios de tornar teoria em prática. Ele deve gastar um ano para cada bolinha do poder, assumindo que o taumaturgo possa dedicar pelo menos trinta horas por semana para seus esforços. Tendo gasto este tempo, o vampiro testa Inteligência + Ocultismo (dificuldade 6); ele deve alcançar um número de sucessos igual ou maior que o nível do poder. Falha requer um retorno à biblioteca e ao laboratório, gastando no mínimo seis meses para cada "bolinha" do poder antes que uma nova tentativa possa ser feita.

Se um poder prova ser insatisfatório em jogo, os Narradores devem reservar o direito de revisar os detalhes do sistema. Eles devem introduzir limitações adicionais para balancear um poder muito útil para seu nível de "bolinha", enquanto ser justo e inteligente para encorajar a efetividade de poderes que acabam ficando sem atrativo.

CRIANDO NOVOS RITUAIS

Rego Mágica permite também a criação de novos rituais de sangue. O taumaturgo querendo fazer isso deve primeiro conduzir extensas pesquisas sobre rituais herméticos existentes. Ele deve esforçar-se para achar aquele que duplica mais aproximadamente o efeito desejado e deve então selecionar e purificar os itens de ritual que corresponde às forças que ele deseja controlar. As ações rituais que ele realiza com estes itens servem como uma metáfora visual para a mágica que deseja criar. Por exemplo, se ele quiser criar um ritual que liga uma vítima confiante à sua vontade, ele pode selecionar um cetro de rei (representando comando) e marionete (para ficar como alvo). No decorrer do ritual, ele pode atar as linhas do marionete ao bastão de controle e então mexer o cetro sobre o fantoche completado. O ato de amarrar o marionete representa seu domínio desejado sobre o alvo, como faz o mexer do cetro.

Ele deve ir para seu laboratório e formular sais, humores ou pomadas. Estes podem fortificar o praticante durante o ritual, efetuar transformações necessárias nos itens do ritual (incluindo sua destruição) ou trabalhar diretamente sobre o item ou indivíduo alvo. Ele deve inventar os cânticos e encantamentos usados para soltar o poder inato do ritual. Para este propósito, ele deve empregar um manual de cálculos, estabelecidos por Goratrix, que ajusta fórmulas herméticas para o uso dos magi de sangue. Este manual ainda é uma obra em mero progresso e fornece somente equivalências grosseiramente úteis para experimentações; o taumaturgo ainda deve fazer ajustes em seu laboratório.

Uma vez que ele tenha inventado seu ritual, ele o ensaia extensivamente, praticando seus movimentos e encantos testando repetidamente qualquer reação alquímica requerida. Ele insere cânticos ridículos e inofensivos e movimentos em momentos pivôs, de modo que não puxem magias poderosas antes que esteja certo dos meios para controlá-lo. Durante isso ele deve permanecer precavido de espíritos travessos escondidos ou outras forças atraídas pelo potencial por brincadeiras malignas. Eles podem tentar confundir sua mente, de modo que os movimentos e invocações do praticante faça chover desastres sobre ele.

Finalmente ele tenta o ritual, sabendo que ele pode ter um dos três resultados. Ele pode ter sucesso em estabelecê-lo como um método razoavelmente seguro e permanente de invocar o efeito desejado. Ele pode falhar de certo modo que o permita refazer seus passos e tentar de novo o ritual depois. Ou ele pode sofrer uma catástrofe a qual acarreta várias conseqüências imediatas, mas também o impede pra sempre de estabelecer direito o ritual ou passar adiante suas anotações para outros completar.

Assumindo o primeiro resultado, o último passo em finalizar um novo ritual bem sucedido é dá-lo um nome poético adequado. Uma breve frase é escrita sobre uma peça de pergaminho e queimada, de forma que todos os elementais da criação e demônios possam conhecer e temê-lo.

Sistema: O jogador cria um ritual escrevendo de acordo com o formato visto aqui ou em outros produtos. A primeira seção descreve, sem mecânica de jogo, o efeito do ritual e fornece uma descrição breve dos métodos requeridos para invocá-lo.

O Narrador olha primeiro para ver se o efeito é similar ao de outra Disciplina ou ritual. Eles precisam se preocupar somente com aqueles listados em livros aos quais eles tem acesso. Se o efeito já é conhecido, o criador descobre isto durante os primeiros estágios de pesquisa e não poderá avançar. Se o efeito não é conhecido, o Narrador então se pergunta se isto obedece aos temas associados com mágica dos Tremere. Os detalhes do ritual deveriam evocar os etos racionalistas, rígidos e semicientíficos dos Tremere. Os efeitos aos quais os rituais Tremere são mais adequados são os seguintes:

O efeito interfere com a composição natural de seres vivos ou morto-vivos, assim como rituais Gárgulas ou de criaturas híbridas listados mais a frente neste capítulo. (House Tremere)

Ele oferece proteção contra os muitos inimigos dos Tremere.

Eles alteram as leis do vampirismo para ajudar em sua sobrevivência.

Porém, os Tremere ainda estão em seu início, estágio criativo, e podem ser capazes de ramificar-se em novas áreas de o Narrador desejar.

Se o Narrador aceitar o efeito, ele deve então determinar o nível do ritual comparando o novo ritual aos existentes em termos de sua utilidade para o praticante e o grau de mudança que ele exerce sobre seu alvo. Efeitos que terão somente um pequeno impacto no curso de uma crônica merecem baixos níveis de ritual. Aqueles com o potencial para mudar abruptamente a direção de uma linha de história exigem altos níveis. Similarmente, efeitos que trazem mudanças amplas e óbvias requerem níveis altos de ritual.

Apesar do nível determinar a dificuldade padrão ou um ritual, o Narrador sempre pode adicionar mais requerimentos para limitar o uso de um efeito poderoso. O mais seguro desses é o custo de um Ponto de Sangue. Comece com um custo de 1 Ponto de Sangue por nível do ritual e ajuste como o necessário. Um Narrador também pode exigir o gasto de itens raros ou valiosos na execução do ritual, estipular que ele requer a ajuda de assistentes ou outros taumaturgos, estender o tempo requerido para lançar o ritual ou limitar a duração de seu efeito. Nunca use o resultado exato de um erro crítico como fator limitante, nem se eles forem especialmente sórdidos. Erros críticos nunca devem ser previsíveis de modo que os Narradores podem desfrutar de rédeas livre para adequá-los diabolicamente às circunstâncias à mão. (Jogadores sempre podem criar adiantadamente limitações em suas descrições, esperando influenciar o Narrador para sua causa. Alguns Narradores podem querer evocar os rigores do processo de pesquisa recusando a sugerir limitações por si mesmo. Invés disso, eles simplesmente rejeitariam o ritual como escrito e mandaria o jogador de volta para a prancheta de desenho sem orientação específica de como melhorá-lo).

Uma vez que o jogador e o Narrador tenha, por qualquer que seja o meio, chegado à um ritual aceitável, o personagem pode tentar fazer do ritual parte do cânon Tremere e aprendê-lo. A quantidade de tempo que ele deve gastar em pesquisa e ensaio do ritual é o seguinte:

Nível	Tempo para a Pesquisa Original	Tempo Ante de Outra Tentativa
Um	1 Mês	1 Semana
Dois	3 Meses	1 Mês
Três	1 Ano	3 Meses
Quatro	3 Anos	1 Ano
Cinco	10 Anos	5 Anos

O tempo gasto aqui assume que o taumaturgo gasta uma vasta quantidade de seu tempo de pesquisa sobre este único ritual e que suas outras obrigações não o impede de dedicar pelo menos 30 horas por semana para pesquisa. Ao fim deste tempo, ele faz dois testes. Normalmente o vampiro pode continuar com estes testes somente se seu nível em Rego Mágica excede o nível do ritual em, no mínimo 2. O primeiro é um teste de Inteligência + Ocultismo (dificuldade 5); isto mede seus sucessos em pesquisar o ritual. Então ele deve realizar de fato o ritual com sucesso; o segundo teste é portanto aquele do ritual que ele deseja criar. Os resultados variam dependendo dos sucessos alcançados em cada teste, como na tabela que se segue.

Pesquisa Sucessos		Resultado dos Sucessos de Execução
0	0	O ritual não foi criado. Qualquer tentativa futura que o taumaturgo faça para criá-lo (ou algo muito similar) está destinado a falhar.
1+	0	O ritual não foi criado. O taumaturgo pode tentar de novo gastando o tempo listado sob "Tempo Antes de Outra Tentativa".
2+	0	O taumaturgo criou com sucesso um ritual que ele ainda não compreende totalmente. Depois de dedicar um período extra de tentativa, ele aprende o novo ritual, com nenhum novo teste requerido.
0	1+	O ritual não foi criado. O taumaturgo pode tentar de novo gastando o tempo listado sob "Tempo Antes de Outra Tentativa".
0	2+	O efeito se manifesta, mas o taumaturgo não pode repetir o ritual ou ensiná-lo à outros. O taumaturgo pode tentar de novo gastando o tempo listado sob "Tempo Antes de Outra Tentativa".
1+	1	O ritual foi criado; seu efeito se manifesta.

Depois de criar o ritual com êxito, o taumaturgo é o único que o conhece. Se ele desejar dividi-lo com outros, ele pode ensiná-lo diretamente, ou escrever instruções detalhadas num livro ou pergaminho. Transcrever o ritual o torna mais fácil para colegas distantes aprenderem, mas também cria uma oportunidade para os rivais. Os pesquisadores de Ceoris são altamente ciumentosos uns com os outros e nunca dividem os frutos de suas pesquisas desatentamente. Eles afrouxam sua segurança sobre seus segredos mágicos quando querem cimentar alianças, resolver mágoas ou fornecer recompensas por serviços prestados.

COMBINANDO ESFORÇOS

Os taumaturgos podem superar as limitações sobre a criação de trilhas ou rituais trabalhando em conjunto. Para o nível efetivo de Rego Mágica de um grupo de pesquisadores, subtraia 1 do nível de Rego Mágica de cada participante individual e então os some. Só um dos pesquisadores pode fazer os testes necessários para sucesso.

A habilidade de combinar esforços de pesquisa exerce uma grande influência sobre a política de Ceoris. A pesquisa de assistência de outros magos do sangue é uma mercadoria altamente cobiçada. A oferta de assistência é um poderoso incentivo, e é frequentemente usado para resolver hostilidades ou trocas para outros favores potentes. Por exemplo, Mendacamina persuadiu Epistatia uma vez à trazer um mago que ela caçava de volta à Ceoris como um prisioneiro ao invés de matá-lo na hora. Ela fez isso prometendo ajudá-la com seus rituais mais recentes de migração de alma. (Mendacamina queria matar o colega por si mesma – vagarosamente).

Um lorde da capela tem o direito de mandar um praticante de Rego Mágica auxiliar outro. Taumaturgos ressentem-se amargamente de serem forçados à abandonar seus próprios projetos para servir aos interesses de um colega, assim um lorde sábio usa esta lei moderadamente.

EVITANDO LIMITAÇÕES DE NÍVEIS DE RITUAL

Taumaturgos podem criar rituais de níveis maior que o seu de Rego Mágica normalmente aprovando níveis, pesquisando primeiro rituais similares mas menos efetivos. Fazendo isso, eles constroem uma descoberta maior via um processo de desenvolvimento gradual. Eles podem agir como se seus pontos em Rego Mágica tivessem aumentado em 1 para cada ritual relacionado e de menor nível que eles tenham criado no passado (até um número de pontos de bônus máximo igual ao seu verdadeiro nível em Rego Mágica).

Rituais de desenvolvimento frequentemente caem em desuso depois que seus pesquisadores fazem o quebra-cabeça desejado. Para um exemplo de ritual de desenvolvimento, veja "Povoando o Jardim Noturno" (na pág. 114 do House Tremere). Goratrix, Malgorzata e Virstania desenvolveram este ritual como um passo para "Ao Nosso Comando Ele Respira" (veja pág. 116). Hoje, somente Virstania retém qualquer interesse em realizar o ritual menor.

Outro exemplo de um ritual de desenvolvimento é o "Deslocamento de Pneuma" de Epistatia (pág.113). Por anos ela suou sobre rituais para fazer uma alma migrar de seu corpo. Ela ainda tem de alcançar sua conclusão definitiva; ela está estudando o efeito do Deslocamento de Pneuma com um olho para a criação de um ritual de quarto nível mais efetivo.

LINHAS TAUMATÚRGICAS CLÁSSICAS

CAMINHO DO SANGUE

- **Um Gosto por Sangue** . Informações sobre sangue, inclusive geração
- **Fúria do Sangue** . Forçar outro Vampiro a usar seu sangue. Cada sucesso obriga o alvo a usar seu sangue da maneira escolhida pelo usuário, e eleva a dificuldade para resistir ao frenesi em um.
- **Potência do Sangue** . Abaixar temporariamente a geração (sucessos divididos entre horas e gerações). O poder só pode ser usado uma vez por noite.
- **Furto de Vitae** . Drenar sangue à distância. O alvo deve estar visível, e o nº de pontos de sangue absorvidos é igual ao nº de sucessos.
- **Caldeirão de Sangue** . Ferver o sangue do oponente. Cada sucesso causa um nível de dano agravado.

SEDUÇÃO DAS CHAMAS

O nº de sucessos indica com que precisão a chama é colocada

- **Vela** . Dif 3 para absorver, um nível de dano por turno.
- **Palma de Chamas** . Dif 4 para absorver, um nível de dano por turno.
- **Fogueira** . Dif 5 para absorver, 2 níveis de dano por turno.
- **Incêndio** . Dif 7 para absorver, 2 níveis de dano por turno.
- **Inferno** . Dif 9 para absorver, 3 níveis de dano por turno.

MOVIMENTOS DA MENTE

O nº de sucessos equivale ao nº de turnos que o controle é mantido. O usuário pode estender o tempo com um novo teste, e gasto extra de sangue não é necessário.

- Meio quilo
- 10 quilos
- 100 quilos. Pode levitar a si mesmo.
- 200 quilos. Arremessar objetos usando seu nível nessa trilha como força.
- Meia tonelada

CONTROLE DO CLIMA

Dif varia pelas condições do local

- **Neblina** - +1 na dif nos testes de percepção
 - **Chuva ou Neve** - +2 nas dificuldades de percepção.
 - **Ventos Fortes** - +1 dif de armas de fogo, +2 dif armas arremessadas e flechas.
- Pode-se mudar moderadamente a temperatura local.
- **Tempestade** . efeito conjunto dos níveis 2 e 3.
 - **Relâmpago** . 10 dados de dano.

LIÇÃO DA CONJURAÇÃO

● **Invocando a Forma Simples** . Invocar objeto inanimado simples sem partes móveis (Gastar 1 F. de Vontade por turno para manter)

●● **Permanência** . Igual ao anterior, mas o objeto é permanente, não sendo necessário gastar F. de Vontade. Deve-se gastar 3 pontos de sangue.

●●● **Magia do Ferreiro** . Criar objetos com partes móveis (armas, toca-fitas, etc). Objetos complexos podem necessitar de um teste de Ciência, Artes, etc. Deve-se gastar 5 pontos de sangue.

●●●● **Conjuração Reversa** . Dissolver objeto conjurado por outro vampiro. É um teste resisitido, em que o usuário deve ter mais sucessos que o conjurador original.

●●●●● **Poder sobre Vida** . Criar autômatos sem vontade própria, que duram uma semana. Deve-se gastar 10 pontos de sangue.

CAMINHO DA CORRUPÇÃO

● **Contradição** . O corruptor pode obrigar por um momento o alvo a fazer exatamente o oposto que pretendia. O alvo testa Percepção+Lábria dif nº de sucessos do usuário +2 para descobrir que está sendo influenciado. 5 sucessos anulam a ordem.

●● **Desfiguramento** . Alterar por uma noite as feições de um indivíduo (requer toque e Inteligência+Disfarce dificuldade 8; para fazer a vítima parecer outra pessoa específica dificuldade 10)

●● **Subvert** . O usuário faz com que a vítima aja de acordo com um desejo reprimido e vergonhoso que possui. O alvo resiste com Percepção + Lábria (dif Manipulação + Lábria do usuário). A duração depende dos sucessos, e vai de 5 minutos a uma semana.

●●● **Mudar a Mente** . Causar mudanças de comportamento numa pessoa, dura de acordo com o nº de sucessos.

●●● **Dissociate** . O usuário toca a vítima e testa normalmente. A vítima resiste com WP (dif Manip+Empatia do usuário). Se o usuário vencer, o alvo perde 3 dados de suas paradas sociais, enquanto sente suas emoções esfriarem, e seus relacionamentos se acabam. O poder dura por um período dependente do nº de sucessos, e varia de 5 minutos, uma hora, uma noite, três noites, uma semana.

●●●● **Aleijar** . Tornar o alvo paraplégico, duração depende do nº de sucessos.

●●●● **Addiction** . Este poder cria um vício em determinada situação ou substância em um alvo. Este deve ser exposto a seu vício, e o usuário deve toca-lo. A vítima resiste com auto-controle (dif = sucessos do usuário +3). A cada noite que o alvo não tem acesso ao seu vício, ele perde um dado (acumulativo) em suas ações. Cada vez que o alvo é exposto ao vício, deve fazer um teste de auto-controle (8) para não sucumbir a ele. Para livrar-se do vício, deve fazer um teste resitado de auto-controle (dif manip+lábria do usuário), e acumular três vezes mais sucessos que o usuário. Só um teste por noite é permitido, e o alvo não pode sucumbir ao seu vício no período em que tenta se livrar dele, mas perde um dado de auto controle por dia.

●●●●● **Corromper a Alma** . Transforma a Natureza de uma pessoa.

●●●●● **Dependence** . este poder liga a alma de uma pessoa ao usuário, fazendo com que ela torne-se letárgica e deprimida em sua ausência, tornando-se viciado em sua presença. Perde um dado em suas ações longe dele, é menos resistente aos seus comandos (paradas de dados reduzidas a metade para resistir Dominate, Presence ou paradas sociais), e é incapaz de recuperar WP longe dele. A vítima resiste com Auto-controle (dif sucessos +3). O poder está em efeito por uma noite por sucesso.

VINGANÇA DO PAI

● **Litania de Zillah** . O usuário é capaz de descobrir Laços de Sangue e níveis de Vinculum de um alvo com outras pessoas, sendo revelados seus nomes e uma impressão psíquica grosseira delas.

●● **O Orgulho da Bruxa** . O usuário reduz a aparência do alvo a zero. Dura por uma noite.

●●● **Banquete de Cinzas** . este poder faz com que o alvo não mais possa consumir sangue (ele vomita). O alvo só pode consumir cinzas, e os . pontos de cinzas. só servem para levantar a cada noite. O poder dura uma semana.

●●●● **Desaprovação de Uriel** . A presença de qualquer luz faz o alvo desconfortável, e luzes intensas de qualquer tipo (lanternas, postes, etc) infligem um nível de dano agravado no alvo a cada turno que fica sob seu foco direto. O poder dura uma semana.

●●●●● **Despedida** . Este poder faz com que um alvo reverta imediatamente para sua geração original, perdendo os benefícios de quaisquer diableries que tenha cometido (pontos de sangue extra, níveis mais elevados em disciplinas). O poder leva 3 turnos para ativar e dura uma semana.

A TRILHA VERDE

● **Sabedoria Herbácea** . Comunicação com os espíritos das plantas. O nº de sucessos determina quanta informação é absorvida: 1 . impressões crípticas; 2 . uma ou duas imagens claras; 3 . Uma resposta concisa a uma pergunta simples; 4 . uma resposta detalhada a uma ou mais perguntas complexas; 5 . todo o conhecimento de uma planta sobre um determinado assunto.

●● **Velocidade da Mudança de Estação** . O usuário pode acelerar o crescimento de uma planta, ou fazer com que uma planta morra rapidamente, inclusive podendo afetar estacas. É necessário toque. O nº de sucessos determina o grau de crescimento ou apodrecimento. Um sucesso aumenta um pouco o estágio de crescimento da planta ou simula efeito de tempo ruim, e cinco fazem uma planta atingir o estágio . adulto. de uma semente instantaneamente ou faz com que se torne cinzas. Em combate, 3 sucessos tornam uma estaca inútil, 5 fazem com que ela se torne cinzas.

●●● **Dança das Videiras** . O usuário pode animar uma massa de vegetação aproximadamente igual ao seu tamanho, usando para fins utilitários ou para combate. As plantas ficam ativas por um turno por sucesso. Em combate, as plantas tem força e destreza igual a metade do WP do usuário (arredondado para baixo), e uma parada de briga com um dado a menos que o invocador.

●●●● **Refúgio Verde** . Este poder cria um abrigo de matéria prima de plantas, protegendo o usuário do clima e do Sol, e estabelece uma barreira mística quase impenetrável contra os inimigos do invocador. O refúgio assume o aspecto de uma redoma de quase dois metros de altura. O poder leva 3 turnos para fazer efeito, e qualquer um que queira entrar sem a permissão do usuário deve ter mais sucessos que a parada de ativação num teste único de Racioc+Sobrev (dif WP do usuário). O poder dura até o próximo anoitecer.

●●●●● **Despertar os Gigantes da Floresta** . Árvores podem ser animadas com um toque, e o gasto de um ponto de sangue por sucesso. O poder dura um turno por sucesso, e então a árvore fixará suas raízes onde estiver (mesmo se for em concreto) e não poderá ser animada até a noite seguinte. A árvore tem Força e Vigor iguais ao nível de Taumaturgia do usuário, Destreza 2, um nível de briga igual ao do usuário. É imune a dano contuso, e todos os danos letais não agravados são cortados pela metade.

MÃOS DA DESTRUIÇÃO

● **Deteriorar** . Este poder acelera a decrepitude de um alvo, causando apodrecimento ou fazendo-o quebrar. O alvo deve ser um objeto inanimado, mas material orgânico morto (ex madeira) também pode ser afetado, e envelhece 10 anos para cada minuto em contato com o usuário.

●● **Torcer Madeira** . Este poder retorce objetos de madeira, deixando-os inúteis. Este poder requer somente contato visual com o objeto. Cada ponto de sangue gasto apodrece 100 quilos (50 pounds) de madeira, e múltiplos objetos podem ser afetados.

●●● **Toque Ácido** . O usuário secreta um fluido viscoso de qualquer parte de seu corpo. O ácido corrói metal, destrói madeira e causa queimaduras químicas severas em tecido vivo. Se usado em combate, torna os golpes do usuário agravados, e custa um ponto de sangue por turno.

●●●● **Atrofiar** . Este poder atrofia um dos membros (e só membros, não funciona em tronco ou cabeça) de um alvo, deixando um apêndice mumificado de carne e osso. O alvo deve ter 3 ou mais sucessos num teste de Vigor+Esportes (8). Se tiver 2 ou 1, as dificuldades em usar o membro se elevam respectivamente em 1 e 2. Se falhar, o membro torna-se inútil. Em mortais, o efeito é irreversível. Vampiros podem gastar 5 pontos de sangue para rejuvenecer o membro.

●●●●● **Transformar em Cinzas** . Este poder acelera a decrepitude em seres vivos. Cada sucesso no teste envelhece a vítima em 10 anos. A vítima pode resistir com um teste de Vigor+Coragem (8) e deve ter mais sucessos que o usuário, ou sofre o efeito total do poder. Vampiros, por serem imortais, não são afetados por esse poder.

LIÇÃO DE MARTE

● **Grito de Guerra** - O usuário aumenta em um sua coragem e tem um dado extra de WP para resistir efeitos hostis.

●● **Golpear Precisamente** . Este poder permite ao usuário acertar um golpe no inimigo sem teste, embora este seja um ataque de um sucesso que pode ser esquivado normalmente, e não pode ser usado em ações múltiplas.

●●● **Dança do Vento** . O usuário pode esquivar-se de múltiplos ataques no turno, sem dividir paradas. Só pode esquivar-se nesse turno.

●●●● **Coração Destemido** . O usuário aumenta em um seus atributos físicos. Deve-se descansar por duas horas depois de usar o poder, ou perde um ponto de sangue a cada 15 minutos até descansar.

●●●●● **Companheiros de Armas** . É capaz de usar quaisquer dos poderes anteriores num grupo.

DOM DE MORPHEUS

● **Causar Sono** . Fazer com que um alvo durma (3 sucessos fazem dormir, 1 ou 2 reduz a parada de dados nessa quantidade; para afetar sobrenaturais, gastar F. de Vontade)

●● **Sono em Massa** . Por vários mortais para dormir. Nº de sucessos igual ao nº de pessoas afetadas.

●●● **Sono Encantado** . Causar sono até que uma certa tarefa seja realizada(exemplo: um beijo de príncipe), que não seja impossível. (sucessos indicam o tempo que levará para o encantamento sumir sozinho)

●●●● **Viagem ao Mundo dos Sonhos** . Aparecer no sonho de uma vítima, sem controlá-lo.

●●●●● **Mestre dos Sonhos** . Controle total dos sonhos. Para criaturas sobrenaturais, gastar F. de vontade. (Fazer teste de Humanidade ou Trilha da Sabedoria para continuar acordado durante o dia).

PODER DE ΠΕΡΙΤΗΘ

● **Olhos do Mar** . Ver eventos ocorridos perto de corpo aquoso. O nº de sucessos determina o quanto no passado o usuário pode ver: 1 . um dia; 2 . uma semana; 3 . um mês; 4 . um ano; 5 . 10 anos. Para perceber pequenos detalhes, testar Percep+Ocultismo, dif 7)

●● **Jaula de Água** . O número de sucessos de ativação é igual a quantos sucessos num teste de força a vítima deve ter para se livrar. Se não houver água disponível suficiente para invocar o poder, a dificuldade aumenta em 1.

●●● **Sangue em Água** . Transformar líquidos em água. Se usado para transformar sangue de um alvo em água, cada sucesso converte um ponto. Mortais morrem em 1 minuto, e vampiros perdem pontos de sangue e sofrem penalidades de dano como se tivessem perdido níveis de vitalidade (igual ao nº de sucessos de ativação).

●●●● **Parede Fluida** . Formar barreira de água. Sucessos de ativação devem ser divididos entre largura e altura, sendo que cada sucesso equivale a 10 pés. Para atravessar a barreira, são precisos 3 sucessos num teste de WP (9).

●●●●● **Desidratar** . Retira líquidos do alvo, que resiste com vigor+fortitude (9). Cada sucesso do usuário causa um nível de dano letal que não pode ser absorvido. Vampiros perdem pontos de sangue em vez de vitalidade, mas quando o sangue acaba funciona como em mortais. No turno seguinte ao uso deste poder, vítimas devem ser bem sucedidas num teste de coragem (dif nº de sucessos do usuário+3) para poder agir.

PATH OF SHADOWCRAFTING

● **Out Light** . O usuário pode extinguir luzes de baixa a moderada intensidade, vindo de tochas, lâmpadas ou néons. O nº de sucessos determina o efeito, que pode variar de um piscar da luz (1 sucesso) até ela ser apagada permanentemente (5 sucessos)

●● **Shadow Taunt** . O usuário faz com que a sombra de um alvo se comporte como a sua, obedecendo seus movimentos. O nº de sucessos determina por quantos turnos a sombra é controlada, e a sombra deve ser natural, não criada com Obtenebration.

●●● **Coruscating Shadow** . O usuário faz com que sombras flutuem no ar, podendo escondê-lo parcialmente, aumentando as dificuldades de ações contra ele em um e concedendo 2 dados extras de Furtividade. O poder dura por um turno por sucesso na ativação.

●●●● **Night. s Veil** . O usuário estende áreas de sombra, cobrindo uma área iluminada. A iluminação pode até provir da luz solar, e enquanto o usuário se encontrar na área da sombra, comporta-se como se estivesse de noite, sem receber danos ou penalidades de dados. Se o usuário sair da área, o poder cessa imediatamente. O poder dura o resto da cena ou uma hora.

●●●●● **Abyssal Pact** . Usuário e alvo devem estar numa mesma porção de sombra. Pode-se então ao custo de 5 pontos de sangue, criar uma . criatura. de sombras, que assola a vítima e drena vitalidade. Para cada dois sucessos, o alvo perde um nível de vitalidade (letal, mas não absorvível), e perde um ponto de vigor para o resto da cena. Usos sucessivos deste poder são acumulativos. Pode-se também voltar este poder contra criações de Obtenebration, sendo que a cada dois sucessos do usuário, um sucesso é removido da parada do Lasombra.

MANIPULAÇÃO ESPIRITUAL

Este poder afeta a Umbra e seus residentes.

● **Visão Hermética** . Pode-se ver a umbra (2 sucessos) e perceber espíritos próximos (1 sucesso). Com menos de 4 sucessos, quaisquer ações enquanto este poder estiver ativo estão com dif +2 pela percepção dividida.

●● **Conversa Astral** . Este poder funciona como um tradutor universal do reino espiritual, e o nº de sucessos determina a precisão da tradução: 1 . palavras simples, 2 . Sentenças simples, 3 . Conversa fluente, 4 . Conceitos complexos podem ser discutidos, 5 . Mesmo expressões idiomáticas e formas de humor são compreendidas.

●●● **Voz de Comando** . Pode-se dar ordens a espíritos, forçando-os a obedecer o usuário. O espírito pode resistir com WP (dif Manip+Ocult ou Lore: Spirits do usuário). O nº de sucessos define a severidade e complexidade da ordem que pode ser dada: 1 . O espírito obedece a comandos simples se não forem inconvenientes; 2 . O espírito obedece comandos diretos que não vão diretamente contra sua natureza. 3 . O espírito concorda em realizar uma tarefa moderadamente complexa que não viole sua ética. 4 . O espírito aceita tarefas extensas que não o coloquem em perigo imediato. 5 . O espírito aceita tarefas que podem até leva-lo à destruição.

●●●● **Capturar o Efêmero** . O poder permite prender um espírito a um objeto, encantando-o. O nº de sucessos determina o nível do fetiche, que é ativado testando-se WP (dif nível +3)

●●●●● **Dualidade** . O usuário pode interagir com o mundo espiritual. O terreno de ambos os planos são sólidos para ele, que pode interagir com qualquer um dos dois da forma que desejar. O nº de sucessos determina por quanto tempo o usuário pode interagir com o plano espiritual: 1 . Um turno, 2 . 3 turnos. 3 . 10 turnos, 4 . 10 minutos; 5 . uma cena. Ao ativar o poder, o usuário deve testar Percep+Ocult (8), e menos de 3 sucessos indica que todas as ações estão com dif +2. Uma falha crítica na ativação deixa o usuário preso no mundo espiritual.

CONTRAMÁGICA TAUMATÚRGICA

Para opor uma trilha ou ritual, deve ter nível de Countermagica igual ou superior ao nível deste. Deve-se rolar o nº de dados indicado no nível do poder com dificuldade igual ao do poder que se quer opor. Sucessos cancelam os sucessos do adversário. Funciona com metade das paradas para Taumaturgia diferente dos Tremere e em magias fracas humanas (Hedge Magic). Não tem efeito nas outras.

- 2 dados. Pode-se tentar cancelar efeitos que afetem o usuário e suas roupas.
- 4 dados de Countermagica.
- Seis dados. Pode-se tentar cancelar efeitos em qualquer um ou qualquer coisa em contato com o usuário.
- 8 dados.
- 10 dados. Pode-se tentar cancelar efeitos numa área igual ao WP do usuário em jardas.

CAMINHO DA TECNOMANCIA

● Analisar

O usuário pode projetar seus sentidos em uma máquina, garantindo temporariamente conhecimento sobre seu funcionamento e meios de operação. O quanto se aprende depende do nº de sucessos: 1 . ligar e desligar; 3 . capaz de utilizar com competência o aparelho; 5 . todo o potencial do aparelho é descoberto. O poder dura por um nº de minutos igual à inteligência do usuário. Para entender software ao invés de Hardware, o teste é feito com dif +2.

●● Queimar Dispositivo

Este poder faz com que haja um surto de energia em um aparelho, danificando-o ou destruindo-o. O poder pode ser usado a uma distância igual a 10 vezes o WP do usuário em jardas, embora a dificuldade seja aumentada em 1 se o usuário não puder tocar o alvo. O nº de sucessos indica a extensão do dano: 1 . interrupção momentânea do funcionamento; 2 . perda de função, +1 dif de usar pelo resto da cena; 3 - o aparelho quebra e está inoperante até ser consertado; 4 . Mesmo depois de consertado, suas capacidades estão diminuídas (+1 dif uso); 5 . perda total. Para coisas realmente grandes (como um avião) somar 4 na dificuldade.

●●● Criptografar/Descriptografar

O usuário toca o aparelho que contém os arquivos que deseja encriptar (pode ser até fita de vídeo ou k7). O nº de sucessos na ativação é igual a quanto aumenta a dificuldade dos testes de alguém que queira visualizar os arquivos sem a assistência do usuário. O poder dura um nº de semanas igual ao WP do usuário. Para desfazer o efeito, é necessário novo toque e um ponto de WP. Também pode-se usar para tentar desfazer o uso deste poder por parte de outra pessoa. A dificuldade aumenta em 1, e cada sucesso anula um do poder original.

●●●● Acesso Remoto

Este poder torna o usuário capaz de operar aparelhos com a mente. O objeto deve estar na linha de visão, e o nº de sucessos é igual ao nº de dados da habilidade pertinente (ex Computador ou Segurança) que se pode usar mentalmente. O poder dura um nº de turnos igual ao nº de sucessos.

●●●●● Telecomutar

Com este poder, o usuário pode projetar sua consciência na rede global, enviando sua mente por satélite ou cabos de fibra óptica a outros lugares. Enquanto imerso, pode usar quaisquer poderes de Tecnomancia. Outros poderes funcionam com dif +2. O poder requer o gasto de um WP, e dura 5 minutos por sucesso, tempo esse podendo ser estendido em 10 minutos com o gasto de um WP adicional. A distância que se pode ir depende do nº de sucessos: 1 . 25 milhas, 2 . 250 milhas; 3 . 1000 milhas; 4 . 5000 milhas; 5 . Qualquer lugar no mundo.

LINHAS TAUMATÚRGICAS RARAS

CONTROLE DOS ELEMENTAIS

Retirado do antigo Guia do Jogador

Semelhante a Taumaturgia Espiritual, o Controle de Elementais oferece ao Membro controle sobre as almas de objetos inanimados. Frequentemente considerada um controle sobre os quatro elementos (Ar, Terra, Fogo, Água), esta Linha na verdade concede aos seus seguidores a habilidade em manipular todas as formas de objetos insensíveis.

●Força Elemental

Com este poder, o Elementalista pode aumentar todos seus Atributos Físicos sem precisar de Pontos de Sangue.

Sistema: O vampiro gasta dois pontos de Força de Vontade para aumentar Força, Destreza e Vitalidade em um ponto cada. Mas a cada turno que os Atributos aumentados sejam mantidos, o vampiro terá de gastar outro ponto de Força de Vontade.

●●Línguas de Madeira

Embora os objetos inanimados tenham apenas uma consciência limitada com as coisas que os rodeiam, as Línguas de Madeira permitem a um vampiro obter pelo menos a impressão vivenciada pelo objeto. As memórias e os sentimentos de um objeto inanimado são limitados e podem ser absolutamente estranhas ao personagem, mas talvez concedam informações de valor incalculável.

Sistema: Esta comunicação requer um teste de Raciocínio + Lingüística (dificuldade 7). Quanto maior o número de Sucessos obtidos, melhor informação será recebida.

●●●Animação de Objetos Imóveis

Quando este poder é usado, cadeiras agarram seus ocupantes, portas abrem e fecham sozinhas e pistolas saltam das mãos de seus donos. Um objeto não pode realizar ações impossíveis para a sua forma (uma porta não pode segurar uma pessoa e carregá-la pela rua), mas objetos com pernas podem correr, estacas de madeira podem contorcer-se nas mãos de seus usuários e estátuas podem mimetizar a vida humana.

Sistema: O uso deste poder requer um teste de Força de Vontade (dificuldade 7) e o dispêndio de um ponto de Força de Vontade. Cada uso desse tipo insufla vida a um objeto dentro da linha de visão do personagem. O objeto mantém esta mobilidade durante um número de turnos correspondente ao número de pontos de Força de Vontade que o personagem esteja disposto a gastar.

●●●●Forma Elemental

Com este poder, o personagem pode assumir a forma de alguns objetos inanimados de tamanho e peso iguais ao dele.

Sistema: Este poder requer um teste de Vitalidade + Reparos (dificuldade 6) para ver o quão precisa é a mudança. Pelo menos três Sucessos são necessários para permitir ao personagem usar sentidos ou Disciplinas nesta forma.

●●●●●Invocar Elemental

Invocar Elemental permite ao personagem invocar um dos elementais tradicionais dos mitos e lendas. Seres de água, terra, fogo e ar aparecem a uma distância de um metro e meio do personagem.

Há rumores de que outros elementais, além dos quatro tradicionais, podem ser invocados, como elementais da eletricidade e da energia nuclear.

Sistema: Esses seres requerem a presença de uma certa quantidade de seu elemento natural para serem invocados, podendo ou não seguir as instruções de seus invocadores. Invocar um elemental requer um teste de Manipulação + Ciência (dificuldade 8), enquanto forçar um elemental a obedecer exige um teste de Carisma + Intimidação (dificuldade 7).

TAUMATURGIA ESPIRITUAL

Retirado do antigo Guia do Jogador

● **Mau Olhado.** Testar Manip+Intimid (dif F. de Vontade), nº de sucessos é igual ao nº de falhas críticas (1) que se pode atribuir a um alvo

●● **Olhos Espirituais.** Capacidade de ver espíritos

●●● **Espírito Escravo** . Forçar espíritos a cumprir tarefas. Pode ser resisitido com WP do espírito.

●●●● **Fetiches.** Aprisionar espíritos em objetos, podendo usar seus poderes, isto acarreta a perda de um ponto de Humanidade (F. de Vontade contra F. de Vontade, dif a F. de vontade do oponente)

●●●●● **Jornada.** Forma astral, intangível. O corpo permanece imóvel, o espírito torna-se incapaz de empregar disciplinas físicas (gastar um ponto de F. de vontade).

EXPERIMENTOS BIOTAUMATÚRGICOS

● Argumentações Taumatúrgicas

O vampiro pode estudar o sangue, cabelo ou sobras de um indivíduo para determinar várias informações sobre ele, assim como tipo de criatura -até se é natural ou sobrenatural-, idade, raça, Clã, Tribo, geração, se é um diabolista ou não, sinais de infecção por Vicissitude, Dons Garou e Disciplinas vampíricas.

Sistema: Inteligência + Medicina (dificuldade 5). Para cada sucesso, o personagem ganha uma parte de informação, assim como um Dom ou Disciplina o "falecido" possuía.

●● Experimento Animal

O vampiro pode, Taumatúrgicamente, alterar formas de vida inferiores. O vampiro pode mudar o tamanho, Atributos, Habilidades, instintos, natureza, ecologia, funções internas e aparência de animais e outras criaturas menos complexas que humanos.

Sistema: Inteligência + Medicina (dificuldade 8). Para cada sucesso um ponto de Atributo, dois de Habilidades, um instinto, um padrão de comportamento, um aspecto da ecologia da criatura (assim como dieta ou clima) ou mesmo aspectos físicos (assim como perna, tentáculo, antenas, etc.) pode ser adicionado, retirado ou alterado. O Narrador deve aprovar todas as alterações.

●●● Cirurgia Taumatúrgica

O vampiro pode fazer cirurgias Taumatúrgicas em pacientes usando todo tipo de ferramenta perigosa. A cirurgia pode curar qualquer tipo de ferimentos em criaturas naturais ou sobrenaturais, incluindo dano agravado.

Sistema: Raciocínio + Medicina (dificuldade 7). Cada sucesso cura dois níveis de dano normal ou um de dano agravado. A cirurgia não pode ser feita duas vezes para curar o mesmo ferimento. Note que esta cirurgia não requer necessariamente uma semana para ser feita, mas leva pelo menos esse tempo para se recuperar.

●●●● Experimento Humano

O vampiro pode fazer alterações em humanos assim como ele faria em animais.

Sistema: Trate como Experimento Animal, exceto por funcionar em humanos.

●●●●● Experimento Sobrenatural

O vampiro pode fazer alterações em criaturas sobrenaturais assim como vampiros, Lupinos, magos, fantasmas, fadas e Múmias da mesma forma que é feito em animais e humanos.

Sistema: Trate como Experimento Animal, exceto por funcionar em criaturas sobrenaturais.

BIOTAUMATURGIA

Retirado do Blood Magic: Secrets of Thaumaturgy

● **Taumaturgia Forense** - O taumaturgo pode levar uma amostra de tecido de um ser vivo, morto ou criatura não-viva e averiguar e distinguir suas características. Uma riqueza de informações pode ser adquirida desta amostra, inclusive informações que as técnicas forenses "normais" e genéticas não renderiam, como idade, geração, clã, etc.

Sistema: Cada sucesso no teste de ativação rende um pedaço de informação simples sobre o objeto, que pode ser qualquer entidade viva, não-viva ou morta (mas não um objeto animado), incluindo plantas. Esta informação é limitada pelas características físicas do objeto - Taumaturgia Forense pode ser usado para determinar gênero e clã assim como rastros de diablerie, mas não revelará se um determinado sujeito matou um indivíduo ou onde ele mantém seu conjunto de pertences pessoais.

●● **Cirurgia Taumatúrgica** - O taumaturgo usa seu conhecimento de magia e fisiologia para ajudar um corpo na sua capacidade regenerativa. Até mesmo as feridas mais dolorosas podem ser curadas mais depressa se ajudadas por esta arte mística.

Sistema: Cada sucesso no teste do jogador permite que o taumaturgo "converta" um nível de saúde de dano em um tipo menor. Dano agravado se torna dano letal, letal se torna dano por contusão que facilmente se torna fadiga como de uma noite perdida (que desaparece completamente). Note que a atual cirurgia não leva as supra mencionadas duas semanas para se realizar, mas o período de recuperação conta com aquele período.

●●● **Animação Menor** - O taumaturgo misticamente dota uma forma de vida morta de energia mágica e lhe dá um conjunto rudimentar de instruções. As criações daí resultantes levam suas ordens a cabo ao "pé da letra"; biotaumaturgos usam este poder para povoar seus refúgios com cães de guarda imortais e outros, mais arditos "animais de estimação".

Sistema: Este poder afeta plantas e animais simples - nada além de uma única árvore ou cachorro por uso. Se o efeito tiver êxito, a criação animada pode receber um comando de uma frase, que será cumprida, qualquer que seja - uma moita de espinhos poderia ser animada para mover-se lentamente em direção a intrusos para emaranhá-los, ou um gato animado que poderia receber um conjunto de garras compridas e permanentemente estendidas capazes de provocar um dano adicional. Particularidades devem ser acertadas previamente com o Narrador.

Criaturas animadas desta maneira mantêm suas características de Força e Vigor originais, enquanto sua Destreza diminui em um (mas nunca abaixo de um). Atributos Sociais e Mentais são considerados como sendo zero. Cada criação tem um nível de Vitalidade igual à metade do que teve em vida (arredondado para cima).

Criaturas animadas desta forma desintegram-se imediatamente em pó se feridos pela luz solar, e sofrem dano em dobro por fogo.

●●●●**Animação Maior** – Neste nível, o taumaturgo refinou seu conhecimento a ponto de permitir animar criaturas mais complexas. Até mesmo um exército de cadáveres humanos e grandes animais podem receber a “centelha de vida” com este poder – há rumores que um biotaumaturgo no Egito possuía um par de elefantes animados com os quais ele aterroriza seus inimigos.

Sistema: Este poder funciona do mesmo modo que Animação Menor, mas permite ao vampiro animar criaturas mais complexas. Certas formas de vida provavelmente estão além da capacidade deste poder – uma baleia zumbi soa bastante tolo – mas o único limite é o que o Narrador determina como tal. Este poder também permite fazer mudanças secundárias nos alvos, ou permite que mudanças maiores sejam feitas a um alvo menor, por exemplo, um cadáver humano animado pode brandir um osso em forma de gancho em vez de uma mão, ou um rato poderia ser capaz de voar com um par de asas-de-gárgula de couro feitas a partir dos ossos e pele de pássaros e crianças.

Um humano animado desta maneira não retém nenhum de seu “ego” original. Este poder somente anima o cadáver; não reúne o espírito com o corpo.

●●●●●**Construção Consciente** - O pináculo da Biotaumaturgia, este poder confere a uma criatura morta, animada por um dos poderes menores desta trilha, com uma inteligência semelhante à que teve em vida. Animais animados possuem uma astúcia maliciosa enquanto formas de vida mais evoluídas ganham uma perspicaz habilidade para raciocinar dedutivamente em vez de satisfazer comandos rotineiros.

Sistema: Embora este poder conceda a uma animação uma inteligência básica, a criatura continua, no entanto, servindo as outras ordens recebidas por seu criador. Uma criatura animada por Construção Consciente tem Atributos Mentais um nível a menos que possuía em vida (mas nunca abaixo de um). Com isto não será criado nenhum gênio não-morto, mas para efeito de estória é que se cria um monstro animado capaz de raciocinar. Uma Construção Consciente não vai lutar descuidadamente se isto o levar a sua segunda morte se ele vê uma maneira melhor e mais inteligente de derrotar seus inimigos, será capaz realizar outras tarefas dedutivas também.

LINHAS DA ALQUIMIA

Retirado do Blood Magic: Secrets of Thaumaturgy

Taumaturgia tem algumas de suas raízes nas primitivas práticas de alquimia Hermética, que consistia em mudar as propriedades de determinados objetos. Em verdade, os princípios são similares com essa alquimia.

Com a chegada do milênio, tendo os Tremere antecipado seus esforços com magia do sangue, a prática da Alquimia caiu, porém, em desuso. A tecnologia moderna torna possível quase qualquer coisa que esta trilha pode fazer e muito mais, é mais fácil e seguro escavar uma mina de ouro, por exemplo, do que é criá-lo transmutando a partir de outros materiais. Entretanto, velhos hábitos são difíceis de morrer entre vampiros, e os Tremere não são nenhuma exceção. Alguns anciões ainda praticam esta trilha e, destes, alguns continuam a ensinar para suas crias com objetivo de ilustrar as doutrinas básicas da magia do sangue moderna.

Sistema: O número de sucessos em um teste de ativação determina quão radicalmente um taumaturgo pode alterar a forma de um determinado composto. Ele não precisa usar todos os seus sucessos – um taumaturgo que deseja efetuar apenas uma mudança simples de forma não necessita tornar chumbo em ouro se ele acumulou cinco sucessos. O taumaturgo precisa, pelo menos, adquirir o número de sucessos sugeridos na tabela abaixo para gerar o efeito que ele deseja.

Mudar um elemento em outro requer familiaridade com ambos os elementos. A pessoa não pode repentinamente decidir que quer mudar um balão com hélio dentro em uma esfera de titânio sólido se ele nunca lidou com qualquer um desses elementos antes. Saber o número atômico simplesmente não é bastante para deformar tão radicalmente as leis de natureza. Vale a pena notar, entretanto, que aquela Alquimia não faz nenhuma distinção entre substâncias naturais e elementos artificiais, assim, podendo afetar tão prontamente Einstéinio quanto afeta carbono.

Note também que esta trilha caiu em desuso porque é menos útil nas noites modernas do que foi no passado. Transmutação criou um ideal Hermético, em lugar de recursos perfeitos do mundo real que não podem ser quebrados em construções menores. Um bloco de ouro é um bloco de ouro – uma tentativa de calcular moedas com isto reduzirá o bloco a uma pilha de barro inerte. Antes que você pergunte – sim, isto significa que seu Tremere anarquista não poderia criar bombas nucleares por transformar os sapatos do príncipe em urânio. Não há nada errado com converter chumbo em ouro e vender aquele bloco de ouro a outra pessoa, entretanto – caveat emptor!

Nota: Narradores são encorajados a aplicar este princípio ao uso da Trilha da Conjuração também. Personagens que tentam conjurar “antimatéria” ou criar magicamente armas para destruição em massa deveriam ser sutilmente, mas razoavelmente, desencorajados.

Igualmente, o uso desta trilha assume que o taumaturgo trabalha com os elementos em um laboratório de ambiente calmo (ou pelo menos controlado). Nenhum vampiro poderá caminhar pela rua e tornar o ferro no sangue das pessoas em hélio com um simples toque.

● **Mudanças Simples de Forma** - Sólida em líquido, líquido para gás, etc.

●● **Mudanças Complexas de Forma** - Líquido a um molde específico de sólido, água a partir de nuvens gasosas separadas de hidrogênio e oxigênio, etc.

●●● **Mudanças Complicadas de Forma** - Água para O² respirável e H² livre, compostas em elementos separados, etc

●●●● **Trocas Secundárias em Composição** - Ajustar o número atômico de elementos até cinco a mais ou a menos que a denotação original.

●●●●● **Trocas Milagrosas em Composição** - como tornar chumbo em ouro ou nitrogênio em rádio.

LINHAS DA MENTE FOCADA

Retirado do Blood Magic: Secrets of Thaumaturgy

● **Prontidão** - Usar Prontidão torna o feiticeiro capaz de ganhar uma compreensão mais rápida de uma situação. Lucidez ampliada esclarece o feiticeiro, permitindo-o reações melhores para mudar situações e inteligência aumentada.

Sistema: Este poder é útil somente sobre o próprio taumaturgo. Cada sucesso no teste de ativação adiciona um dado para uma parada de dados especial pelo resto do turno. Este dado pode ser usado em qualquer teste relacionado à Raciocínio ou ações que o magus realize durante este turno. Alternativamente, cada dado removido da parada de dados adiciona um ao nível de iniciativa do feiticeiro.

●● **Centralizar** - Invocando este poder, o taumaturgo causa uma calma intensa e repentina no algo sussurrando palavras para ele. Enquanto sob esta serenidade, o alvo é capaz de focar melhor sobre tarefas à mão, ignorando distrações e preocupações, incluindo ferimento físico grave.

Magi com medo de frenesi freqüentemente usam este poder sobre si mesmos para alcançar um estado de tranquilidade, já que as emoções são reprimidas.

Sistema: Este poder é útil sobre qualquer alvo dentro do campo de audição do taumaturgo e dura por um turno por sucesso no teste de ativação. Durante este período o alvo não é afetado por qualquer efeito que reduza sua parada de dados. Isto inclui penalidades de ferimentos, modificadores de situação e Disciplinas. Porém, modificações para número de dificuldade ainda se aplicam durante este tempo.

Além disso, devido à serenidade sobrenatural que este poder concede, o alvo recebe dois dados adicionais em todas as tentativas de evitar ou quebrar o frenesi. Lupinos podem até serem acalmados de sua fúria assassina se cinco ou mais sucessos forem alcançados no teste de ativação.

●●● **Mente de Mão Única** - Estendendo este poder à outros indivíduos, o taumaturgo é capaz de fixar o alvo numa ação. Esta propensão única do alvo é tal que ele ignora tudo que ocorra entorno dele. Guardas são facilmente distraídos com este poder, quando suas atenções se tornam fixadas noutra coisa, e pesquisas tornam-se dedicadas, tarefas focadas. O uso deste poder algumas vezes é coloquialmente referido como "por alguém nos trilhos".

Sistema: Este poder pode afetar qualquer um que possa ouvir o taumaturgo. Invocação bem sucedida torna o alvo incapaz de dividir qualquer parada de dados para ações extras e incapaz de mudar a tática após as ações terem sido declaradas. Como um benefício paralelo, reduz a dificuldade da ação em um. Ações adicionais que a vítima tome (da Rapidez, por exemplo) durante a duração deste poder devem seguir sua ação inicial, já que elas concentram-se totalmente sobre esta única idéia. A duração da Mente de Mão Única é uma cena se usada fora do combate, do contrário ela é reduzida para um turno por sucesso no teste de ativação.

●●●●**Pensamento Dual** – Com os rigores da concentração requeridos para aprender a Taumaturgia, muitos Tremere são capazes de tomar controle rápido e completo de uma situação. Com este poder, o taumaturgo é capaz de dividir sua atenção para duas tarefas completamente separadas sem problemas. Como a Mente de Mão Única força a atenção do alvo num único objetivo, Pensamento Dual expande a concentração do taumaturgo ao ponto que o foco sobre dois objetivos é possível.

Sistema: Uso bem sucedido de Pensamento Dual permite o feiticeiro a fazer uma ação extra durante seu turno. Isso é restrito à ações mentais, sejam elas o uso de Disciplinas assim como o uso de Auspícios ou Taumaturgia, ou a contemplação de um problema. Se o personagem está usando ambas ações para resolver um problema, ele tem duas paradas de dados separadas para usar. Estas duas ações acontecem al mesmo tempo, como determinado pelo nível de iniciativa do personagem.

●●●●●**Clareza Perfeita** – Clareza Perfeita traz um momento "Zen" de percepção desimpedida para o taumaturgo. O foco puro é alcançado, pensamento e ação se tornam um e a completa serenidade de mente desce sobre o magus Cainita. Esta lucidez protege o taumaturgo de influências internas e externas; até a Besta interior é incapaz de enfurecer.

Alguns praticantes tem comparado o uso deste poder com o estado de Golconda (teoricamente, claro), mas a hierarquia superior dos Tremere nega este rumor tanto quanto eles ridicularizam a existência da própria Golconda.

Sistema: Este poder dura por uma cena. Por este período o taumaturgo tem as dificuldades de todas ações reduzidas por dois. O Membro é imune ao frenesi e Rötschreck de todas as fontes, até por meios sobrenaturais. Finalmente, qualquer meio de controlar ou influenciar o taumaturgo sofre +2 de dificuldade, incluindo os poderes de Presença e Dominação.

LIÑHA DO LAR

Retirado do Blood Magic: Secrets of Thaumaturgy

Para aqueles Tremere que mantém refúgios privados, segredo é supremo. A Trilha do Lar parece ter evoluído de uma coleção de rituais projetados para proteger a integridade do sanctum sanctorum do vampiro. Refúgios protegidos por estes poderes freqüentemente adquire reputações de casas mal-assombradas ou coisa parecida. Porém, os Tremere são rápidos em apontar que esta reputação ajuda a fortalecer a Máscara ao invés de expô-la. Quando as pessoas descobrem que a casa é apenas uma casa com uma atmosfera fantasmagórica, eles castigam-se por serem tão tolas de acreditar em fantasmas.

● **Anúncio do Hóspede** – Este poder, quando usado sobre uma porta ou outro portal, cria um efeito audível ou visual que notifica o Tremere que alguém a tem cruzado. Deste modo, o vampiro sabe quando alguém tem entrado em seu refugio e pode lidar com o intruso como ele achar melhor.

Sistema: Este poder dura por 24 horas. O sinal pode ser qualquer coisa da escolha do taumaturgo – um ranger particularmente ruidoso, uma tendência a ficar entreaberta ou mesmo alguma coisa completamente desconexa, como a rotação de uma garrafa noutra sala. Em todo caso, o efeito é estático – ele aparece ou soa exatamente o mesmo toda vez que ele acontece. Qualquer ponto ao qual alguém que não seja o taumaturgo cruze a área protegida, o efeito acontece. Se o vampiro está presente, ou não, para observar é um outro assunto.

Note que correntes complexas de eventos estão fora do alcance deste poder. O ritual não irá disparar uma elaborada armadilha estilo “Goldberg Rube” (embora possa disparar a primeira parte de uma), nem irá mirar e disparar uma espingarda na porta. Estes efeitos são simples, sutis e breves.

●● **Ordem do Mestre** – Em seu próprio refugio, o taumaturgo sabe onde cada item está. Ele sabe onde ele colocou um livro importante, ele conhece a gaveta que as chaves para seu cofre ocupam e ele sabe onde suas estacas de madeira enfeitiçadas repousam. Ele até mesmo sabe destas coisas quando ele não está...

Sistema: Tão logo este ritual seja bem sucedido, pela duração da cena, o taumaturgo sabe exatamente onde qualquer dado objeto tem sido colocado, contanto que esteja em seu refúgio. Este conhecimento aplica-se somente para objetos inanimados – ele não pode localizar sua cria desta maneira. Também, o objeto deve pertencer ao próprio Tremere; a faca de um assassino não será encontrada por este poder, nem o objeto de outra pessoa. Porém, algo que o Tremere tenha roubado aparecerá sem dificuldade.

Este poder funciona somente no refúgio do Tremere, onde ele tenha passado no mínimo um dia de descanso antes de invocar o poder.

●●● **Rima da Discórdia** – O vampiro pode criar um miasma de confusão em seu refúgio. Este poder acontece sobre a mente dos intrusos, fazendo-os tornarem-se perdidos no refúgio do vampiro, para perder sua direção e esquecerem detalhes específicos assim como objetos numa sala e sua localização.

Sistema: Outros personagens que não o taumaturgo encontram-se desesperadamente perdidos em seu refúgio, não importa quão pequeno ele seja. Adicionalmente, eles são incapazes de se lembrarem de qualquer que seja o menor detalhe do lugar uma vez entrado. Mesmo se um intruso tentar seguir ou perseguir o Membro através do refúgio, ele perderá o rumo da direção, dando voltas erradas, etc. Este efeito dura por um período completo de 24 horas, mas as memórias confusas que um intruso leva com ele dura até que ele visite o refúgio quando ele não estiver sob este feitiço protetor.

●●●●**Temporal** – Como mestre de seu refúgio, um vampiro pode brevemente remodelá-lo de modo que portas levem para outras salas que não aquelas às quais elas estejam conectadas. Por exemplo, a porta para o quarto pode repentinamente abrir na sala de estudos, enquanto a catacumba mais profunda de uma caverna da Transilvânia pode levar para uma torre noutra lugar no castelo. Taumaturgos acham isso útil tanto como uma conveniência - qual o melhor jeito de buscar um livro do primeiro andar quando ele está no terceiro? - quanto como uma rota de escape.

Sistema: Este poder funciona até o sol nascer. À vontade do taumaturgo, ele pode andar através de qualquer portal em seu refúgio e ser transportado imediatamente para qualquer sala de sua escolha que também esteja em seu refúgio. Qualquer um que o siga através da porta se encontrará na sala a qual a porta se conecta naturalmente.

●●●●●**O Caldeirão de Rede** – Este poder confere uma consciência sobre o refúgio do magus. Enquanto seu refúgio estiver sob seu comando, o taumaturgo pode interrogar qualquer um dos itens em seu refúgio sobre eventos específicos acontecidos ali. Um espelho do quarto pode sussurrar sobre convidados conspirando no vestibulo, um divã pode revelar indiscrições do quarto, e o mais baixo pano de chão da cozinha pode revelar alta traição acontecendo num salão. qualquer coisa ocorrendo dentro do refúgio (ou dentro do campo de visão externo, já que as janelas podem "ver") pode ser retransmitida para um magus curioso pelos itens comuns.

Sistema: Este poder dura até o nascer do sol depois que o vampiro invoca ele. O vampiro deve perguntar verbalmente para os equipamentos do refúgio, se ele desejar informações deles. Somente no caso de perigo extremo, assim como um ataque iminente ou um refúgio sendo posto em chamas as vozes do refúgio chamarão o Membro.

ONEIROMANCIA

Retirado do Blood Magic: Secrets of Thaumaturgy

Embora a corrupta magia do sonho do Dom de Morpheus venha sendo usada pelo Sabá por décadas, o augúrio original sobre o qual era usado foi um segredo amplamente bem guardado pelos Tremere. Adivinhação por Oneiromancia é arraigada ao estado sonolento de consciência, e é baseado na verdade em filosofias gregas antigas de profecias. Os Tremere, adotando estes antigos sortilégios, desenvolveu então na trilha taumatúrgica de Oneiromancia logo após a transformação deles em magi vampíricos.

Com o recente final do Tremere antitribu do Sabá, o Dom de Morpheus caiu desde então no conhecimento comum, e Oneiromancia já não leva mais o estigma associado com seus praticantes. Com a aproximação da Gehenna, os anciões do Clã Tremere têm repensado o desdém deles a respeito da Oneiromancia no clã em um esforço para ganhar mais informação sobre desdobrar dos eventos.

Uso de qualquer destes poderes requerem cinco minutos de leitura dos sinais durante os quais o Feiticeiro entra em um transe semelhante a dormir. A consciência deles sobre o ambiente ao seu redor se torna limitada, e ele pode “despertar” do transe a qualquer momento, mas sofrerá as mesmas penalidades como se despertasse durante o dia por três turnos (parada de dados no máximo igual à sua contagem de Humanidade). Os poderes de Oneiromancia também podem ser usados enquanto o taumaturgo estiver em torpor.

● **Presságios** – Dos efêmeros fragmentos dos seus próprios sonhos, o magus pode tentar fazer uma leitura pessoal do futuro próximo. Enquanto adormecido, o oneiromante retira imagens rápidas do sonho inconscientemente. Ao despertar da adivinhação, o Cainita pode examinar o significado das visões. Embora estas visões representem o futuro, são invariavelmente nebulosas, elas freqüentemente provêm de uma importante percepção súbita sobre eventos significantes.

Sistema: Este poder de Oneiromancia deve ser usado imediatamente depois de despertar e o taumaturgo deve levar 10 minutos para ler os sinais. Com um teste de ativação bem sucedido, o Narrador relaciona separadamente imagens do sonho alegoricamente (ou às vezes literalmente) relacionadas a um evento do futuro pessoal do oneiromante. Este evento se encontra completamente sobre a critério do Narrador, e usos múltiplos de Presságios podem muito bem resultar na mesma visão que se repete inúmeras vezes. O Presságio sempre deve ser fragmentado e enigmático, embora quanto mais sucessos marcados no teste de ativação, mais informação o Narrador deve transmitir ao jogador.

●● **Previsão** – Previsão permite ao feiticeiro investigar a mente de um indivíduo adormecido, interpretando seus sonhos como pistas para eventos futuros que envolvam aquele indivíduo. Usado por taumaturgos em adivinhação, oneiromantes às vezes ganham a confiança das pessoas vislumbrando segredos inconscientes dos alvos.

Sistema: Este poder se comporta semelhante a Presságios, mas a imagem vem dos sonhos do alvo e a adivinhação concerne a um evento para aquela pessoa. O alvo deve estar dentro da presença do oneiromante e adormecido para que a Previsão funcione, entretanto, Projeção Psíquica também funciona se o taumaturgo não estiver fisicamente presente. Adicionalmente, se um Membro for o alvo deste poder, o taumaturgo têm que gastar um ponto de Força de Vontade para ver bem sucedido e entender o prognóstico.

●●● **Fala do Sonho** – O oneiromante pode agora enviar mensagens para outros em forma de sonhos. Embora estas mensagens só apareçam enquanto o alvo estiver adormecido, o alvo recorda claramente deles depois que despertar. Como estas mensagens são sonhos, aqueles não familiarizados com este poder podem desprezá-lo como tal. Usos mais abomináveis incluem enviar pesadelos e ameaças a uma vítima.

Sistema: Fala do Sonho envia uma mensagem de sonho estática, determinada na hora do envio, para qualquer um que o oneiromante tenha encontrado previamente. Se o alvo não está adormecido na ocasião em que este poder é usado, o Orador dos Sonhos não tem nenhum efeito. Enquanto usando este poder, magi se deixam entrar em um transe como ocorre com as outras adivinhações de Oneiromancia. O equivalente a um turno de sonho pode ser enviado por sucesso no teste de ativação – isto não permitirá o taumaturgo assombrar a sua vítima durante uma noite inteira, mas lhe permitirá deixar mensagens, advertências, etc.

●●●●**Augúrio** – Refinando o poder da adivinhação dos sonhos, o oneiromante pode buscar respostas a perguntas e problemas. Enquanto informações específicas podem ser buscadas pelo oneiromante, as imagens de sonhos que provêm deste conhecimento têm a mesmas características confusas e distintas. Augúrio é útil na busca de respostas para enigmas, proporcionando, possivelmente, a necessária ruptura com um dilema.

De acordo com uma boa narração e profecia isso vai se enrolando e desnordeando, Augúrio pode não prover qualquer resposta que seja útil ao taumaturgo, que pode ficar conhecido por ser um completo charlatão, como ocorre freqüentemente no caso de sonhar em símbolos. Deixe o adivinho precavido.

Sistema: Enquanto quebrada e desorientada, a imagem é a linha divisória de Presságios, Augúrio provê mais direção e continuidade. O Augúrio vem ao Bruxo nas mesmas imagens como em um sonho, mas os eventos são entendidos melhor. Taumaturgos que alcançam este nível de habilidade no Caminho de Oneiromancia freqüentemente têm usado os poderes menores.

Note que o alvo tem que ter o conhecimento que o taumaturgo busca, senão o poder é inútil. O Narrador tem a palavra final para dizer se Augúrio provê uma informação benéfica, e não deve prover qualquer revelação que arruinará uma crônica ou enredo.

●●●●●**Revelar os Sonhos do Coração** – Este poder de adivinhação trabalha em meios muito mais imediatos, o taumaturgo ganha uma visão imediata dos sonhos e desejos de uma pessoa apenas por observá-la diretamente. O desejo íntimo do alvo fica imediatamente aparente ao magus. Com esta informação, um magus pode abordar uma pessoa com ofertas impossíveis de se negar. É difícil dizer não à coisa que você mais deseja. De acordo com lenda, até mesmo o rei-herói Gilgamesh deixou seu povo por seu desejo por imortalidade.

Esta revelação da alma ocasionalmente revela até mesmo mais informação sobre o alvo – como o seu maior medo. É este aspecto de revelação que alguns dizem ser o poder que os Seguidores de Set usam para destruir as almas e virtude das suas vítimas.

Sistema: Este poder requer o dispêndio de um ponto de Força de Vontade (dois, no caso de alvos Membros) em adição para o ponto de sangue normal para ativar e o alvo deve estar dentro da visão do taumaturgo. Se qualquer sucesso é marcado no teste de ativação, o desejo íntimo do alvo é revelado ao oneiromante. Adicionalmente, se mais sucessos são alcançados no teste de ativação que o alvo possui em Força de Vontade, o oneiromante ganha um entendimento mais profundo até da alma do alvo e aprende o medo íntimo da vítima. A reação do alvo ao ser confrontado com esta informação recai para o Narrador (ou o jogador), mas lembre que isto é a sua última paixão motriz.

Quando confrontado com seu horror interno, o alvo pode ficar completamente paralisado de medo, ou ele pode entrar em frenesi na tradição do Röttschreck. Novamente, os resultados exatos cabem ao Narrador, mas eles devem ser consistentes com o confronto dos piores medos de uma pessoa.

DOMÍNIO DA CASCA MORTAL

Retirado do Blood Magic: Secrets of Thaumaturgy

Um taumaturgo praticante de Domínio da Casca Mortal explora as funções fundamentais do corpo, concedendo controle sobre o funcionamento físico dos alvos. Os poderes menores desta trilha são grosseiros no controle de seus corpos, mas vão se tornando cada vez mais precisos e completos.

Nas noites antigas, Domínio da Casca Mortal foi criada para ajudar na caçada dos Tzimisce e Gangrel, inimigos dos Tremere, mas seu uso foi ampliado para obrigar subserviência entre Gárgulas escravizadas depois da primeira revolta deles. Os poderes desta trilha formam a fundação para muitos contos de maldições e possessões de bruxas no folclore.

A menos que declarado de outro modo, os poderes de Domínio da Casca Mortal duram um número de turnos igual ao número de sucessos que um taumaturgo alcance no teste de ativação.

● **Vertigem** – O taumaturgo induz uma desorientação menor e atordoamento por manipulações sutis no corpo do alvo. Embora o desconforto físico seja temporário e secundário, Alguns Tremere tem sido conhecidos por usar isto em rivais sociais nos momentos mais inoportunos, causando a perda de sua pose.

Sistema: Um toque do taumaturgo (possivelmente requerendo um ataque com Briga, a critério do Narrador) invoca desorientação na vítima. Todas as ações físicas do alvo ficam com +1 de dificuldade pela duração de Vertigem. Usos adicionais desta trilha podem estender a duração, entretanto a dificuldade não aumentará além de +1. O Narrador pode impor qualquer outro efeito desejável, como acrofobia ou agorafobia.

●● **Contorção** – Com mais um toque, o taumaturgo obriga os músculos de seu oponente a se contraírem involuntariamente, reduzindo-o a contrações convulsivas. Este efeito é extremamente desconcertante ao alvo, rendendo ao afetado um membro inutilizado.

Sistema: Estabelecendo contato físico com um dos membros do alvo, o taumaturgo o torna inútil pela duração de Contorção. Regras aplicáveis (veja Vampiro: A Máscara, página 209) para selecionar uma extremidade específica do alvo, necessitam contato sem o qual o efeito não será garantido. Uma perna submetida à inutilidade pode tornar difícil de permanecer de pé. Um braço contorcido se pendura inanimado ao lado do alvo. Uma cabeça inutilizada provoca a perda da fala e aumenta a dificuldade de todo teste Social em três com os músculos faciais em espasmos descontrolados.

O taumaturgo pode afetar a si próprio, provocando que seus músculos se contraíam como um vício. Cada sucesso aumenta a dificuldade em um para interromper seu aperto ou segurada. Isto é muito útil durante um ataque de mordida ou estrangulamento, tornando fútil qualquer tentativa para fugir, podendo também ser usado em outras maneiras “benéficas”.

●●● **Ataque Epilético** – Como uma desordem nervosa, este poder faz com que o corpo “se feche” em um acesso de convulsões. Todos os músculos ao longo do corpo apertam-se incontrolavelmente, a vítima espuma pela boca e espasmos o atormentam com agonia. Um mortal pode inclusive sufocar até a morte com sua língua cortando a provisão de ar.

Sistema: Um leve toque em qualquer alvo provoca os efeitos muito desagradáveis deste poder. Pela duração do Ataque Epilético, o corpo do alvo se contorce, atormentando-o a ponto da incapacitação. Vítimas sofrem uma penalidade de quatro dados para todas as ações. A vítima também sofre um nível de dano por contusão em cada turno, entretanto, este dano é resistível, com seu corpo se torcendo sobrenaturalmente.

●●●●**Falha no Corpo** – Taumaturgos que brandem este poder assustador ganham uma perspicácia devastadora sobre o funcionamento de seu corpo, permitindo uma paralisação completa de seus sistemas. Esta súbita sobrecarga biológica freqüentemente prova ser fatal a mortais e prejudiciais a outros seres sobrenaturais. Falha no Corpo tem sido usado ao longo do tempo para infligir dano às vítimas de um modo “natural” e imperceptível. Muitos casos de “paralisia fatal” e morte natural realmente podem ser o resultado de um taumaturgo qualificado.

Sistema: Este poder pode afetar qualquer alvo que o taumaturgo possa ver. Uma ativação bem sucedida deste poder concede efeitos semelhantes ao do Ataque Epilético, a não ser que o dano seja letal (e assim, não resistível por mortais) devido a fracasso completo nos órgãos. Adicionalmente, a vítima sofre uma penalidade de cinco dados nos teste para todas as ações. Membros são igualmente afetados por Falha no Corpo, com espasmos em seus músculos e atividade cerebral ficando irregular. Como Membros, eles podem resistir ao dano que este poder inflige neles.

●●●●●**Marionete** – O taumaturgo que invoca Marionete ganha tal domínio sobre o corpo que ele pode magicamente tomar o controle de outro ser e manipular as suas ações para satisfazer seus próprios caprichos. Embora seu controle não seja tão perfeito como o comando direcionado e pessoal do poder de Possessão de Dominação, o verdadeiro corpo do taumaturgo não fica tão vulnerável durante a manipulação. Uma vez estabelecido, a vítima de Marionete está sob a influência completa do taumaturgo, forçada a executar como fantoche macabro do taumaturgo. Como Gepetto uma vez moveu os fios de Pinocchio, o taumaturgo também curva seu alvo de acordo com sua vontade.

Sistema: O taumaturgo pode afetar qualquer alvo dentro de seu campo de visão e ele tem que manter contato visual com a vítima por todo o tempo para manter este efeito. Um alvo pode resistir aos efeitos de Marionete com um teste de Força + Fortitude (dificuldade igual à Força de vontade do taumaturgo) quando o taumaturgo tenta tomar o controle. Cada sucesso que ele alcança neste teste reduz a duração de Marionete em um turno. Vítimas que não possuam Fortitude não têm a resistência física para desafiar este efeito.

Pela duração deste poder, o taumaturgo pode obrigar as vítimas a executar qualquer ação física. Porém, devido à natureza deste controle, as dificuldades de todas as ações da vítima aumentam em dois. A concentração que este poder requer também aumenta as próprias dificuldades do taumaturgo em duas para todas as ações que empreender enquanto estiver manipulando a vítima. Outra aplicação deste poder estende a duração deste controle enigmático.

Marionete não despoja a vítima de sua consciência, apenas seu controle físico sobre seu corpo. Durante o tempo do controle do taumaturgo, o alvo permanece atento ao fato de que alguma força externa está manipulando as suas ações, consciente de que não são as suas próprias.

LIÇÃO DA MALDIÇÃO DO SANGUE

Retirado do Blood Magic: Secrets of Thaumaturgy

Vampiros anciões sempre tem ostentado seus poderes sobre seus inferiores, ancillae e neófitos. Com a ameaça da Gehenna se aproximando, jovens Membros procuram ativamente meios para evitar a influência sufocante que estes poderosos anciões possuem na Jyhad. Com este desejo guiando suas ambições, alguns Pander velhacos e Caitiff taumaturgos se uniram e desenvolveram esta trilha taumaturgica como um meio de desalojar aqueles acima deles.

Estes rebeldes recorreram para um conceito muito básico para esta trilha de taumaturgia explorando as desvantagens inerentes que acompanham o Abraço vampírico. A paranóia dos anciões só tem aumentado exponencialmente devido à este movimento para um novo método para usurpar seus poderes e vitae. Estes novos taumaturgos dão origem aos boatos do Dia do Ajuste de Contas logo à mão nas cortes do Elísio.

● **Devastações da Besta**– No momento em que um Membro é Abraçado, ele sofre a fúria e instintos de uma Besta primitiva; esta é a primeira ruína à acompanhar a Mudança. Se provocado, a Besta Interior leva um vampiro à um frenesi selvagem e descuidado. Alguns Membros lutam para manter suas Bestas retidas, enquanto outros gostam de montar nas ondas desta fúria violenta. Um taumaturgo invocando este poder persuade a Besta à vir a tona dentro de seu alvo, liberando um assassino exaltado.

Sistema: O alvo deste poder deve fazer um teste de frenesi (Auto-Controle, dificuldade 7), como na página 228 de Vampiro: A Máscara. Se a vítima não puder resistir à Besta, ele entra imediatamente num frenesi que o Narrador achar apropriado para a situação, seja fúria, Rötchreck, fome, etc. Um taumaturgo pode afetar qualquer alvo dentro de seu campo de visão.

●● **O Peso do Sol** – Uma maldição concomitante do Abraço é uma inabilidade para permanecer desperto durante o dia. Forçado à manter uma existência sub-reptícia à noite, um Membro perde para sempre a oportunidade de ver o sol de novo. Quando aquele globo branco e incandescente sobe no leste, o Membro sente seu peso pressionando enquanto o leva ao sono. Este poder permite ao taumaturgo invocar o mesmo tipo de letargia que o sol impõe durante as longas horas do dia.

Sistema: Este poder dura por uma cena por sucesso no teste de Força de Vontade do taumaturgo. Sofrendo as mesmas penalidades como se desperto durante o dia, um Membro reduz sua Parada de Dados máxima para igualar sua humanidade (ou Trilha de Sabedoria). Personagens que tenham alcançado a Golconda são imunes à este poder.

●●● **Dente Abatido** – Todos os vampiros requerem sangue para sobreviver; eles dependem de recipientes mortais para sustento e o Beijo para manter suas pós-vidas. Quando os Membros se alimentam, eles geralmente estendem suas presas, para perfurar mais facilmente a carne de suas vítimas. Invocando este poder, um taumaturgo pode "cegar" misticamente as presas do alvo, retirando-lhe a habilidade para usa-los efetivamente. Suas presas tornam-se tão severamente sem corte que fica quase impossível perfurar carne efetivamente, fazendo o Membro afetado procurar métodos alternativos de se alimentar.

Sistema: Cada sucesso que o taumaturgo alcança "cega" as presas de sua vítima por uma noite. As vítimas podem fazer um teste de Vigor (mais Fortitude, se tiver) (dificuldade 8) para subtrair sucessos do taumaturgo. Enquanto for afetado por este poder, um Membro não pode usar a manobra de combate corpo-a-corpo Morder, e seu Beijo para de causar êxtase, tornando-se uma mordida "normal". Narradores podem decidir lançar tantos obstáculos quanto achar necessário para as vítimas desta situação desastrosa. A policia não parece bondosa com psicopatas que mordem os outros no meio do Rack, e qualquer um que se alimenta negligentemente é quase certo de despertar a ira dos Membros interessados em manter a Máscara.

●●●● **Laços Traiçoeiros** – Uma das mais potentes propriedades da vitae dos Membros é a habilidade para criar um Laço de Sangue. Um regente oferecendo seu sangue para uma vítima em três noites separadas inunda um vassalo com uma poderosa atração e devoção à ele. Sob um laço de sangue, o vassalo se torna a ferramenta mais leal e subserviente de um regente e fará tudo para agradá-lo.

Tradicionalmente, quando a conexão de um laço se torna instável ou fraco, emoções de ódio podem nublar a mente do vassalo, embora isso possa, possivelmente, levar vidas inteiras antes que estes sentimentos se tornem evidentes. O taumaturgo invocando este poder incita um estado emocional instantâneo de ódio induzido dentro de um vassalo do regente; onde uma vez havia amor, agora só repugnância guia suas emoções. Este poder cria um efeito colateral no sangue do vassalo, distorcendo temporariamente qualquer laço à que ele esteja submetido, dos mais novos àqueles construídos sobre anos.

Sistema: O vampiro deve tocar sua vítima intencional para este poder ter efeito. Pela duração de uma noite por sucesso que um taumaturgo alcança no teste de Força de Vontade, e dependendo se o magus escolhe afetar um regente ou vassalo, um laço de sangue se torna corrupto e instável. Se um taumaturgo dirigisse este poder à um vassalo, somente o laço do vassalo é corrompido, consumido pelo ódio por tantas noites quanto os sucessos. Porém, se o taumaturgo escolher invocar este poder em um regente, um dos vassalos do regente é afetado por sucesso. Se um regente também for um vassalo para alguém enquanto sob este efeito, ele também sentirá somente malignidade pelo seu regente.

Este poder é desmentido amplamente pelos vampiros do Clã Tremere, e tendo os Ventrué e Lasombra algum conhecimento real dele, eles provavelmente poderiam evitar isso, também (quando eles não infligissem isso em seus inimigos). Vários regentes tem levantado censura extrema sobre vampiros aprendendo este poder, e uma história apócrifa conta de um príncipe europeu que leva um Tremere à Morte Final depois de saber que ele havia usado este poder para tornar seus carniçais contra ele.

Por exemplo? Clifton Andrews quer resolver um problema com Josephine a Costureira da Carne, uma Tzimisce, gastando o Ponto de Sangue e testando contra uma dificuldade de 7 (como este é um poder de Nível Quatro). Ele ganha três sucessos no teste, e Clifton quebra o Laço de Sangue em todas as cinco crias de Josephine. Pelas próximas três noites, três dos vassalos laçados de Josephine não irão somente odiar Josephine mas podem tramar para prejudicar sua mestra "tirânica". A vingança de Clifton é mais doce ainda, pela duração destas três noites, Josephine é atormentada pelo ódio ardente por seu próprio senhor, que a tem laçado por décadas atrás. Clifton sabe quão traiçoeira a Costureira da Carne é, e se alegra em saber que há uma chance que sua inimiga sofrerá uma lenta Morte Final nas mãos de seu senhor.

●●●●● **O Definhamento das Eras** – Este poder devastador deturpa o sangue dentro dos vampiros, suspendendo temporariamente as propriedades que sustentam sua imortalidade. Um taumaturgo fazendo contato físico com uma vítima pode retirar sua imutabilidade e deixá-la brevemente decrépita. Dentro de instantes, o corpo de alvo revelará a verdade de sua idade real, curvando e encolhendo para refletir o peso de seus anos. Adicionalmente, as presas da vítima tornam-se alongadas, e outras características faciais acentuam sua natureza vampírica. Vampiros antigos se tornam incapacitados, com seus corpos seus próprios inimigos.

Sistema: Depois que o taumaturgo faz contato físico com sua vítima, o jogador entra em um teste resistido de Força de Vontade (dificuldade 8). Se ele acumular mais sucessos que seu alvo, a vítima inicia a ficar fisicamente mais velha até que ela lembre totalmente sua idade real.

Um personagem perderá um ponto de Atributo Físico por 10 anos de idade que ele ganha fisicamente, até o mínimo de 0. Vampiros que chegam à marca de 0 em Atributo Físico são tão enfraquecidos que devem ter ajuda para mover, alimentar, etc. e podem simplesmente ouvir ou compreender. Este efeito dura por uma noite, depois deste tempo a vítima libera rapidamente seus anos físicos e é restaurada para a potência plena de seu sangue vampírico. O Membro afetado também pode restaurar-se gastando cinco Pontos de Sangue e um de Força de Vontade, embora este sangue deva ser gasto no mesmo turno que ele se torna afligido. Uma vez que a duração deste poder tenha passado, a vítima parecerá tão jovem ou tão velha quanto ela era na noite do seu Abraço.

LIÇÃO DAS MALDIÇÕES

Retirado do Blood Magic: Secrets of Thaumaturgy

A Humanidade aprendeu cedo na História o ódio, a inveja, a luxúria e a desejar malícia em si mesmo. Em tais odiosos sentimentos as maldições nasceram. Primeiramente, eram apenas palavras e gestos simples, mas alguns, falados com tal veemência e ofensa, tornaram-se tangíveis formando verdadeiras maldições. Nas profundezas escuras de ódio passional, maldições ganharam mais peso, mais substância, até que as pessoas poderiam usar o mau-olhado de uma palavra falada para afligir tais ruínas em seus companheiros homens.

Cedo na história da Thaumaturgia, o Caminho das Maldições foi desenvolvido e refinado. É ainda conhecida por seu antigo nome em certos círculos: Maleficium, Hexen-Kraft, o Mau-Olhado. Vítimas deste caminho são, freqüentemente, chamadas de amaldiçoado, são objeto de tratamento extremo e sentimentos psicológicos inadequados, a ponto de normalmente tornarem-se párias sociais. Quando o amaldiçoado é infligido, amigos e a sociedade tendem a se distanciar da vítima, criando um cisma social e levando o amaldiçoado à alienação.

Ao amaldiçoar uma vítima, o thaumaturgo é óbvio – maldições devem ser faladas em voz alta e diretamente para o alvo de seus efeitos doentios, embora a própria maldição inclua freqüentemente o uso de idiomas mortos e sons que parecem sem sentido. Em países modernos e industrializados, muitos tendem a desconsiderar estes ataques verbais como sendo maldições, enquanto em algumas áreas do mundo poderia se reconhecer uma bruxa que age assim tão completamente imprudente de assalto. Adicionalmente, o thaumaturgo requer alguma essência da vítima para o amaldiçoar. Esta essência pode ser cabelos, sangue, carne ou qualquer outra parte da vítima. (Veja Capítulo Dois, "Princípios de Thaumaturgia".) Este elo une as energias místicas que trazem a maldição para o alvo.

Por causa dos efeitos psicológicos severos causados na vítima, o alvo pode tentar resistir a todos os poderes desta Trilha com um teste de Força de vontade (dificuldade 7, a menos que se declare diferentemente). Isto é, a vítima que afirma a própria Força de Vontade e personalidade para se livrar o jugo do anátema. O thaumaturgo pode suspender as maldições que invoca em qualquer momento que desejar, o que se torna uma ficha excelente para se barganhar.

● **Estigma** – A mais básica das maldições, a vítima é acometida por um estigma invisível que só se manifesta nos olhos daqueles ao redor dela. Poucos podem descrever sua forma atual. Pessoas recuam ao interagir com a vítima marcada, e levarão um bom tempo falando seriamente com ele. Interações sociais tornam-se difíceis, e a frustração segue rapidamente o amaldiçoado.

Sistema: O Estigma dura até o próximo pôr-do-sol, durante este tempo a vítima é sentenciada à frustração ao executar qualquer ação Social. Todas os testes de Manipulação, Carisma e Aparência das vítimas passam a ter +1 de dificuldade (máximo 10) durante esta maldição. Ao contrário do Ritual Toque do Diabo, este poder também funciona em Membros.

●● **Enfermidade** – O thaumaturgo causa na vítima um sofrimento intenso de indisposição e desconforto, não diferente das pragas e pestilências da história. Durante a Idade Média, este poder foi usado para derrubar rivais e os forçar à subserviência ao thaumaturgo. Cainitas sentem a dor igualmente, sofrendo da doença instilada por esta maldição. Para Membros mais velhos, esta é uma das piores maldições – ser abatido por uma doença como se fosse um mortal comum!

Sistema: Se este poder é invocado com sucesso, o amaldiçoado sofre os efeitos de uma doença severa durante várias noites igual à Força de vontade do thaumaturgo. A intensidade desta doença equivale aos sucessos que o thaumaturgo alcançou no teste de ativação. Cada sucesso reduz em um a parada de dados de Força, Destreza e Vigor da vítima (com uma redução máxima de três dados). O personagem afligido também pode tentar ver se quebra a maldição em cada noite – assim que tenha alcançado sucesso resistindo, a Enfermidade não o afligirá a menos que invocada novamente.

●●● **Pária** – Esta maldição toca sobre um dos mais temidos elementos da sociedade que é a formação de um proscrito. Este poder vai além de amaldiçoar a vítima com simples ostracismo social – enquanto sob dos efeitos de Pária, o amaldiçoado parece ser o mais odiado dos inimigos para todos que ele encontrar. Esta alteração de percepção só ocorre no corpo e na forma, a vítima continua a agir e falar como seu normal. Entretanto, novamente, poucos estão dispostos a escutar o discurso extravagante e delirante de um inimigo desprezado.

Sistema: Esta sórdida maldição sustenta seus efeitos perniciosos no alvo pelo período de uma noite por sucesso. Semelhante ao poder de Máscara das Mil Faces, este poder influencia as percepções daqueles ao redor do amaldiçoado, levando o observador a acreditar que o alvo é um rival terrível. Isto não resultará, necessariamente, em ataque – realmente, na maioria dos casos, não deve – mas causará antagonismo de qualquer modo é muito apropriado ao espectador. A maioria das pessoas simplesmente deixará a presença do vampiro com um olhar de desdém, mas alguns podem a desprezar, podem a insultar ou até mesmo podem lançar o primeiro golpe. Ao contrário do poder de Ofuscação, Auspício não pode ver através deste disfarce involuntário pela duração da maldição.

●●●● **Corpo Corrompido** – Esta poderosa maldição é invocada pelo taumaturgo que se aproxima da vítima e condena sua forma física. Em segundos, o corpo da vítima se torce e perverte em uma paródia de si mesmo. Durante esta transformação, a vítima sofre uma dor extrema que arruina seu corpo. Esta profanação deixa uma vítima cicatrizada física e mentalmente. Recentemente, príncipes da Camarilla têm usado este poder em violadores das Tradições a fim de forçar as suas vontades; um gracioso Membro dançarino reduzido a um tolo desajeitado não irá esquecer facilmente seus erros.

Sistema: Durante os três turnos em que a mudança física acontece, o alvo sofre uma penalidade de três dados em sua parada de dados. Pela duração de Corpo Corrompido, o amaldiçoado sofre uma penalidade de um dado em todas as sus paradas de dados, como se ela estivesse ferida. Isto é cumulativo com outras feridas.

O taumaturgo escolhe Força, Destreza, Vigor ou Aparência para deformar. Isto declina o Atributo apropriado em 1 pela duração. O Narrador deve somar qualquer efeito adicional para demonstrar o quão sórdido este poder é. O uso de Corpo Corrompido pode afetar apenas uma vítima por vez. O número de sucessos determina a duração de Corpo Corrompido, como segue:

1 Sucesso	Uma Noite
2 Sucessos	Uma Semana
3 Sucessos	Um Mês
4 Sucessos	Uma Estação
5 Sucessos	Um Ano

Por exemplo: Elizabeth, uma Toreador conhecida pela sua coragem acrobática, é o alvo de uma maldição de Corpo Corrompido lançado por Danica, regente do Clã Tremere. Danica amaldiçoa Elizabeth com a perda de sua graça e Destreza. Gastando um ponto de sangue e rolando sua ativação de Força de Vontade, o jogador de Danica ganha três sucessos. O jogador de Elizabeth tenta resistir com Força de Vontade e alcança apenas um sucesso. Isto rende dois sucessos o que indica que a maldição vai durar por uma semana, durante a qual Elizabeth terá uma contagem de Destreza de 1. O Narrador também determina que ela sofre de uma coxeadura severa durante este tempo e não poderá dançar. Desnecessário dizer, Elizabeth fica menos feliz com esta série de eventos, e suspeita dos estranhos encantamentos e gestos feitos por Danica.

●●●●● **Queda da Graça** – O magus agora pode amaldiçoar sua vítima com inépcia suprema, causando uma perda em confiança e falhando em qualquer tarefa. Chegando a uma combinação de pavor místico e auto-repugnância na vítima, fracasso se torna quase uma certeza. Destino e circunstância agora conspiram para frustrar a prosperidade. Vítimas deste poder geralmente se afastam das atividades normais de suas vidas já que nada dá certo; relacionamentos se rompem, trabalhos esmigalham-se ao seu redor, e acidentes parecem ficar comuns.

Sistema: A vítima pode contestar o efeito deste poder com um teste de Força de Vontade contra uma dificuldade de 8. tão severa é esta maldição que se a vítima falha neste teste de Força de Vontade, os efeitos deste poder podem ficar permanentes.

Enquanto sob o jugo da maldição, a vítima não pode ter sucesso automaticamente em até mesmo a mais trivial de tarefas. Todas as ações têm uma falha automática que precisa ser superado para poder realizar qualquer coisa (trate isto como um dado fantasma que surge como um "1"). Adicionalmente, até mesmo quando a vítima executar uma ação com sucesso, ela será, quando muito, medíocre. Na melhor hipótese, qualquer ação pode ter um máximo de dois sucessos; desprezando cada sucesso adicional além de dois, incluindo qualquer gasto de Força de Vontade.

A menos que o alvo falhe o Teste de Força de Vontade em questão, o número de sucessos determina a duração desta penúltima falha, como segue:

1 Sucesso	Uma Noite
2 Sucessos	Uma Semana
3 Sucessos	Um Mês
4 Sucessos	Uma Estação
5 Sucessos	Um Ano

LIÑHA DA TRANSMUTAÇÃO

(Essa é a antiga Taumaturgia Alquímica do Dark Ages Companion, revisada)

Retirado do Blood Magic: Secrets of Thaumaturgy

Taumaturgos que praticam a arte da Alquimia podem manipular as formas de sólidos, líquidos e gasosos. Armas e facas derretem em piscinas de metal, madeira petrifica e se torna quebradiço, e divisórias comuns como paredes e portas transmutam em vapor. As leis de química não seguram Bruxos que empregam os poderes da Transmutação, como materiais trocam seu estado independente de sua temperatura. Efeitos semelhantes a esses alcançados pela verdadeira alquimia podem ser alcançados usando a Trilha da Transmutação. Esta Trilha é olhada como algo desvantajoso entre o Tremere, já que reflete um efeito “rápido e sujo” em lugar de verdadeiro domínio de transmutação alquímica.

● **Fortaleça a Forma Sólida** – Fortalecendo um objeto sólido, um magus aumenta a força e integridade de um item. Um taumaturgo transmuta misticamente uma pluma para se tornar um objeto cego bruto, lápis se tornam estacas provisórias, e um carro se torna como um tanque.

Sistema: Este poder aumenta as capacidades ofensivas e defensivas de um objeto. Para cada sucesso alcançado pelos jogadores, um objeto absorverá um nível de saúde de dano.

Semelhantemente, um taumaturgo que brande o mesmo objeto ofensivamente infligirá um dado extra de dano por dois sucessos que o jogador alcança no teste de ativação. Em qualquer caso, um objeto pode absorver ou pode infligir um máximo de cinco níveis de saúde ou dados de dano, respectivamente. Os efeitos de fortalecer um objeto duram por uma cena, e deve ser ofensivo ou defensivo – o ideal Platônico de ataque não é igual para a defesa.

Nota: Este poder não pode ser usado para aumentar a estrutura de uma criatura viva. Porém, um taumaturgo pode usar Fortaleça a Forma Sólida junto com o Nível Dois deste poder, Cristalice a Forma Líquida para fazer um pedaço muito sólido de gelo, metal fundido, etc.

●● **Cristalice a Forma Líquida** – Tremere projetou este poder para impedir outro Membro de obter vitae. Pode também ser usado para solidificar água, metal fundido. Líquidos dentro de corpos vivos não podem ser alterados, não obstante, sangue existente no corpo pode ser solidificado. Membros não podem consumir sangue solidificado.

Sistema: Para todo sucesso o jogador alcança no teste de Força de Vontade, o vampiro pode transformar um ponto de sangue (ou aproximadamente duas medidas de líquido) em forma sólida por uma cena. Esta substância não mudará sua temperatura; aço fundido solidificado queima e derrete outro material. O líquido deve estar dentro da linha de visão do taumaturgo.

●●● **Liquidifique a Forma Sólida** – Um taumaturgo pode “derreter” objetos sólidos e os deixar em um estado líquido. Empregando este poder, atacantes poderiam ver suas armas vertendo em pequenas piscinas aos seus pés. Estacas decompõem-se em um rápido movimento, e lâminas consomem-se em poças moles, indefiníveis. Alguns taumaturgos astutos poderiam transmutar balas até mesmo antes delas colidirem com o alvo planejado.

Sistema: O taumaturgo pode transformar um objeto dentro da sua linha de visão. Quando o objeto retornar de um estado líquido, assumirá provavelmente uma forma desfigurada e se tornará inútil. Um objeto transformado permanece em um estado líquido por uma cena depois da qual retoma sua configuração de estado original (com muitos taumaturgos reivindicando por uma recente melhoria em cima dessa antiga e obsoleta versão deste poder). O tamanho do objeto que pode ser mudado depende do sucesso no teste do jogador.

1 Sucesso	Um isqueiro
2 Sucessos	Um telefone
3 Sucessos	Um computador
4 Sucessos	Um automóvel
5 Sucessos	Um carro de via férrea

Bem que muitos Tremere gostariam, porém, Liquidifique a Forma Sólida não pode ser usado em seres vivos (ou não-vivos).

●●●● **Encarcerar** – Quando um Bruxo invoca este poder, ele solidifica o ar em um objeto opaco e indestrutível. Um vislumbre bruto em forma de prisma ao redor do corpo de uma vítima, encaixando-o dentro do material irrompível. Entradas se tornam divisas impenetráveis com o ar entre a ombreira da porta condensado em uma barreira elástica.

Sistema: Um Bruxo pode solidificar o ar dentro de 50 jardas desta pessoa. Um sucesso em um teste de Força de Vontade solidifica uma quantia de ar equivalente a um tijolo enquanto cinco sucessos formarão um bloco sólido de ar que podem cercar uma cabina telefônica. Uma vez o ar condensado, fica completamente indestrutível; este efeito dura por uma cena. Vítimas apanhadas dentro do ar sólido não poderão irromper além desta barreira (nem mesmo com Potência), entretanto os mortais não sufocarão.

O oxigênio dentro do bloco é respirável, ainda que em estado como líquido. Estas vítimas sofrerão uma sensação incômoda em seus pulmões da discrepante dependência do fluido oxigenado, e eles podem rejeitar isto completamente. Quando o efeito de Encarcerar expirar, a barreira ao redor do alvo dissipa em seu estado gasoso original. O oxigênio dentro do pulmão do alvo, porém, permanecerá como um fluido que, embora respirável, deve ser purgado do corpo – tossir fora – antes que possa transmutar em um gás. Alvos sofrem um nível de dano por contusão por este esforço excessivo.

Por exemplo: Clifton Andrews observa Rebecca, uma ghoul espiã, tentando se mover furtivamente em seu refúgio. O jogador dele alcança cinco sucessos, o que permite solidificar bastante ar para capturar Rebecca completamente dentro de um bloco indestrutível. Imediatamente depois, Rebecca entra em pânico quando ela respira o oxigênio liquidificado dentro do bloco sólido de ar. Ela traga em bocados do fluido enquanto o corpo dela se ajusta ao método hostil de respirar, causando nela a sensação de vômito até que aceite o oxigênio. Depois que o bloco sólido dissipa, Rebecca cai ao chão e expele todo o líquido que aspirou enquanto capturada, sofrendo um nível de dano por contusão pelo resultado do vômito que ela tem que fazer antes das purgações líquidas do seu pulmão.

●●●●● **Parede Fantasma** – Depois de atingir este nível de domínio, um taumaturgo não se acha impedido através de barreiras comuns como paredes e formações de pedra. Com restrição ao pensamento, objetos sólidos trocam a um estado vaporoso e podem ser atravessados com pequena dificuldade. O bruxo passa além de paredes, como se elas fossem insubstanciais e não obstruirão o movimento dele. Alvos caem por um chão gasoso, e pára-quadras vaporosos são inúteis em reduzir a velocidade de viagem de um pára-quadrista.

Sistema: Um taumaturgo pode tornar vaporoso qualquer corpo sem vida dentro de sua linha de visão. Para todo sucesso que ele marca em seu teste de Força de Vontade, uma quantia maior de material transmuta desta maneira. Basta um único sucesso para transmutar um laptop em vapor, enquanto são necessários cinco sucessos para transmutar um ônibus urbano. Um objeto transmutado perde sua forma e fica transparente. Este efeito dura por uma cena depois do qual o objeto em questão retorna como se nada jamais tivesse acontecido. Desnecessário dizer, esta é uma brecha ultrajante na Máscara se qualquer olho desavisado observar isto.

Uma vítima poderia ocupar o mesmo espaço que um objeto depois que os poderes expirarem, ele sofre vários níveis de saúde de dano agravado que o Narrador determina de acordo com a circunstância. Por exemplo, uma pedra que se reforma dentro de um corpo poderia infligir um único nível de dano, onde uma pessoa foi capturada dentro de um tronco de árvore deveria sofrer pelo menos cinco níveis de dano. Objetos que reformam parcialmente dentro de outro objeto permanecerão deste modo até serem fisicamente afastados, ou invocado novamente para se tornar vaporoso.

A VINHA DE DIONÍSIO

Retirado do Blood Magic: Secrets of Thaumaturgy

Anos antes da ascensão do Império romano, seitas pagãs que se dedicaram ao deus grego Dionysus prosperaram. Cultos pequenos de vampiros adoradores do Senhor do Renascimento como uma liberação dos fardos da não-vida. Simbolizado em oinos, ou vinho, e orgia, os cultos de Dionysus espalharam suas práticas intoxicantes ao longo da Europa Oriental. Na prática, os membros do culto de Dionysus se juntavam à noite e pervertiam-se com oinos, orgias e outras atividades eufóricas. Quando o êxtase elevava-se a ponto de exaltação febril, os ritos poderiam culminar em castração ou mesmo canibalismo.

Qualquer praticante da Vinha de Dionysus freqüentemente refere-se a si próprio como um thyrsus (as fêmeas são chamadas ocasionalmente "Bacante", preferivelmente a uma distância segura). Esses Bruxos às vezes usam jóias ou outros trajes com hera e/ou motivos de pinheiro como símbolos da dedicação deles.

● **Methyskein** – Estabelecendo contato físico com um alvo, o thyrsus o provoca a agir como se estivesse bêbado. Enquanto intoxicado, o alvo entra em um período de euforia leve, incluindo fala inarticulada e raciocínio nebuloso.

Sistema: Uma vítima sofre uma penalidade de um dado a toda as paradas de dados de Destreza e Inteligência por uma cena por sucesso alcançado no teste de taumaturgia. Porém, uma vítima pode fazer um teste de Vigor (dificuldade 6) para subtrair sucessos marcados pelo Bruxo. Falha por parte do thyrsus não alertará a vítima para esta tentativa de intoxicação, ainda que um pequeno "zumbido" possa causar uma desorientação momentânea no alvo.

Nota: Um mortal, se afetado com Methyskein durante três noites sucessivas, perde a habilidade para resistir à euforia de boa vontade. Somente com o gasto de um ponto de Força de Vontade poderá ele iniciar um teste de Vigor (dificuldade 6). Membros reagem diferentemente, caso eles sejam expostos a esta influência por uma quantia igual de tempo. Durante as três noites sucessivas de intoxicação por Methyskein, a dificuldade de uma Membro para resistir em um teste de Vigor (dificuldade 6) aumenta em um, até o máximo de 9.

●● **Homofagia** – De acordo com o mito, Dionysus tinha a capacidade de incitar desejos animais dentro de qualquer um que ele queira. O thyrsus que invoca Homofagia cria uma fome voraz em um alvo, subjugando todo o senso de razão e realidade. Para a vítima, a única coisa que importa ser devorada é carne crua e sangue quente, e ele não é capaz de escolher os seus alvos potenciais.

Sistema: Uma vez o taumaturgo estabeleça contato visual com um alvo, e invoca com sucesso este poder, o alvo adquire a desvantagem Gula (página 162 do Guia para o Sabbat). Sempre que consumir comida, o alvo engolirá até ficar fisicamente incapaz de comer mais. Membros afetados por Homofagia não só drenam um recipiente completamente de sangue, mas também poderão tentar devorar o corpo da vítima. Vampiros também vão ao frenesi quando confrontados com a visão, cheiro ou gosto de sangue quando faminto (quantidade de sangue de três ou menos). Este efeito dura pelo resto da noite. Uma vítima pode resistir a este efeito gastando um ponto de Força de Vontade para ignorar Homofagia por uma cena. Note que este poder não concede aos vampiros a habilidade para digerir comida – qualquer carne ou comida que eles comam serão vomitadas publica e imediatamente a menos que outras circunstâncias prevaleçam.

●●● **Hamartia** – De longe menos sutil que Methyskein, Hamartia concede ao thyrsus o poder de causar um período de euforia extremamente perigoso no alvo, a ponto de delírio, perversidade e possivelmente entorpecimento letárgico. Cultistas de Dionysus reivindicam por ganhar vigor sobre-humano enquanto em um estado semelhante ao de intoxicação por oinos.

Sistema: Para cada sucesso no teste de ativação, um alvo permanece sob os efeitos de Hamartia por uma cena. Vítimas afetadas reduzem todas as paradas de dados em dois, entretanto, o ganho dois dados para paradas relacionadas à Força. Alvos podem resistir a este efeito alcançando mais sucessos em um teste de Vigor (dificuldade 7). O Narrador deve decidir como o personagem reage a este tipo de intoxicação, como a Natureza do personagem pode ditar as ações. Alguns poderiam ficar muito calmos e de olhos vitrificados, enquanto outros poderiam escolher se ocupar em relações conjugais com as pessoas ao seu redor (indiferente de gênero). Este poder dura por uma cena.

●●●● **Enthousiasmós** – Um thyrsus pode expelir um feromônio em todo o ar ao seu redor. Aqueles afetados caem em uma letargia como se drogados como a toxina empatogênica que induz visão de todos os tipos de criaturas efêmeras: faunos que perseguem ninfas, anjos em vôo, duendes que dançam nos cantos dos olhos da pessoa, e assim por diante. O feromônio induz uma felicidade nos alvos afetados que irão provavelmente dançar em círculo alegremente uma música fictícia com criaturas fictícias.

Sistema: Um taumaturgo que invoca este poder com sucesso afeta qualquer alvo dentro de um raio de 10 pés dele. Vítimas sofrem uma penalidade de dois dados a toda parada de dados de Destreza e Inteligência por uma cena. Além disso, vítimas sob os efeitos de Enthousiasmós ficam passivas, permanecendo fora o tempo deles na neblina da euforia. Qualquer um desejando fazer alguma em ação têm que gastar um ponto de Força de Vontade para se esquivar dos efeitos por um turno.

●●●●● **Oinos Aimatos** – Muitos taumaturgos suspeitam que este poder não é o ápice original desta Trilha, mas antes uma variação apropriada para um culto a Dionysus encabeçado por um vampiro que se faz passar pela própria encarnação do deus empreendendo as propriedades do potente oinos. Se isto era planejado como impedimento para diableristas ou controlar alimentação de ghouls em êxtase eufórico não se sabe.

Sistema: Pela duração de uma cena, qualquer um bebendo até mesmo a mais minúscula gota do sangue do thyrsus é afetado como que por Enthousiasmós. O jogador do taumaturgo precisa apenas gastar um ponto de sangue e fazer um teste de Força de Vontade quando o personagem invocar este poder pela primeira vez – depois disso, qualquer um que bebe o sangue sofre os efeitos sem qualquer gasto adicional por parte do vampiro.

A FALSA TRILHA

Retirado do Blood Magic: Secrets of Thaumaturgy

Dos Diários de Constantin Addams, Regente do Sexto Círculo.

Nós caminhamos nas noites de uma nova era, irmãos e irmãs da Pirâmide. Desde Gutenberg, nossos tomos não são mais longos manuscritos e, conseqüentemente, muito menos raros. Com o crescimento e popularização das bibliotecas públicas, muitos "tratados secretos" estão agora disponíveis para consulta pública. Desde o surgimento do computador pessoal, qualquer aprendiz com um scanner, impressora e "Internet" pode adquirir uma biblioteca oculta mínima em semanas, em lugar dos anos gastos nos séculos passados.

Uma vez digitalizado, uma coleção completa dos Livros de al-Az o Ancião cabem numa coleção de CD-ROMs aproximadamente do tamanho de um sanduíche, em lugar dos 29 volumes com que a maioria de nós está familiarizado. E já não faz muito tempo que os Membros guardavam os "segredos dos clãs". Uma compreensão das limitações, efeitos, e habilidades da maioria das Disciplinas comuns está disponível a qualquer um que pergunte, e até mesmo essas Disciplinas raras, como aquela dos Samedis, são freqüentemente reconhecíveis a pelo menos uma pessoa em um domínio. Apenas a Thaumaturgia é tratada como conhecimento precioso, e outros clãs agarram-se nisto contra nós. Novos meios devem ser usados para guiar nossos correligionários Cainitas para atenderem a nosso conselho superior.

Para esta possibilidade, eu desenvolvi aquilo que humildemente chamo A Falsa Trilha. Ela comanda um pequeno poder atual. Poucos rituais que afetarão outros são contidos nele mesmos. Porém, o thaumaturgo inteligente pode usar a Falsa Trilha para produzir grandes efeitos jogando com os medos e noções preconcebidas do seu companheiro Cainita. Nos níveis mais altos, obscurecem-se as linhas entre falsidade e realidade, mas o Tremere sábio mantém atenção: a maioria dos Membros não aceita bem ser abertamente enganado.

- **Oi, Adeus** – O thaumaturgo tem uma compreensão básica da magia da falsidade. Ele pode permitir que qualquer declaração verdadeira seja percebida como uma mentira pela duração de uma noite. Ao amanhecer, todos os Membros poderão fazer seus próprios julgamentos sobre a declaração. Ele não pode fazer mentiras parecerem ser verdade, entretanto.

Sistema: Com uma invocação bem sucedida, este poder causa a qualquer ouvinte que escuta uma declaração verdadeira imediatamente descrever nisto. Esta magia não afeta leituras de Aura, um Osso de Mentiras ou outro uso de Disciplina de maior poder que esta Disciplina.

- **Identificação Disciplinar** – Um das habilidades primárias do enganador é a habilidade para reconhecer quando ele está sendo enganado. Com treinamento suficiente, o thaumaturgo pode identificar quais Disciplinas estão sendo usadas na frente dele e, com uma explicação adequada ou olhando os resultados (como o braço de um ghoull afetado por Vicissitude), pode inclusive identificar Disciplinas não testemunhadas diretamente.

Sistema: O thaumaturgo pode identificar a Disciplina usada em uma situação. Apenas Disciplinas podem ser identificadas diretamente, considerando que os poderes de outras criaturas sobrenaturais (mas não magia limitada) são identificadas somente como "poderes que pertencem a qualquer outra coisa". Um Narrador pode permitir um bônus para um Membro que possui um ou mais das habilidades de Conhecimento da Família, Camarilla ou Sabbat (o mais apropriado). Um Membro pode não ter concentração suficiente para identificar Disciplinas usadas nele enquanto estiver envolvido em um combate, entretanto, pode se lembrar dos efeitos e pode identificá-los depois. Independente das especificações, neste nível, todo efeito "taumatúrgico", quer seja magia limitada, Fé Verdadeira, Thaumaturgia Negra ou até mesmo outros usos da Falsa Trilha são registradas como "Thaumaturgia".

Note que um personagem pode não identificar uma Disciplina com a qual ele não esteja pelo menos um pouco familiarizado. Por exemplo, é improvável que um personagem conheça as Disciplinas mais esotéricas de certas Linhagens secundárias, enquanto Dominação deveria ser bastante óbvio. Também, isto não é um "catálogo" de Disciplinas, já que a informação é adquirida misticamente. Um Membro da Camarilla pode nunca ter visto outro Membro usando Telepatia, mas também seria capaz de identificar o poder usado por meio de familiaridade com Auspícios.

●●● **Nomenclatura Taumatúrgica** – Uma vez o joio esteja separado do trigo, como se diz, resta a identificação da mais versátil das Disciplinas, a Taumaturgia. Apesar dos pensamentos frustrados de alguns jovens Tremere, não existe nenhum limite para o número de trilhas que um taumaturgo pode aprender. Porém, alguns dos elementos mais comuns da Taumaturgia podem ser identificados.

Sistema: Um poder descrito como “Taumaturgia” por Identificação Disciplinar pode ser facilmente identificado como uma trilha, poder ou ritual, ou até mesmo como Magia Verdadeira, se for o caso. No caso de uma trilha verdadeiramente obtusa, sem igual ou desconhecida, um resultado de “indeterminado” não é incomum. Note que se é assumido incorretamente que um efeito é Taumaturgia (sem usar o poder de Nível Dois), os resultados desta Disciplina estarão incorretos. Por exemplo, quem puser a mão em chamas e usar Fortitude para resistir ao dano pode ser identificado incorretamente como se estivesse usando a Sedução das Chamas.

●●●● **Loucura ritual** – Até agora, muitos Membros estão cientes que a maioria dos poderes e rituais têm uma extensão limitada. Com as opções de transporte público e privado disponíveis à maioria dos Membros, até mesmo o temível Estilhaço Servo instila um pequeno terror se a vítima puder esquivar-se de seu atacante por um mero minuto. Um taumaturgo inteligente pode usar este conhecimento contra seus inimigos.

Sistema: Usando este poder, qualquer efeito taumatúrgico que um vampiro improvisa pode ser “modificado” para prover apenas uma sensação física, mas nenhum efeito atual. Por exemplo, um Bruxo pode causar a um Membro que se aproxima a sensação de “vago desconforto e intranquilidade” sem explicação, ainda que um sucesso em Percepção de Aura poderia descobrir faíscas indicativas de qualquer outro efeito mágico. Igualmente, um vampiro pode “Ativar o Receptáculo da Não-transferência”, provocando outro Membro a sentir arrepio gelado se tocar um determinado objeto. A muito vangloriada “Proteção Contra Tolos” faz um indivíduo sentir-se como se ele estiver se aproximando de uma proteção projetada contra o “tipo de criatura” que ele for, se Lupino, ghoul, mortal, fantasma ou Cainita. Um Membro cauteloso sempre reivindicar “da próxima vez, será a coisa real”, indiferente dos verdadeiros poderes dele. Este é um poder de trilha incomumente versátil, mas seus efeitos sempre são mentais (e psicossomáticos) por natureza.

●●●●● **Fingimento Sanguinolento** – Uma vez um estudo cuidadoso tenha sido feito de várias Disciplinas, o taumaturgo pode buscar duplicar os efeitos externos sobre ele mesmo. Por exemplo, pode-se ver crescer garras nas mãos de um Tremere, ele pode fazer outro parecer se curvar ao seu capricho, ou suas mãos podem crepitar com as chamas tremeluzentes de uma trilha não dominada, porém familiar. Claro que, as unhas dele são meramente longas e não causam nenhum dano além de normal e as mãos dele não poderão acender um cigarro.

Sistema: Depois de um teste bem sucedido, o jogador gasta um ponto de Força de Vontade, e pode então produzir a duplicação do efeito externo de quase qualquer Disciplina, trilha ou ritual de Nível Cinco ou abaixo sobre sua própria pessoa, cumprindo as condições prévias normais da Disciplina (despesa de sangue, gasto de Força de Vontade, etc.), por um turno. Note que um Membro duplicando Rapidez, por exemplo, não pode se mover de fato mais rapidamente que um Membro normal, mas poderia executar truques de salão com Rapidez Falsa, assim como “tirar a pedra das mãos do Mestre” e algo assim. Claro que, agarrar o seixo da mão de alguém com Rapidez pode lhe exigir que gaste sangue extra, e até mesmo teria que ganhar um provável teste resistido. Mas convencer uma reunião de outros Membros que ela tem esta velocidade poderia valer o custo, embora ele nunca pudesse correr mais que um Membro com até mesmo um único ponto em Rapidez usando o poder desta trilha.

A ALMA DA SERPENTE

Retirado do Cairo by Night

Graças em parte à víbora viva que reside em seu estômago, a Regente Tremere atuante no Cairo tem desenvolvido uma Trilha Taumatúrgica própria durante várias décadas de estudo intenso e experimentação – uma descoberta que ela acredita firmemente ser somente sua. A Trilha exemplifica e incorpora a perfeição da forma da serpente, e ela é funcionalmente o mesmo que qualquer outra trilha Taumatúrgica.

● **Sentido da Serpente** – O nível mais básico permite ao taumaturgo acessar as proezas olfativas da serpente, garantindo sensibilidade aguda a todos os cheiros pela duração da cena. Os efeitos possíveis são variados, desde permitir o taumaturgo a identificar venenos e comidas envenenadas pelo cheiro até efetivamente deixar “ver” no escuro.

Sistema: Embora escuridão sobrenatural (como Tenebrosidade) ainda afete o personagem, ela o faz bem menos, simplesmente impondo sobre ele uma mera penalidade de um dado para todas as ações feitas dentro da área de efeito. Note que o uso deste poder faz a audição ofídica do personagem sofrer comensuravelmente, impondo +2 de dificuldade sobre todos os testes relacionados até que o Sentido da Serpente não seja mais empregado.

●● **Escama** – Quando esta aplicação da trilha é invocada, a camada exterior da pele do usuário torna-se lisa e escamada como aquela de uma anaconda ou outra serpente de rio, permitindo maior flexibilidade sobre a terra bem como considerável liberdade de movimento pela água.

Sistema: A Destreza efetiva do personagem aumenta em um ponto (potencialmente excedendo o máximo normal permitido), e ele ganha a habilidade de passar através de qualquer abertura larga o bastante para sua cabeça. Além disso, nadar nesta forma é excepcionalmente eficiente, permitindo ao usuário viajar através da água à velocidade normal terrestre. Enquanto usa esta forma é óbvio (pra dizer o mínimo) isso permite alguns escapes em momentos oportunos de algemas e outras situações difíceis.

●●● **Maldição do Veneno** – O Tremere pode transformar sua própria vitae num veneno mortal capaz de cegar os olhos de oponentes próximos, como o cuspe de uma cobra.

Sistema: O personagem regurgita um ponto de sangue em sua boca, onde ele transforma misticamente num sangue venenoso mortal. Então o vampiro cospe o veneno em qualquer oponente dentro do alcance (igual a um metro por ponto em Força + Potência). O jogador testa Destreza + Esportes (dificuldade 7) para acertar os olhos, e o oponente pode tentar esquivar. Se o ataque tiver sucesso, o alvo deve imediatamente engajar num teste resistido de Vigor + Ocultismo (dificuldade 6) com o Feiticeiro. Se o alvo acumular mais sucessos, ele supera os efeitos do veneno e mantém sua visão. Se não, ele permanece cego até que o veneno termine seu efeito.

A cegueira dura uma hora por sucesso no teste resistido de Vigor + Ocultismo (ou seja, os sucessos do Tremere menos os do alvo). Alvos sobrenaturais podem concebivelmente abreviar este tempo. Vampiros podem gastar Pontos de Sangue para reduzir a duração na base de um pra um. Lupinos regenerarão a cegueira rapidinho, reduzindo a duração acumulada em minutos ao invés de horas. Porém, o sangue venenoso é extremamente tóxico para mortais, que são cegados pra sempre a menos que recebam cuidados médicos imediatos (dentro de uma hora). Felizmente, este veneno sobrenatural é muito frágil e sua potência não pode ser mantida fora do corpo do Tremere.

●●●● **Toque de Typhon** – O mago do sangue pode agora metamorfosear todo seu braço e mão numa víbora mortal, completa com uma cabeça de serpente venenosa.

Sistema: O alcance efetivo é somente um metro e meio, mas a mordida do “braço” da serpente é mortal, causando Força + 1 de dano agravado à qualquer um golpeado em combate (num ataque de Briga padrão, embora sucessos além do primeiro não adicionem à parada de dano). Mortais mordidos desta forma devem passar imediatamente num teste de Vigor (dificuldade 7) ou morrer dentro de (Vigor + 5) minutos pela toxina virulenta da cabeça da serpente.

Se um mortal é morto desta forma, o veneno começa a escorrer das feridas do cadáver brevemente depois, carregando a essência do infeliz mortal junto com ela. Então o sangue venenoso empoça perto, lentamente coagulando para a forma de uma víbora sobrenatural sob o controle do Feiticeiro. Deste ponto em diante, a alma daquele mortal não conhece paz até a hora em que o novo “corpo” seja morto, assim livrando o espírito torturado de dentro.

●●●●● **Forma da Hidra** – Este poderoso encantamento – o patamar final de realização para alguém estudando esta trilha – permite o Feiticeiro transformar-se instantaneamente numa massa retorcida de víboras, seu corpo explodindo numa espetacular chuva de preto, vermelho, verde e dourado.

Sistema: O jogador deve gastar dois pontos de sangue para efetuar a mudança, que leva três turnos para completar. Durante este tempo, o personagem não pode tomar nenhuma outra ação, e nenhuma transição de qualquer tipo é aparente em sua forma. Ao final do turno, seu corpo simplesmente estoura num número de víboras igual ao máximo de pontos de sangue que o personagem pode ter. (Por exemplo, um Tremere de 8ª Geração usando este poder explodiria em 15 serpentes separadas). Alternativamente, o jogador pode optar por transformar instantaneamente, mas ele faz isso ao custo de cinco pontos de sangue ao invés de dois.

Indivíduos assumindo a Forma da Hidra são quase impossíveis de se destruir. Cada víbora deve primeiro ser localizada, já que o Taumaturgo pode reformar depois se mesmo uma única serpente restar. Esta transformação dura até o Feiticeiro quiser assumir a forma normal novamente, que leva outros três turnos.

GEOMANÇIA

World of Darkness 1º Edição

Esta é a arte de abençoar ou amaldiçoar um alvo a escolha do magus. Os itens de benção podem ser usados no próprio magus.

● **Benção** - Diminui a dificuldade de testes de Força de Vontade para resistir a magias em um por sucesso.

Maldição - Aumenta a dificuldade de testes de Força de Vontade para resistir a magias em um por sucesso.

●● **Benção** - Diminui a dificuldade de qualquer teste de Atributo social em um por sucesso.

Maldição - Aumenta a dificuldade de qualquer teste de Atributo social em um por sucesso.

●●● **Benção** - Diminui a dificuldade de qualquer teste de Atributo físico em um por sucesso.

Maldição - Aumenta a dificuldade de qualquer teste de Atributo físico em um por sucesso.

●●●● **Benção** - Diminui a dificuldade de qualquer teste de Talentos em um por sucesso.

Maldição - Aumenta a dificuldade de qualquer teste de Talentos em um por sucesso.

●●●●● **Benção** - Diminui a dificuldade de qualquer teste de Atributo ou Habilidade em um por sucesso.

Maldição - Aumenta a dificuldade de qualquer teste de Atributo ou Habilidade em um por sucesso.

LIÑHAS TAUMATÚRGICAS DARK AGES

LIÑHA DO ATAQUE SOBRE O MEDO DA ALMA

● **Assustar a Mente Supersticiosa** - Manipulando sutilmente seu alvo, o Tremere pode criar tal medo que um mortal ou vampiro é enraizado no local onde ele está. A vítima treme as bases, incapaz de agir ou fugir.

Sistema: O número de sucessos indica o número de dados removidos da Parada de Dados da vítima. Se a Parada de Dados da vítima chega à zero, ela não pode tomar qualquer ação que seja.

●● **Derrotar a Multidão Acusadora** - Tremere com esta habilidade tem feito turbas de pessoas colocarem o rabo entre as pernas perante a própria visão do vampiro. Esta habilidade faz todos aqueles na vizinhança fugir instintivamente do olhar aterrorizante do vampiro.

Sistema: Sucessos indicam o número de pessoas afetadas pelo poder. Indivíduos podem resistir testando sua coragem (dificuldade da Força de Vontade do vampiro). Cada alvo que supera o número de sucessos adquiridos pelo membro pode agir normalmente. Sucessos em testes individuais não diminuem os sucessos totais do Tremere. Aqueles que falham no teste de Coragem fogem até que o vampiro não seja mais visível.

1 Sucesso	Uma pessoa
2 Sucessos	Duas pessoas
3 Sucessos	Cinco pessoas
4 Sucessos	Sete pessoas
5 Sucessos	10 pessoas

●●● **Cólera de Deus** - O poder de Deus não é questionado pela humanidade, embora alguns possam negar isso. Os Tremere utilizam este medo e esmagam o espírito dos mortais que trabalham dentro de seu domínio. O medo irracional da danação também afeta os Membros. A vítima desta magia do sangue testemunha sua versão particular do inferno.

Sistema: O número de sucessos indica o impacto que o medo da danação eterna tem sobre o alvo; o número de sucessos é igual ao número de turnos que o alvo é incapacitado com o medo. Para ter qualquer ação durante este tempo – além de suplicar a si mesmo, rezando por perdão ou fugindo em terror – a vítima deve testar Coragem (dificuldade 7). Ela deve exceder o número de sucessos adquirido pelo Tremere para ter qualquer ação.

1 Sucesso	Um turno
2 Sucessos	Cinco minutos
3 Sucessos	Uma cena
4 Sucessos	Várias horas
5 Sucessos	Uma noite

●●●● **O Demônio Interno** - O vampiro percebe os segredos mais profundos da vítima e pode confrontar o alvo com seus medos mais sombrios. O vampiro não tem nenhuma idéia do que a vítima vê, mas o efeito é óbvio quando o alvo perde o toque com a realidade. O medo mais profundo do alvo o consome, e é mais tangível para ele que a realidade.

Sistema: O número de sucessos indica quão profundo o vampiro examina na psique do alvo. Quanto mais enraizado é o medo, mais traumático e duradouro o efeito. Com um sucesso a vítima encara seu medo mais urbano, mas não é incapacitada por mais de um round ou dois. Com cinco sucessos a vítima pode perder sua noção de sanidade enquanto seus piores

pesadelos a subjuga. O objeto ou circunstância é real para a vítima, com detalhe e complexidade determinado pelo número de sucessos.

●●●●●**Hordas Demoníacas** – O Tremere que tem dominado este nível de poder pode criar imagens horríveis e implanta-las nas mentes de suas vítimas. As vítimas fogem de demônios alados ou se encolhem sob a face da própria morte. Um Tremere poderoso pode incapacitar exércitos. Os Tremere também usam este poder para intimidar serventes mortais e para manter as massas na linha.

Sistema: O número de sucessos determina o número de pessoas afetadas e a intensidade de suas visões. As vítimas que não quiserem fugir do assalto mental do vampiro devem fazer um teste de Coragem (dificuldade 8) e deve conseguir mais sucessos que os feitos pelo Tremere.

1 Sucesso	Duas pessoas - As vítimas não podem avançar
2 Sucessos	Cinco pessoas - As vítimas se amedrontam e fogem
3 Sucessos	10 pessoas - As vítimas gelam com o pânico
4 Sucessos	15 pessoas - As vítimas caem inconscientes
5 Sucessos	20 pessoas - As vítimas devem testar Coragem (dificuldade 8) ou perder um ponto permanente de Força de Vontade, cada uma.

LIÑHA DA PROTEÇÃO

Nota: As palavras "glyph, ward e sigil" foram traduzidas para "símbolo" para se adequar ao sentido de sua utilização no texto.

O membro pinta o equivalente à um Ponto de Sangue na forma de um símbolo sobre o alvo. O símbolo funciona até expirar ou o objeto é automaticamente destruído. Contato com a luz solar ou fogo destrói automaticamente a proteção.

●**Barrar a Passagem Comum** - O vampiro pinta sua proteção numa porta ou portal. A passagem afetada é imbuída com fortificação mágica suficiente para segurar a força feroz de um lobisomem ou a cabeça de um aríete. Se alguma coisa quebrar a proteção, o vampiro é alertado subconscientemente.

Sistema: Se o total de força aplicada ao portal iguala o dobro dos sucessos da proteção, a porta abre (ou é partida normalmente). Se o portal protegido abre, o vampiro recebe um alarme mental.

●●**Glifos da Bola de Cristal** - Focalizando sua vontade, o vampiro pode ver a vizinhança próxima de um símbolo em particular. Príncipes Tremere paranóicos podem monitorar cidades inteiras através destes símbolos. Objetos portáteis podem ser imbuídos com estes símbolos para funcionarem como sensores remotos.

Sistema: O número de sucessos alcançados indicam o número de dias que o símbolo funciona. O símbolo pode ser destruído como sempre, mas sempre desaparece depois que o tempo limite passa. Um taumaturgo esperto esconde um símbolo da luz do sol mas ainda o torna útil.

O vampiro pode estabelecer uma conexão telepática com qualquer um de seus símbolos instantaneamente, mas nunca com mais de um por vez. Ele pode mover-se normalmente enquanto focaliza sobre um símbolo, mas todas as dificuldades são aumentadas por dois. Uma vez em contato com um símbolo em particular, o membro pode ver e ouvir tudo na área ao redor como se ele estivesse realmente ali. Quando ele focaliza num símbolo, o sangue no símbolo aparenta como se ele fosse líquido novamente.

●●●**Glifos de Poder** - Muitos anciões colocam estas proteções sobre antigos tomos de mágica. Neófitos incautos ou intrusos recebem uma surpresa muito desagradável quando eles fazem contato com estas runas.

Sistema: O número de sucessos indicam o número de danos agravados a vítima sofre em contato com o objeto protegido (embora o alvo possa absorver se ele possuir Fortitude). O taumaturgo é a única pessoa que é imune ao efeito. A runa permanece potente até ser exposta ao sol ou o objeto ser destruído.

●●●●**Glifos de Sabedoria** - O vampiro que pinta este símbolo pode usa-los como glyph of scrying como acima, e pode comunicar através dele. Tremere com esta habilidade pode até usa-lo para atacar oponentes distantes.

Sistema: O número de sucessos alcançados num teste de Força de Vontade (dificuldade 7) determina o número de dias que o efeito dura. Focalizando sobre o símbolo, o membro pode ver e ouvir tudo ao seu redor. Ele também pode falar através do símbolo, contanto que os requerimentos do poder possam ser satisfeitos (contato físico com o alvo do poder não é requerido, por exemplo). Cada uso de outro poder reduz a efetividade da runa em um dia.

●●●●●**Proteger o Domínio Sagrado** - Esta potente habilidade pode ser usada para lacrar um castelo ou construção inteira. Um símbolo, pintado no centro exato da construção, segura todas as janelas, portas e outros portais de entrada ou saída. Um único Tremere pode reter um exército inteiro - por uma noite - dessa forma.

Sistema: Um teste de Força de Vontade (dificuldade 8) determina sucesso ou falha. O vampiro deve pintar o símbolo no centro exato da construção. Falha indica um desperdício de esforço. Se o vampiro tiver sucesso, nenhuma porta, janela ou portal será aberto, embora eles possam ser destruídos. Igualmente, brechas existentes nos muros não podem ser passadas, embora novas podem ser abertas e entradas. Os efeitos deste poder duram até o próximo amanhecer.

CAMINHO DA PASSAGEM

A guerra entre os Tremere e os Tzimisce no Leste Europeu muitas vezes envolveram mais que combates entre Cainítas. Tanto os Tremere quanto os Tzimisce mandavam exércitos mortais um contra o outro nos campos de batalha e nos cercos de guerra. A necessidade de manter e mover tropas e suprimentos de um lugar para o outro num tempo certo levou ao desenvolvimento de uma forma de Taumaturgia para ajudar em transportes rápidos. Esta Trilha durou até o século XIX, quando as descobertas científicas permitiram a invenção de viagem movidas a vapor (assim como as ferrovias), fazendo, assim, esta forma de Taumaturgia obsoleta.

Este caminho permite ao taumaturgo dotar os objetos e outras criaturas que não seja ele, de mais velocidade que o movimento normal, e em alguns casos, aumentar a resistência. Assim, cavalos podem correr mais rápido e distante, e grupos de animais podem puxar carroças e máquinas de cerco à grandes velocidades e por longos períodos de tempo.

Sistema: Adicionalmente ao gasto padrão de um Ponto de Sangue e um teste de Força de Vontade, o jogador testa Manipulação + Empatia com Animais (dificuldade 7) e gasta um Ponto de Força de Vontade para cada Atributo que o vampiro queira afetar. Somente um teste é necessário ser feito, desconsiderando se o vampiro está, ou não, afetando a velocidade, a resistência ou ambos. O número de sucessos determina o número de dias (24 horas) que o efeito dura. Note que isso não é útil em combate. Embora a montaria mova-se mais rápido, o cavaleiro não se beneficia disto com ações extras e, de fato, pode achar o aumento de velocidade da montaria prejudicial para manobras de combates bem sucedidas. Viagens rápidas de um lugar para outro permanece o foco primário deste poder. Este poder não age como uma alternativa para Rapidez ou Fortitude e não pode ser usada sobre humanos, Cainítas ou outros sobrenaturais.

Nenhuma descrição individual é necessária para cada nível desta Trilha, desde que os efeitos permaneçam consistentes; somente o número de indivíduos ou objetos afetados aumentam quando o taumaturgo ganha domínio sobre a Trilha. O Narrador pode modificar os efeitos seguintes para permitir combinações de cavalos de montaria e aqueles usados para puxar carroças.

- Uma montaria.
- Até seis montarias ou uma carroça carregada.
- Até 12 montarias ou quatro carroças de provisões.
- Até 24 montarias ou oito carroças de provisões ou uma máquina de cerco.
- Até 48 montarias ou 16 carroças de provisões ou quatro máquinas de cerco.

LIÑHA DO LEVINBOLT

Este poder permite ao vampiro criar e controlar o poder do raio (eletricidade). No Mundo das Trevas Medieval, somente os Tremere controlam a habilidade de criar energia elétrica crua. O povo ainda irá descobrir o potencial dela.

Sistema: O número de sucessos num teste de Força de Vontade determina o tempo que o vampiro leva para gerar a energia elétrica desejada. Um sucesso indica que um minuto inteiro é exigido juntá-la e modelá-la. Três sucessos indicam que a preparação leva dois turnos. Cinco sucessos indicam que os efeitos mágicos são imediatos. O Narrador deve se sentir a vontade para reduzir ou aumentar o número de sucessos necessários para um efeito imediato em regiões particularmente secas ou durante tempestades elétricas.

Para atacar, o vampiro tem de estabelecer contato com o alvo. Isto pode ser alcançado por toque ou através de um agente condutor, como metal ou água. O Tremere não pode lançar raios elétricos pelo ar, mas pode dirigi-los ao longo de superfícies, como pela espada ou a armadura do alvo. Tal poder também pode causar fogo em substâncias inflamáveis e causa explosões em combustíveis. O dano de eletricidade é considerado normal.

●**Faísca** - O vampiro pode criar uma pequena descarga elétrica. Ela pode chocar um cavalo em movimento ou pode atordoar uma criança pequena. (Dois dados de dano).

●●**Iluminação** - O Tremere pode iluminar um pequeno quarto cobrindo o braço dele em uma aura elétrica. O efeito também pode deixar um mortal inconsciente. (Quatro dados de dano).

●●●**Corpo de Luz** - Neste nível o vampiro manipula quantias potentes de poder elétrico. O corpo inteiro dele pode ser embainhado em faíscas. Os efeitos deste poder podem matar um mortal ou atordoar um vampiro. (Seis dados de dano).

●●●●**A Égide de Júpiter** - A força que cerca o Cainíta pode destruir até mesmo o mais robusto dos vampiros. (Oito dados de dano).

●●●●●**Dança do Raio** - O vampiro é engolfado em uma aura ofuscante (todos que olharem o vampiro diretamente sofrem uma penalidade de -1 Dado e não podem empregar a disciplina Dominação contra ele). O Tremere transforma-se quase em um raio vivo. (Dez dados de dano).

ALQUIMIA TAUMATÚRGICA (versão original)

O jogador gasta um Ponto de Sangue e faz um teste de Força de Vontade (dificuldade igual ao nível de poder + 3).

O efeito varia dependendo do nível de poder, mas o número de sucessos determina o número de turnos que o efeito dura. O vampiro pode aumentar a duração do efeito gastando mais Pontos de Sangue – cada Ponto de Sangue adicional estende a efetividade do poder por um turno.

●Fortificar a Forma Sólida - Neste nível, o vampiro fortalece a estrutura física de itens sólidos. Portas se tornam inquebráveis, escudos desviam os mais fortes golpes e balas furam as mais duras armaduras. Itens aparentemente frágeis podem se tornar armas mortíferas na presença de um alquimista. O alquimista pode até fazer estacas de madeira que sejam duras como pedra.

Sistema: Para cada sucesso alcançado, um objeto usado para defesa pode resistir um nível adicional de vitalidade. Para armamentos ofensivos, cada dois sucessos (arredondado para baixo) aumentam o potencial de dano da arma em um. Note que isso significa que dois sucessos são requeridos para ganhar qualquer bônus de dado de dano.

●●Cristalizar Líquido - Os Tremere desenvolveram a habilidade para impedir outros Membros de absorver vitae. Embora o efeito não possa alterar o tecido dentro de vampiros ou mortais, ele pode solidificar sangue quando ele sai de um corpo. O efeito também pode congelar água instantaneamente e até chumbo derretido em metal sólido. A temperatura do líquido é irrelevante – óleo fervente ou água gelada solidifica ao comando do vampiro.

Sistema: Cada sucesso muda o equivalente líquido à dois Pontos de Sangue (cerca de meio litro) em sólido. A temperatura da substância não muda. Quando o sólido reverte para seu estado líquido natural, isso acontece normalmente. Vampiros não podem consumir sangue solidificado.

●●●Liquefazer a Forma Sólida – Neste nível de habilidade, o alquimista pode dissolver objetos sólidos em líquidos. Metal, madeira ou pedra deteriora ao comando do membro. Espadas dissolvem no meio do golpe e armas escoam em polpa.

Sistema: O número de sucessos determina a quantidade de material transmutada em líquido.

1 Sucesso	Uma moeda
2 Sucessos	Uma bala
3 Sucessos	Uma faca
4 Sucessos	Uma espada
5 Sucessos	Um escudo

Quando o líquido se reforma, ele solidifica em qualquer forma que tenha tomado. Até uma espada finamente produzida se reforma numa bolha inútil de aço. Ou o objeto é totalmente mudado ou não muda; não há transformações parciais.

●●●●Pedra Etérea – O vampiro pode transformar o próprio ar numa prisão sólida. O ar condensa para formar um bloco sólido de gelo entorno do inimigo do vampiro. Tremere astutos tem usado esta habilidade para sufocar mortais tornando o ar de seus pulmões em gelo.

Sistema: Para cada sucesso que o jogador receba, um pé cúbico de ar solidifica. A prisão é inescapável até que o efeito se desfça.

●●●●●**Transformação Vaporosa** – Muros e outros obstáculos não impedem o vampiro mais. Ele pode tornar pedra, metal ou qualquer outro sólido em vapor. Muros somem e espadas desaparecem repentinamente.

Sólidos se recoagulando são perigosos para aqueles em suas vizinhanças. Escórias de metal ou pedra que reformam repentinamente podem esmagar mortais.

Sistema: Cada sucesso transmuta um quilo e meio de sólido em vapor. Quando o efeito passa, o material sólido se reforma no lugar onde as correntes de ar o têm movido. Um teste de Destreza + Esquiva (dificuldade 6) deve ser feito para cada personagem na vizinhança; falhas indicam que um personagem sofre automaticamente um Nível de Vitalidade de dano. Um erro crítico indica que o personagem recebe um Nível de Vitalidade de dano agravado da captura no material recém-solidificado. Note que pode ser impossível separar um indivíduo capturado sem usar este poder novamente.

LINHAS SIELÂNICA

AS TRILHAS DA LINHAGEM TREMERE, OS TELYAVÉLICOS

LINHA DO MUNDO SOMBRIO

Através deste poder, o praticante Sielânico passa através da borda entre a vida e a morte, usando seu próprio corpo morto-vivo como um canal para contatar o mundo dos mortos. Adicionalmente, nos níveis mais avançados desta Trilha, o feiticeiro é capaz de tocar a essência do próprio Telyavel.

Esta Trilha desapareceu com a morte da linhagem Telyavélica, embora é dito que tenha se tornado parte da Taumaturgia Negra e outras Disciplinas Infernais (veja Dark Ages Companion para mais informações).

Nota: Para mais informações sobre negociar com as almas dos mortos, veja Wraith: The Oblivion e Vampiro: Idade das Trevas, especificamente pág. 255-258.

●**Ver os Mortos** – O vampiro pode ver o fantasma dos mortos que habitam uma área sob a qual ele foca sua atenção. Além disso, ele pode determinar a atitude geral destes fantasmas. Parentes de pessoas que morreram recentemente, muitas vezes procuram o xamã para perguntar se a alma do falecido parece contente ou se ela precisa conciliar de alguma forma.

Sistema: O vampiro deve gastar um Ponto de Sangue e concentrar numa área específica. Então o jogador faz um teste de Força de Vontade. Um simples sucesso permite ao vampiro detectar a presença de qualquer fantasma (ou Espectro) na proximidade de sua concentração. Um maior número de sucessos permitem determinar detalhes das atitudes dos fantasmas.

●●**Repelir o Morto Furioso** – Com este poder, o vampiro pode banir fantasmas hostis de uma área designada, assim como da casa de um parente do fantasma furioso. Em alguns casos, o banimento é apenas temporário ou acompanhado da realização de alguma ação planejada para apaziguar o fantasma.

Sistema: Primeiro o vampiro deve localizar o fantasma (através do uso de Ver os Mortos). Então seu jogador gasta um Ponto de Sangue e testa a Força de Vontade do personagem. O número de sucessos obtidos determina o número de horas que o fantasma banido permanece longe da área designada (uma casa, um cemitério, etc.). O vampiro pode determinar se certas ações precisam ser feitas para garantir a repulsão permanente do fantasma através de um segundo teste de Força de Vontade (dificuldade 8); somente um sucesso é necessário para o vampiro perguntar ao fantasma o que deve ser feito para satisfazê-lo.

●●●**Comandar o Recentemente Morto** – O vampiro pode comandar qualquer fantasma que ele possa ver para obedecê-lo. Com este poder, o praticante pode receber respostas para perguntas dentro do domínio de conhecimento do fantasma ou então requerer que a alma leve uma mensagem para alguém. Simples tarefas adicionais caem dentro dos parâmetros deste poder, embora o vampiro não possa compelir o fantasma à fazer qualquer coisa que requeira uma forma material para cumprir.

Sistema: Primeiro o vampiro deve usar Ver os Mortos para localizar um fantasma desejável. Então vem um teste resistido de Força de Vontade contra o fantasma (a maioria dos fantasmas tem Força de Vontade 5). Para cada sucesso que o Cainíta alcança sobre os sucessos marcados pelo fantasma, o fantasma responde uma questão ou faz uma ação ao comando do feiticeiro.

●●●●**Exército de Almas** – O praticante Sielânico usa este poder para erguer uma tropa espectral para agir como defensores ou para entregar avisos aos seus inimigos. Estes fantasmas aparecem como imagens etéreas de guerreiros a muito tempo mortos. Embora as imagens esfarrapadas não possam se materializar completamente no mundo físico, eles podem usar seus próprios poderes para arremessar objetos ou espantar atacantes para longe.

Sistema: Este poder custa dois Pontos de Sangue e demanda um teste de Força de Vontade (dificuldade 7). O número de sucessos determina quantos fantasmas (cascas dos mortos sem vontade, chamados Drones) o Cainíta pode chamar. Os fantasmas voltam ao seu descanso ao final da noite a qual eles foram conjurados.

●●●●●**Caminhar a Estrada das Sombras** – Este poder permite ao vampiro cruzar fisicamente a barreira entre o mundo dos vivos e o mundo dos mortos e entra no Mundo Inferior (ou Terras Sombrias) por um breve período de tempo. Enquanto ele está neste sombrio e estéril reino, ele aparece para seus habitantes como um fantasma particularmente sólido. Ele pode interagir com aparições livremente enquanto dentro deste reino, embora não tenha controle sobre como eles irão considera-lo. Qualquer combate que ocorrer causa dano real para ambos, o feiticeiro e seu inimigo fantasmagórico. Praticantes Sielânicos que funcionam como sacerdotes costumam usar este poder para transportar mortais para dentro do Mundo Inferior como parte de um rito de iniciação xamanístico.

Sistema: Este poder custa três Pontos de Sangue e dois de Força de Vontade, e requer um teste de Força de Vontade (dificuldade 8). Um simples sucesso permite ao Cainita penetrar a Mortalha e entra no Mundo Inferior. Três sucessos o permite levar outra pessoa com ele. O feiticeiro pode permanecer no Mundo Inferior até que o amanhecer o force a ir, até que ele fuja, ou seja expulso por seus residentes. Este poder não permite viajar para dentro do profundo Mundo Inferior.

LINHA DO SANGUE DO MUNDO

Este poder permite ao vampiro se tornar parte do mundo natural que o rodeia, compartilhando das habilidades inerentes na terra, árvores, pedras e formas de vida de qualquer terreno ao qual ele tenha se harmonizado. Embora a maioria dos praticantes desta Trilha a use regularmente dentro de seus territórios "lares", um ritual simples (veja abaixo) permite ao personagem harmonizar-se a qualquer terreno desde que ele tenha tempo suficiente para fazer isso.

Esta Trilha requer ocasionalmente que o vampiro ingira alguma mistura suja, do seu próprio sangue misturado com sangue animal, solo e até mesmo folhas e grama. Isto permanece um contínuo mistério (particularmente para aqueles de fora dos círculos Teliavélicos) como os praticantes desta Trilha podem beber esta mistura sem vomita-la imediatamente. Alguns Telyavs alegam que o estudo desta Trilha prepara para tais necessidades, embora outros apontam que uma forma de transubstanciação, assim como aquela que é dita mudar o pão e o vinho durante a Missa, aconteça. Qualquer que seja a razão, os Telyavs continuam a engolir e trabalhar sua mágica sem dificuldades.

● **Olho da Terra** – O vampiro "vê" tudo que ocorre dentro de 16 Km de seu refúgio (ou santuário) utilizando os espíritos da grama e de outras plantas, árvores, pedras e animais da vizinhança. Assim, um Tremere Teliavélico morando dentro de sua capela pode saber instantaneamente da aproximação de adoradores e estranhos. Além disso, ele pode também ver eventos acontecendo dentro do alcance de sua sintonização.

Entretanto, tais visões não vêm com esclarecimentos convenientes. Nenhum som vem e, a menos que o Teliavélico possa ler lábios, ele não pode saber nada do que está sendo dito na região espionada. Além disso, se o feiticeiro quiser manter o rastro de uma pessoa em particular enquanto ela viaja, e se ele a viu por mais de uma noite, ele deve localiza-lo uma vez mais depois de cada contato quebrado (para dormir ou realizar outras ações, por exemplo).

Sistema: O vampiro ingere uma infusão de sua própria vitae misturada com solo, broto de grama, folhas, pêlos de animais ou penas de pássaros (ou sangue destas criaturas). O número de sucessos alcançados no teste de Força de Vontade determina a duração da subsequente "visão-da-terra".

1 Sucesso	Um turno
2 Sucessos	Uma hora
3 Sucessos	Uma noite
4 Sucessos	Uma semana
5 Sucessos	Um mês

●● **Raízes de Poder** – Esta habilidade permite o praticante Sielânico drenar o poder latente na própria terra para aumentar suas próprias habilidades físicas -- tanto quanto ele permaneça em contato com o solo.

Sistema: O vampiro gasta um Ponto de Sangue, cortando as solas dos seus pés e deixando seu sangue permear na terra nua. O número de sucessos ganho no teste de Força de Vontade determina o número de pontos que o vampiro pode adicionar em seus Atributos Físicos. Nenhum Atributo pode ser aumentado acima de 5. Por exemplo, três sucessos permitem ao personagem adicionar um ponto de cada à Força, Destreza e Vigor, três pontos para qualquer um dos Atributos, ou dois pontos para um Atributo e um ponto para um segundo. A duração deste efeito é de uma cena, e o efeito cobre uma área de aproximadamente 15 m em volta da posição original do vampiro (onde o sangue do Cainíta tocou o solo primeiro).

●●●**Árvore de Proteção** – O vampiro usa esta habilidade para procurar refúgio dentro de bosques de árvores vivas. Assim, ele é capaz de encaixar seu corpo dentro de qualquer árvore que esteja dentro de seu domínio de harmonia. Desta forma, ele pode esconder sua presença de seus inimigos. Sua aura mescla com aquela da árvore de tal forma que aumenta em 2 a dificuldade de detectar sua presença através da Visão da Alma.

Adicionalmente, o personagem pode usar qualquer Disciplina ou habilidade, não dependente de gestos físicos, que ele possuir; embora o vampiro possa "ver" sua vizinhança, ele não pode fazer contato visual com criaturas específicas, assim, qualquer poder que requeira o encontro do olhar da vítima não funciona. O vampiro deve entrar na árvore para evitar o amanhecer, ele é protegido do sol enquanto ele permanecer dentro da árvore. Se a árvore for cortada, o vampiro sofre cinco níveis de dano e é forçado a sair do tronco; por fogo na árvore inflige o mesmo tanto de dano agravado.

Sistema: O vampiro bebe uma mistura de sangue e seiva de árvore antes do jogador gastar um Ponto de Sangue e fazer um teste de Força de Vontade. Um simples sucesso permite ao vampiro permanecer dentro de uma árvore por um turno; dois sucessos estendem a duração por uma cena inteira. Três ou mais sucessos permite ao vampiro manter sua posição dentro de uma única árvore por até 24 horas. Quando o tempo limite expira a árvore ejeta o vampiro.

●●●●**Curso da Besta** – Este poder dá ao praticante Sielânico o poder para assumir a forma de qualquer animal que exista dentro de seu domínio e, em alguns casos, mudar de uma forma animal para outra. O vampiro ganha todos os atributos físicos e perícias da criatura escolhida, embora ela mantenha sua natureza morta-viva em todas as formas. Enquanto transformado, o vampiro pode usar qualquer Disciplina mental que ele possuir, bem como outros poderes que o Narrador considerar razoável dentro das limitações de sua forma. A habilidade dura de um nascer da Lua ao outro.

Sistema: O vampiro mistura seu próprio sangue com aquele de um animal e bebe, então gasta três Pontos de Sangue para ativar o poder. Cada sucesso num teste de Força de Vontade (dificuldade 7) garante ao personagem a habilidade para transformar em uma forma animal. Assim, três sucessos permitem ao vampiro assumir a forma de um cervo para viagem rápida, então transformar em um peixe para esconder-se e mover-se facilmente sob a água, e finalmente, tomar a forma de um pássaro para voar em segurança.

●●●●●**Caminho da Pedra** – O vampiro usa este poder para transformar-se no que lembra um dólmen de pedra. Como tal, ele pode resistir os rigores da luz do dia e é imune ao fogo. Adicionalmente, ele pode até mover-se de um modo muito limitado. As lendas de pedras que andam e movem durante a noite vem da prática desta potente arte.

Sistema: O vampiro gasta tres Pontos de Sangue permitindo seu sangue escoar num pedregulho, ao ponto que ele assume a forma áspera e consistência do pedregulho. O número de sucessos ganhado no teste de Força de Vontade (dificuldade 7) determina quanto tempo ele pode permanecer na sua forma de pedra. As feições do vampiro se tornam indistinguíveis, tomando um aspecto semi-talhado com feições faciais precárias e partes do corpo. Contudo, seus olhos, ouvidos, boca e todos apêndices funcionam normalmente, exceto que a dificuldade para ações físicas são aumentadas por 2 e movimento é um quarto do normal.

1 Sucesso	Um turno
2 Sucessos	Uma cena
3 Sucessos	Uma hora
4 Sucessos	Uma noite
5 Sucessos	Uma semana
6 ou + Sucessos	Um mês

Esta duração representa o máximo de limite de tempo; o vampiro pode abortar o efeito se desejar.

TAUMATURGIA NEGRA

ASPECTO INFERNAL

Esta Linha pouco conhecida da Taumaturgia Negra permite ao Infernalista canalizar as energias infernais através de seu próprio corpo, desta forma mudando-o num aspecto demoníaco. Alguns Taumaturgos sussurram que os misteriosos Cataianos possuem poderes semelhantes, e muitos suspeitam que Cataianos têm mais ligações com demônios do que com vampiros.

Sistema: Assumir o Aspecto Infernal exige o gasto de um Ponto de Sangue e demora três turnos. Os bônus em Atributos Físicos são cumulativos. Além disso, os Atributos Sociais do personagem são automaticamente zerados. Esta forma NÃO pode ser assumida em conjunto com a Forma Horripilante (Vicissitude 4).

- +1 em Força, Destreza, Vigor
- +1 em Força
- +1 em Vigor
- +1 em Destreza
- +1 em Força

Além dos bônus em Atributos (que podem ultrapassar o limite imposto pela Geração), para cada nível em **Aspecto Infernal** o vampiro pode escolher uma das características a seguir. Note que uma vez escolhida a característica, o personagem sempre assume a mesma forma, e portanto as mesmas características sempre se repetirão.

CARACTERÍSTICAS INFERNAS

Asas: O vampiro ganha asas, que lembram as asas de um morcego, mas que brotam de suas costas ao invés de se desenvolverem a partir de seus braços. Ele pode voar à mesma velocidade que o personagem pode correr.

Carapaça: O vampiro ganha alguma forma de proteção natural, sejam escamas, pele rochosa ou mesmo uma carapaça quitinosa. Esta Característica pode ser escolhida várias vezes, e cada vez que é escolhida dá +1 para absorver danos, inclusive Danos Agravados.

Garras: O vampiro possui garras que causam um Dano Agravado de Força +2

Horror: Mortais que observam a forma demoníaca precisam testar Força de Vontade (dificuldade 8) e conseguir mais sucessos que o nível do vampiro em Aspecto Infernal. Se falharem, fugirão em pânico (se preferir, use as regras de Delírio de **Lobisomem o Apocalipse** para simular o Horror).

Presas Terríveis: A mandíbula do vampiro cresce e seus dentes tornam-se presas afiadas, assumindo um aspecto assustador. A mordida do vampiro causa um Dano Agravado de Força +2.

Tamanho Gigantesco: O vampiro cresce para um tamanho avantajado (talvez quase três metros de altura) e adquire três níveis extras de Vitalidade, do mesmo tipo que ele possui atualmente (um personagem sem ferimentos ganha três níveis sem penalidades, mas um personagem Ferido Gravemente ganha três níveis com penalidade de Dano -2, por exemplo).

Outras Características podem ser assumidas, com a permissão do Narrador.

CORRENTES DO PRAZER

Esta Linha se baseia em causar prazer com apenas o toque, e seus efeitos são eficazes para corromper almas porque as vítimas quase sempre acabam se viciando no prazer intenso que sentem. Os efeitos de Correntes do Prazer são como uma droga, minando a vontade da vítima com o tempo. Sempre que a vítima se confrontar com a possibilidade de ser afetada novamente por este poder, ela precisa testar Autocontrole (dificuldade 6) para resistir e não permitir que o Infernalista use o poder nela. Esta dificuldade aumenta em um (até o máximo de 9) para cada vez que a vítima foi afetada pelas Correntes do Prazer.

●**Êxtase:** Este poder causa um prazer intenso num indivíduo, bastando para isso haver contato da pele do Infernalista com a da vítima. Este poder afeta mortais e vampiros sem distinção.

Sistema: O vampiro deve manter contato para que o prazer continue. Este poder dura por quanto tempo o contato se mantiver. A vítima precisa testar Autocontrole (dificuldade 6) para fazer qualquer ação durante este tempo. Se o contato for quebrado, o Taumaturgo precisará testar novamente e gastar outro Ponto de Sangue para reativar o Êxtase.

●●**Superestimulação:** Uma versão mais poderosa de Êxtase, Superestimulação dificulta que a vítima resista ao prazer que sente, e pode até mesmo fazê-la desmaiar.

Sistema: Como Êxtase, acima, mas para resistir a vítima deve gastar um ponto de Força de Vontade e testar Autocontrole (dificuldade 6). Se falhar neste teste, a vítima desmaiara.

●●●**Onda de Prazer:** Como o poder de Êxtase, mas agora o Infernalista não precisa mais tocar sua vítima: apenas o contato visual entre ambos é necessário. Além disso, o prazer dura por quanto tempo o Infernalista puder ver sua vítima, e por quanto tempo ele puder se concentrar nela.

Sistema: Este poder funciona de forma idêntica ao Êxtase, mas não requer o contato de pele. Além disso, embora só se possa usar Onda de Prazer em uma pessoa por turno, é possível acumular quantas vítimas for possível (embora para cada uma seja necessário um teste e um gasto de Sangue separados).

●●●●**Deleite Contorcido:** Com apenas um toque, o Infernalista pode deixar uma vítima por horas sentindo prazeres tão fortes que ela não consegue fazer nada, a não ser ficar caída no chão, se contorcendo e gritando incontrolavelmente.

Sistema: A vítima pode resistir (se quiser) com um teste de Força de Vontade (dificuldade é a Força de Vontade do Infernalista). O número de sucessos excedentes do vampiro determina a duração do efeito sobre a vítima.

1 Sucesso	Um turno
2 Sucessos	Cinco minutos
3 Sucessos	30 minutos
4 Sucessos	Uma hora
5 Sucessos	Uma noite

●●●●●**O Brilho de Mil Abraços:** Este poder é ativado com apenas um toque, mas fere seriamente sua vítima, causando um choque extremo no seu sistema nervoso, causando danos em mortais ou torpor em vampiros.

Sistema: Se a vítima for humana (ou outro ser vivo), ela sofre sete níveis de danos por Contusão. Ela pode absorver normalmente estes danos, porém. Se a vítima for um vampiro não sofrerá danos, mas precisa testar Vigor + Esportes (dificuldade 7) para não entrar em Torpor por quanto tempo dita a sua Humanidade ou Trilha. Mesmo se tiver sucesso, o vampiro ainda precisa testar Autocontrole (dificuldade 7) para não ser tomado pelo Röttschreck.

LIJHA DA PESTILÊNCIA

Doença é a arma do Inferno para combater o homem. Que tipo melhor de exército pode existir do que aquele que mata rapidamente e não pode ser visto? Os maiores Lordes dos Baali foram os demônios da doença, Namtaru e os Decani. Ainda hoje, Infernalistas Sabá na Cidade do México adoram os Decani distribuindo doenças nas populações pobres da cidade.

A Trilha da Pestilência busca é a arma principal dos Infernalistas adoradores de pragas. Este poder profano permite ao Infernalista gerar e distribuir doenças, assim como invocar as criaturas que as causam. Muitas vezes este poder é usado para agradar os mestres infernais do vampiro.

●**Doença:** O simples toque do Infernalista é capaz de transmitir uma doença terrível que afeta apenas mortais (mas isso se estende a seres vivos, como lobisomens e magos). Os efeitos variam, mas incluem diarreia, febre, dores de cabeça, vômitos, náusea e outros efeitos debilitantes.

Sistema: A doença varia de vítima para vítima, e o número de efeitos manifestados é igual ao número de sucessos do taumaturgo. A vítima pode resistir, porém, com um teste de Vigor + Esportes (dificuldade 6). O indivíduo afetado subtrai um nível de cada um de seus Atributos Físicos para cada sucesso conquistado. Se qualquer Atributo for reduzido a zero, a vítima perde suas forças e precisa se manter em descanso até se recuperar. A cada dia, a força da doença diminui em um, até desaparecer por completo. Seres com poderes regenerativos, como lobisomens, se curam em poucos turnos (a força da doença diminui em um por turno).

●●**Doença Vampírica:** Certas lendas falam a respeito de perigosas doenças vampíricas, capazes de afetar Cainitas como se eles fossem mortais. Muitos anciões e Sabás temem tais doenças. Usando este poder, um Infernalista pode criar uma versão de doença capaz de afetar até mesmo vampiros. Esta habilidade é mais um motivo para os Infernalistas serem tão odiados.

Sistema: Este poder funciona como Doença (nível um), mas afeta vampiros. No teste de resistência, a vítima pode adicionar Fortitude, caso possua esta Disciplina.

●●●**Enxame:** Pragas de insetos já foram relacionadas à presença demoníaca em eras passadas. De fato, alguns Baali conhecidos como "Avatares do Enxame" adoravam pragas de inseto, e as histórias falam de Belzebu, o "Lorde das Moscas." Usando seus poderes, o Infernalista pode invocar uma praga de insetos, chamando todos os insetos presentes numa área de 60 metros. O Infernalista pode dar ainda comandos simples às criaturas, como se concentrarem numa área, atacarem a comida local, envolver vítimas, etc.

Sistema: O número de sucessos indica o tempo máximo que os insetos permanecerão, embora o Infernalista possa manda-los embora quando bem entender.

1 Sucesso	Um turno
2 Sucessos	Cinco minutos
3 Sucessos	30 minutos
4 Sucessos	Uma hora
5 Sucessos	Uma noite

●●●●**Sopro Doentio:** Mais uma habilidade de causar doenças, desta vez o Infernalista pode soprar um gás fétido, que cheira a carne putrefata. Seres vivos, mortais ou sobrenaturais, que respirem a nuvem de gás ficam doentes por certo tempo, com dores de cabeça e outros efeitos que impeçam sua concentração.

Sistema: A nuvem de gás afeta todos a até 5 metros do Infernalista. É possível resistir testando-se Vigor + Sobrevivência (dificuldade 6). Para cada sucesso que o Infernalista adquirir a mais que suas vítimas, o afetado sofre um aumento de um ponto em todas as suas dificuldades pelo resto da Cena. Além disso, para cada dois sucessos em excesso que o Infernalista obter, a vítima recebe um nível de Dano (Letal).

●●●●●**Causar Praga:** Esta habilidade simboliza toda a filosofia da Trilha da Pestilência. Causar Praga permite ao Infernalista contaminar uma vítima com uma doença terrível e transmissível.

Sistema: Este poder é idêntico a Doença (nível um), mas a praga é transmissível. O método de transmissão fica a critério do Narrador (ele decide quem irá contrair ou não a doença a partir da vítima). Os contaminados sofrem a doença com a mesma intensidade que a vítima original.

LINHA DO CONHECIMENTO SECRETO

Se conhecimento é poder, esta é a mais poderosa das trilhas de magia negra. A Linha do Conhecimento Secreto permite ao Infernalista ter acesso a segredos que ele não tem direito de saber. A maior parte dos conhecimentos adquiridos por este poder é ou roubado de vítimas ou adquirido através de visões induzidas por contato com as forças do Inferno. Muitas vezes as informações podem ser corrompidas por demônios, a fim de controlar melhor seus peões...

●●**Sussurros:** Este poder é uma espécie de leitura de mentes, mas funciona para descobrir detalhes sobre uma pessoa ao invés de ler seus pensamentos, idéias e memórias. O Infernalista usa este poder para descobrir detalhes genéricos sobre uma pessoa: seus gostos, conhecimentos, nome, ocupação, como é sua família, etc.

Sistema: A vítima deve estar a no máximo três metros do Infernalista, e o vampiro precisa fazer contato visual com ela. Cada sucesso no teste permite adquirir uma informação diferente. Segredos, memórias, traumas e outras informações escondidas nas profundezas da mente da vítima não podem ser adquiridas desta maneira.

Este poder não funciona em seres sobrenaturais (incluindo Carniçais).

●●●**Segredos das Trevas:** Uma versão avançada de Sussurros, mas este poder permite retirar conhecimentos mais profundos, como o nome de conhecidos da vítima, onde eles moram, seus telefones. Além disso, este poder funciona em seres sobrenaturais.

Sistema: Como Sussurros, mas é possível se aprofundar um pouco mais na mente da vítima, e seres sobrenaturais não são imunes. Este poder não revela segredos que a vítima queira que permaneçam ocultos.

●●●●**O Oculto:** Este poder permite que o Infernalista descubra um segredo da vítima. Este segredo pode ser um desejo oculto, um ato vergonhoso do passado ou simplesmente algo que possa pôr a pessoa em situações sérias.

Sistema: O vampiro precisa fazer contato visual e deve gastar todo o turno analisando a vítima (isto é: ele não pode realizar mais nenhuma ação naquele mesmo turno). A vítima pode resistir testando Força de Vontade (dificuldade é a Força de Vontade do Infernalista). Quanto mais sucessos o Infernalista obter, maior é o segredo obtido. Um sucesso revelaria o nome de uma pessoa que a vítima goste, três poderiam revelar que esta pessoa tem alguma vergonha do passado, enquanto cinco sucessos poderiam revelar o maior segredo da vítima.

●●●●●**Profecia Negra:** Embora o futuro não seja fixo, um Infernalista pode obter informações sobre o que pode vir a acontecer. Por sua origem infernal, esta habilidade faz o Infernalista ver sempre os eventos de forma mais negra e distorcida. Apesar disso, as imagens obtidas por esta profecia podem ser de grande valia para um Infernalista planejar suas ações.

Sistema: Quanto mais sucessos, mais compreensível será a visão obtida, mas não importando o número de sucessos, a visão nunca será totalmente clara.

●●●●●●**Destrancar o Coração do Mistério:** Este poder profano raramente é usado. Através dele, o Infernalista abre sua mente para informações vindas do Inferno, desta forma descobrindo conhecimentos e segredos que foram perdidos há eras. O Infernalista não tem controle sobre que tipo de informações receberá, mas serão sempre informações de extrema importância, e que provavelmente nenhum outro ser na Terra saberá. Isso inclui localização de demônios aprisionados, lugares de poder, conhecimento de rituais profanos, entre outros.

O perigo de se usar esta habilidade é que o conhecimento pode ser perigoso. Um ritual descoberto, por exemplo, pode servir para invocar um horror que nem mesmo o Infernalista pode controlar, ou denunciar um local de poder que ninguém deveria ter o direito de entrar...

Sistema: Quanto mais sucessos, maior e mais perigoso é o segredo obtido. O Narrador determina que informação é obtida. O Infernalista não tem qualquer controle sobre que tipo de informação receberá.

LIÑHA DA TORTURA

Não é de conhecimento geral que o Inferno é um lugar de dor e tormento? Portanto, não é nada surpreendente que hajam poderes infernais capazes de causar dor. Tortura é uma ferramenta e um passatempo tanto para demônios como para muitos Infernalistas. Esta Linha se envolve com dor e nada mais, e inflige terríveis tormentos em suas vítimas. Seus praticantes costumam ser os mais cruéis e dementes Infernalistas.

●**Ferir:** Através do contato de pele, o Infernalista é capaz de transmitir dores intensas para uma vítima. O efeito se mantém por quanto tempo o contato se mantiver, e durante este tempo a dor é intensa. O vampiro pode escolher se a dor afetará apenas uma área ou todo o corpo. Este poder não afeta vampiros.

Sistema: A vítima pode resistir testando Vigor + Coragem (dificuldade 6). Cada sucesso a mais que o Infernalista obtiver reduz as paradas de dados da vítima em um. Usar este poder em lobisomens pode ser extremamente perigoso, pois a criatura pode entrar em Frenesi a qualquer momento.

●●**Fome:** Este poder permite causar agonia em vampiros, fazendo-os sentir uma fome extrema, muito maior do que aquela que os abate quando eles não têm mais sangue em seus corpos. A vítima irá se contorcer devido à dor causada pela fome.

Sistema: Este poder funciona de forma idêntica a Ferir (nível um), mas afeta vampiros. As vítimas devem testar Autocontrole ou Instinto (dificuldade 7) a cada turno para evitar entrar em Frenesi.

●●●**Tormento:** Este poder afeta mortais e seres sobrenaturais em igual intensidade. Tormento permite que, através do contato de pele, o Infernalista transmita tanta dor que seja capaz de incapacitar a sua vítima.

Sistema: A vítima resiste com Vigor + Esportes (dificuldade 6). Mortais que não consigam resistir caem inconscientes instantaneamente. Lobisomens ficam Incapacitados por um curto período de tempo, enquanto vampiros afetados caem em Torpor. O tempo que a incapacitação ou o Torpor duram depende do número de sucessos que o Infernalista teve a mais do que sua vítima:

1 Sucesso	Um turno
2 Sucessos	Cinco minutos
3 Sucessos	30 minutos
4 Sucessos	Uma hora
5 Sucessos	Uma noite

●●●●**Agonia:** Como em Tormento (nível três), mas a dor transmitida é tão forte que o alvo, mesmo incapacitado ou inconsciente, se contorce devido à agonia. O corpo da vítima é literalmente danificado devido à dor extrema sentida.

Sistema: Este poder funciona de forma idêntica a Tormento, mas cada sucesso adquirido pelo Infernalista ainda causa um nível de Dano Letal na vítima. Este dano pode ser absorvido normalmente, porém.

●●●●●**Aflições Infernais:** Ainda pior do que os poderes de Agonia (nível quatro), Aflições Infernais permite ao Infernalista matar suas vítimas através da dor que causa. As vítimas deste poder se contorcem em agonia enquanto seu corpo é destruído pela dor.

Sistema: Cada sucesso do Infernalista causa um ponto de Danos Agravados e faz a vítima permanecer Incapacitada por um turno. Este poder pode ser resistido com um teste de Vigor + Esportes (dificuldade 6), mas os sucessos só impedem a incapacitação: o dano ainda é sofrido, e só pode ser absorvido por Fortitude.

MÃOS DA DESTRUIÇÃO

Uma das Trilhas mais horripilantes, a Mãos da Destruição concede ao Infernalista, habilidades de poder ofensivo. A Mãos da Destruição concentra seu poder na entropia e na decadência em várias formas.

●**Deteriorar:** Este poder envelhece quaisquer objetos inanimados, causando ferrugem, mofo, colapso ou corrosão.

Sistema: A cada minuto que o Taumaturgo toca o objeto e despende um Ponto de Sangue, o objeto envelhece 10 anos. Cabe ao Narrador indicar quais os efeitos sofridos pelo objeto.

●●**Empenar Madeiras:** Este poder pode deformar e empenar qualquer objeto de madeira, bastando um simples olhar do Infernalista. A madeira, de certa forma, não sofrerá dano algum.

Sistema: Para cada Ponto de Sangue gasto, 50 libras do objeto empena. Este poder pode ser usado em quaisquer objetos de madeira, contanto que o Infernalista esteja olhando diretamente para o objeto, sendo assim só seria possível deformar todas as estacas de um caçador com algum tempo.

●●●**Toque Acídulo:** Este poder permite ao Infernalista produzir uma horrível secreção por toda e qualquer parte de seu corpo. Ele é capaz de queimar madeiras e metais com um toque, como um forte ácido faria. Este toque produz um terrível fogo químico em qualquer coisa.

Sistema: Um Ponto de Sangue produz bastante ácido, suficiente para queimar completamente uma polegada de uma chapa de aço em três segundos ou, suficiente para um ataque. O dano causado pelo ácido numa luta corporal é agravado, considerando que para cada turno de ataque com este poder, o Infernalista deve gastar 1 Ponto de Sangue.

●●●●**Atrofiar:** Este poder toma a vida de um braço ou perna da vítima, os efeitos mais comuns são o encolhimento dos ossos, pele, e talvez algo mais. Os efeitos são instantâneos e, em mortais, irreversíveis.

Sistema: A vítima tem uma chance de resistir, obtendo pelo menos três sucessos num teste de Vigor + Esportes (Dificuldade 8). Se falhar no teste, significa que o membro ficará inutilizado permanentemente. Se apenas um sucesso foi obtido, todas as ações que envolvam o membro em questão tem suas dificuldades aumentadas em 2; se dois sucessos foram obtidos, a dificuldade é aumentada em 1. Vampiros se recuperam gastando 5 Pontos de Sangue, demora uma noite para recuperar-se totalmente.

●●●●●**Voltar ao Pó:** Este imponente poder envelhece um humano tão rapidamente, que se o Infernalista quiser pode transformá-lo em pó, em alguns instantes.

Sistema: O Infernalista rola Manipulação + Intimidação (A dificuldade é a Humanidade da vítima); cada sucesso envelhece a vítima em 10 anos.

CHAMAS DO INFERNO

Esta Trilha da Taumaturgia Negra consiste na manipulação das formas de energia presentes no Inferno. Esta energia é muito parecida como o fogo, mas é uma espécie de fogo sobrenatural, e seus efeitos funcionam da mesma forma que o fogo comum.

Sistema: É do conhecimento dos Infernalistas que o fogo infernal infringe muitos danos, e que as proteções que alguém possa ter contra o fogo comum também são válidas contra este. Quanto maior o nível do praticante na Trilha, mais escaldantes será o fogo. O Fogo Infernal vai diminuindo seus danos para a metade a cada turno após o primeiro, até acabar com o alvo ou o combustível (vampiros são combustíveis, assim como os humanos) e causa danos agravados. O Fogo Infernal pode ser apagado normalmente, e aparece não só de cor vermelha, mais de diversas outras cores.

- Um dado de dano
- Dois dados de dano
- Quatro dados de dano
- Seis dados de dano
- Oito dados de dano

LIÇÃO DE PHOBOS

A Trilha de Phobos nada mais é do que a Trilha do Medo. Com esta Trilha Negra, o Infernalista usa o medo de suas vítimas como uma grande arma. Praticamente todos temos nossos medos, mas são poucos os que venceram eles e ficaram imunes à esta Trilha. Somente com a Fé, não será afetado pelo poder desta Trilha.

●**Induzir Medo:** Este poder causa uma estranha sensação na vítima, como se a vida dela estivesse sendo vigiada e ou caçada.

Sistema: O Infernalista deve ver o alvo e fazer um teste de Manipulação + Empatia (A Dificuldade é a Coragem ou Moral +3 da vítima). A vítima rola Coragem ou Moral (Dificuldade 5, mais os sucessos do Infernalista) para resistir às sensações.

●●**Assombrar:** Usando esse poder, o Infernalista causa em suas vítimas, uma sensação esmagadora do medo. Ela sente algo terrível, é quase como uma morte, os efeitos podem se tornar mais terríveis, a menos que a vítima consiga correr dali depressa.

Sistema: Vítimas mortais devem ser bem sucedidas num teste de Coragem ou Moral (Dificuldade 7) para continuar correndo. A mesma coisa para vampiros, mas se falharem, sofrem um Röttschreck.

●●●**Aterrorizar:** Este poder permite ao Infernalista descobrir qualquer medo na mente da vítima e torná-lo realidade, ou quase isso. A vítima pode ver e sentir quase todos os seus medos. Se o medo dela que Infernalista utilizasse fosse uma fobia à cobras, a vítima iria ver grandes e pegajosas cobras deslizando sobre um determinado canto, sendo exatamente o canto mais próximo à ela e constantemente ouviria o barulho de cascavéis atrás de si. Para a vítima, os efeitos são completamente reais, mas na verdade não passam de ilusões.

Sistema: O vampiro rola Percepção + Intimidação (Dificuldade é Autocontrole +3 do alvo) para determinar o tempo de duração; se o usuário não ver mais a vítima, os efeitos terminam.

O Narrador pode exigir um teste de Coragem (geralmente a dificuldade é 6 ou 7) para que o indivíduo afetado possa fazer outras ações.

●●●●**Imersão no Medo:** Este poder possibilita ao Infernalista invocar os medos mais profundos de suas vítimas e força-las à lidar com eles, face a face. O poder é similar à Aterrorizar, porém ele deixa os sinais do medo por todos os lados que a vítima pense em olhar, a vítima mergulha na fonte dos seus medos. Se o alvo tem medo de cobras, ele ficará cheio de cobras por todos os lados, até o pescoço, e ao invés de cascavéis, podem ser cobras píton (Anaconda, Boa).

Sistema: Este poder é similar à Aterrorizar, mas a vítima deve testar Coragem contra Dificuldade 8, e os efeitos permanecem mesmo que o vampiro não veja mais a vítima.

●●●●●**Sugar o Medo:** Usando este poder, o Infernalista pode se alimentar temporariamente do medo como se fosse sangue. Muitos Infernalistas após provarem deste poder, preferem infinitamente ele do que o Beijo.

Sistema: Pelo período que o Infernalista mantiver este poder, ele ganhará Pontos de Sangue com base no medo dos outros. Durante todo o tempo, a vítima deve rolar Coragem ou Força de Vontade, cada falha representa 1 Ponto de Sangue para o Infernalista. Note que outros poderes dessa trilha não favorecem em nada esta alimentação. Um teste de Manipulação + Empatia (Dificuldade 8) determina qual o tempo de duração do efeito.

1 Sucesso	Um turno
2 Sucessos	Três turnos
3 Sucessos	5 minutos
4 Sucessos	30 minutos
5 Sucessos	Uma hora

SOMBRAS TENEBROSAS

Esta Trilha foi criada por Hunyadi Boristova, um Lasombra. Com o intuito de passar aos seus seguidores uma maneira mais maleável e rápida de dominar as trevas, ele usou de seus conhecimentos taumaturgicos e seu domínio sobre a disciplina Tenebrosidade para criá-la, passando-a em diante àqueles que se mostrassem capazes de serem seus aliados e seguidores.

● **Mesclar-se nas Trevas:** O vampiro passa a ter uma habilidade natural em se mesclar nas sombras e enxergar com maior facilidade no escuro. Para que ele possa se mesclar é necessário que haja pelo menos um feixe de sombra, onde o vampiro irá se mesclar e ficar imóvel. Caso ele se mova, alguém acenda uma lâmpada próxima a ele, alguém olhe diretamente a ele, ou aponte uma lanterna, o poder cessará. Não será possível para uma outra pessoa vê-lo olhando displicentemente em sua direção, mas caso o usuário seja descoberto terá de fugir da visão direta do observador para que ele possa se mesclar novamente.

Sistema: Não é necessário nenhum teste por parte do usuário, basta que ele siga as metas necessárias. O usuário será descoberto por um outro que tenha Auspícios de nível maior que o desta Trilha.

●● **Criar Breo:** O vampiro pode criar uma área de Breo no ambiente em que ele desejar. O local irá ficar negro como o carvão, os outros que estiverem no local não enxergarão nada. Esta massa de trevas é tão intensa que irá obstruir até o som. O vampiro enxergará normalmente até uma distancia de 15 metros e, também a partir deste nível passará a ser imune a este poder e qualquer outro poder de mesma características que este.

Sistema: Rola-se Manipulação + Ocultismo (dificuldade 7). Para cada sucesso, o Breo cobrirá uma área de três metros cúbicos. Pode ser realizado em até uma distancia de 50 metros. Aqueles personagens com Auspícios e Metamorfose nível um, terão seus testes penalizados em +3. Penalidade para os sons é de +1(salvo aqueles que tiverem Auspícios).

●●● **Andarilho das Trevas:** O vampiro torna-se capaz de andar por através das trevas, emergindo numa sombra e saindo em outra. Poderá também levar e puxar outra pessoa por através das trevas. O vampiro poderá sair ou puxar a até 15 metros de distância. O vampiro poderá atravessar paredes e tetos, emergindo nas sombras e saindo do lado de dentro. A partir deste nível, a sombra do vampiro passará a ter uma certa consciência, agindo freqüentemente de forma diferente de seu corpo de origem.

Sistema: Testa-se Intimidação + Furtividade (dificuldade 6) para atravessar pelas sombras e carregar outros ou, Intimidação + Briga (dificuldade 7) para puxar a vítima através das sombras.

●●●● **Invocar Criatura Sombria:** O vampiro poderá criar uma criatura das trevas, retirando a energia dos confins da escuridão. A criatura terá sua própria consciência mas será totalmente leal a seu criador. A criatura lembrará em muito a aparência de seu criador. A criatura será construída da seguinte forma: 6/4/3 para Atributos; 9/5 para as Habilidades Talentos e Perícias (Furtividade mínimo 3) e 5 pontos em Ocultismo; Terá os Três primeiros níveis da Trilha Das Sombras, os níveis três e quatro de Tenebrosidade (Braços do Abismo e Sombras Noturnas, respectivamente) e mais 2 pontos para outras disciplinas (Rapidez, Auspícios, Fortitude e Potência); 5 pontos de Virtudes; não possuirá Antecedentes e nem Humanidade, freqüentemente seguindo a mesma Trilha de seu criador; terá Força de Vontade semelhante a de seu Criador (esta também será utilizada em disciplinas, no lugar do Sangue). A criatura desaparecerá em até 12 horas, no primeiro amanhecer ou anoitecer.

Sistema: Testa-se Raciocínio + Ocultismo (dificuldade 8), custa 2 pontos de Sangue e 2 de Força de Vontade. Em caso de falha nada acontece, mas com falha critica, a criatura não servirá ao seu criador, mas também não será hostil, geralmente ficará vagando sem destino ou, as vezes, ficará observando o seu criador sem se envolver em nas atitudes do criador até desaparecer.

●●●●●**Corpo Sombrio:** O personagem poderá transformar a massa de seu corpo em uma massa de sombras, sua aparência será teoricamente a mesma, mas passará ser negra e muito assustadora. As roupas e tudo aquilo que estiver de posse ou sendo carregado pelo taumaturgo se tornará negro, assim como todo o seu corpo. O taumaturgo manterá todas as suas características, mas não poderá atacar fisicamente, assim como também não poderá ser atacado fisicamente. Todas as suas disciplinas poderão ser usadas normalmente, com a exceção daquelas que envolvam ataques físicos.

Sistema: Testa-se Raciocínio + Ocultismo (dificuldade 9), custa 2 pontos de Sangue e 2 de Força de Vontade. São necessários 3 sucessos no mínimo, se falhar nada acontece, mas em caso de falha crítica, o personagem não só não se transformará, como tudo aquilo que ele tocar ficará negro. Dura 1 hora e leva 3 turnos para completar a transformação. Pode ser prolongado com o despendido de 1 ponto de Sangue e outro 1 ponto de Força de Vontade. O vampiro pode voltar ao normal na hora que desejar. O efeito da falha crítica dura 1 hora para o personagem e 12 para os objetos tocados por ele.

Sombras Tenebrosas - Autor: Claudio Magno de Brito (*Capela Tremere Nostrum e Comarca Tremere Brasil*).

LINHAS TAUMATÚRGICAS LEIS DA NOITE

LINHA DO SANGUE (REGO VITAE)

LINHAS DO SANGUE BÁSICA

Gosto de Sangue

Com apenas uma pequena amostra de vitae, você pode determinar as fraquezas e capacidades de seu inimigo. Você precisa apenas provar um pouco deste sangue para determinar as características que mais sobressaem no mesmo.

Gosto de Sangue lhe permite determinar algumas poucas características de outros indivíduos, simplesmente por beber um Ponto de Sangue do mesmo. Deste Ponto de Sangue você pode aprender quanto vitae o indivíduo ainda possui atualmente no organismo (Pontos de Sangue, seja de um mortal ou vampiro); quão recentemente ele se alimentou, se for um vampiro; a geração, se o alvo for um vampiro e se o mesmo cometeu Diablerie.

Usar Gosto de Sangue pode ser perigoso, já que você precisa ingerir o sangue testado. Isto pode ser problemático se o sangue estiver corrompido por alguma substância ou se você já provou do sangue do indivíduo anteriormente, pondo-se mais próximo de um Laço de Sangue.

Fúria do Sangue

Com apenas um toque, você pode manipular o sangue de outro cainita, forçando-o a gastar este sangue de qualquer forma que você mentalmente decidir quando tocar na vítima.

Fúria do Sangue existe apenas um leve contato, podendo ou não exigir um Desafio Físico para tanto. Se você segurar firme o indivíduo, pode forçá-lo imediatamente a gastar um único Ponto de Sangue da forma que você desejar, mesmo se isto for além do quanto de sangue um vampiro pode gastar de uma só feita (de acordo com sua geração). Assim, você pode fazer com que um cainita aumente sua força (ganhando Características Físicas com os Pontos de Sangue), curar ferimentos (possivelmente mesmo retirando alguém do torpor) ou suar sangue pelos seus poros.

LINHA DO SANGUE INTERMEDIÁRIA

Potência do Sangue

Você pode misticamente concentrar o vitae dentro de seu organismo, fazendo-o mais potente por um curto período. Fazer isto lhe confere muitos dos benefícios de uma geração mais baixa. Você apenas precisa murmurar por alguns momentos e seu sangue começa a se destilar de uma forma mais concentrada.

Sua Potência do Sangue dura por uma cena ou pela próxima hora, o que terminar primeiro. Você pode gastar Características Mentais para adquirir uma geração "virtual", aumentando seu número máximo de Pontos de Sangue e fazendo sua Disciplina de Dominação afetar cainitas que normalmente você não poderia dominar. Cada geração que você artificialmente baixe custará duas Características Mentais, até um máximo de seis Características para baixar três gerações.

Uma vez que você tenha usado a Potência do Sangue em uma noite, você não pode invocá-la novamente até a noite seguinte. Assim que o poder cessa, se você possuir mais sangue em seu corpo do que sua geração permitir, o sangue extra é imediatamente diluído, deixando você em seu limite máximo permitido pela geração.

Se você for Diablerizado durante este tempo ou Abraçar alguém, sua geração real será utilizada para calcular os efeitos, não a geração virtual. Assim, mesmo que você seja virtualmente de 10 a geração enquanto normalmente for de 12 a , suas crias serão de 13 a geração. Além disso, outros vampiros não ganharão qualquer benefício da diablerie se forem de 12 a geração ou melhor.

Furto de Vitae

Focando-se no chamado do sangue, você pode roubar vitae do corpo de outro. Você precisa apenas ver seu alvo e se concentrar. O sangue começa a surgir dos poros da vítima em uma corrente, avançando misticamente pelo ar até ser absorvido pela sua carne.

Você precisa ser capaz de ver o indivíduo e este estar a menos de 15 metros para poder usar o Furto de Vitae. Se nenhuma barreira impedir o fluxo de sangue, ele fluirá da vítima (nenhum dano em vampiro, mas capaz de causar fome) e virá até você. Em resumo, você é capaz de beber sangue de alguém à distância. Usar o Furto de Vitae exige que você gaste tantas Características Mentais quanto o montante de sangue que você está tentando furto, até um máximo de três Características. Você precisa então fazer um Desafio Mental contra as Características Físicas de sua vítima após gastar as Características desejadas, sucesso indicando que você furta tanto sangue quanto as Características previamente gastas (sujeito ao limite de sangue que a vítima atualmente possua). Sangue roubado desta forma possui todas as suas propriedades normais e, portanto, usar Furto de Vitae três vezes em um mesmo vampiro o sujeita a um Laço de Sangue com ele, bem como roubar sangue envenenado irá fazer com que você passe mal e assim por diante.

Você não pode guardar o sangue furtado, ele deve ser necessariamente "bebido" por você.

Desnecessário dizer que usar este poder é uma óbvia Quebra de Máscara.

LIÇÃO DO SANGUE AVANÇADA**Caldeirão de Sangue**

O sangue de qualquer criatura é vulnerável às suas manipulações. Ao invés de controlar ou roubar sangue de uma vítima, você o ferve com apenas um toque. Um vapor rubro é exalado pela pele da vítima enquanto o sangue fervendo evapora através de seus poros e orifícios. Poucos cainitas podem permanecer intactos mediante esta fornalha interna e mortais serão quase que inevitavelmente assassinados por um ataque destes.

Usar o Caldeirão de Sangue é uma ação e você pode precisar fazer um Desafio Físico para agarrar seu alvo. Uma vez feito isso, para cada Característica Mental que você gaste (até um máximo de três), você pode ferver um Ponto de Sangue da vítima (sujeito ao limite de quanto sangue ela atualmente possua no organismo, é claro). Cada Ponto de Sangue fervido desta forma causa um nível de dano agravado no alvo.

SEDUÇÃO DAS CHAMAS (REGO IGNEM)

SEDUÇÃO DAS CHAMAS BÁSICA

Palma Ígnea

Um pequeno montante de fogo dançante rodeia sua mão (ou ambas as mãos) quando você deseja.

Esta Palma Ígnea cria luz e o permite golpear os oponentes com as mãos para queimá-los. Uma vez invocada, a Palma Ígnea permanece até você decidir apagá-la. Você até mesmo pode utilizá-la em conjunção com Rapidez e Potência, tornando-se um guerreiro formidável.

A Palma Ígnea causa dano agravado se você golpear com a mão flamejante. Você não sofre dano ou inconveniências de sua Palma Ígnea; além disso, você pode até mesmo vestir luvas ou outras roupas, as quais permanecem sem serem afetadas pelo fogo. Mas se você atingir algo que entre em combustão, este fogo pode mais tarde feri-lo. Invocar a Palma Ígnea requer uma ação.

Rajada de Flamas

Por apontar para um alvo e dizer palavras de poder, você pode lançar uma Rajada de Chamas. Este jato de fogo cruza o ar para ferir aquilo que atingir, fazendo com que objetos inflamáveis rapidamente peguem fogo.

Conjurar uma Rajada de Flamas requer um desafio de suas Características Mentais contra as Características Físicas do alvo para poder atingi-lo. Uma Rajada de Fogo inflige um nível de dano agravado por fogo quando atinge o alvo e então apaga-se em uma explosão mística. Mas se a Rajada de Flamas atingir um alvo inflamável (como pilhas de papel ou feno, mas não as roupas de alguém), o alvo pega fogo. Você não é imune à sua própria Rajada de Flamas se, por algum motivo, ela for direcionada de volta contra você. Disparar uma Rajada de Flamas requer uma ação.

SEDUÇÃO DAS CHAMAS INTERMEDIÁRIA

Muralha de Fogo

Uma coluna de chamas irrompe em pleno ar, queimando com vigor sobrenatural ao seu comando. Você precisa apenas apontar para o local desejado e recitar fórmulas mágicas para gerar uma Muralha de Fogo. Você pode criar esta barreira em qualquer posição que você possa ver a menos de 15 metros de distância.

Conjurar uma Muralha de Fogo requer uma ação.

Uma Muralha de Fogo ocupa um espaço aproximadamente igual a dois metros de diâmetro, com a mesma altura. Se você conjurar a muralha no local em que se encontra alguém, você deve usar suas Características Mentais em um desafio contra as Características Físicas da vítima. Se você vencer, o fogo surge ao redor do indivíduo, infligindo um nível de dano agravado. A muralha permanece até você decidir extingui-la, até que você mova-se para mais de 15 metros de distância dela ou até que você fique inconsciente, caia em torpor ou morra. Indivíduos movendo-se através da Muralha de Fogo sofrem um nível de dano agravado automático toda vez em que estiverem dentro ou passarem através das chamas. Se você convocar a Muralha de Chamas sobre um objeto ou superfície inflamável, o alvo irá pegar fogo, espalhando as chamas. Você não possui nenhuma imunidade especial contra o próprio fogo que criar com esta magia.

Engolfar

Por observar atentamente um indivíduo e falar palavras de comando, você faz com que a vítima comece a arder em chamas. Este fogo queima o indivíduo com um poder incrível, ardendo em chamas até que o indivíduo consiga apagá-las.

Conjurar o Engolfar requer uma ação. Você precisa fazer um desafio de suas Características Mentais contra as Características Físicas de seu alvo para conseguir colocá-lo em ignição. Se você for bem sucedido, o alvo explode em chamas, sofrendo dois níveis de dano agravado por fogo. Além disso, até o alvo tomar uma ação inteira para conseguir apagar as chamas, ele continuará queimando todo turno, recebendo um nível de dano agravado adicional ao final de cada turno subsequente. A vítima pode, é claro, fazer dano agravado em outros indivíduos por tocá-los enquanto estiver pegando fogo e colocar em ignição qualquer objeto inflamável que toque, mas este efeito é certamente uma consideração secundária. Você pode Engolfar um mesmo alvo em turnos sucessivos, causando dano cumulativo toda vez que ela explodir em chamas. Entretanto, uma vítima já pegando fogo, somente recebe um nível de dano agravado em cada turno subsequente pelo fogo contínuo, não importando quantas vezes tenha sido explodida antes.

SEDUÇÃO DAS CHAMAS AVANÇADA

Tempestade de Fogo

Quando você chama pelas chamas, elas vem em uma onda que preenche todo um recinto. Uma Tempestade de Fogo lança chamas sobre uma grande região, queimando tudo no interior dela. Qualquer lugar que você possa ver até um limite de 15 metros pode ser o alvo de uma Tempestade de Fogo. Quando você invoca uma Tempestade de Fogo, uma área de até 6 metros de diâmetro é atingida por chamas. Você deve realizar um Desafio em massa com todo mundo dentro da área, colocando suas Características Mentais contra as Físicas das vítimas. Qualquer um que perca é atingido pelas chamas, recebendo imediatamente um nível de dano agravado. Vítimas que não possuem modo de escapar da região (porque estão presas em um beco sem saída ou, quem sabe, porque não podem se mover suficientemente rápido para sair dali) são queimadas automaticamente sem a necessidade de um Desafio, a critério do Mestre. Todos os materiais inflamáveis dentro da região pegarão fogo imediatamente, embora vampiros e pessoas tentando sair da região não precisem necessariamente pegar fogo.

Uma Tempestade de Fogo dura até você pará-la ou até você se mover para longe (mais de 15 metros). Ela também termina imediatamente se você cair inconsciente, entrar em torpor ou morrer. Qualquer pessoa que ainda esteja na área da Tempestade de Fogo recebe um nível de dano agravado ao final de cada turno após a sua criação.

MOVIMENTOS DA MENTE (REGO MOTUS)

MOVIMENTOS DA MENTE BÁSICO

Rajada de Força

Sua vontade concentrada projeta uma Rajada de Força capaz de estontear oponentes e derrubar objetos. Uma Rajada de Força é mais semelhante a um súbito movimento do alvo que um golpe em si, mas os efeitos são similares.

Quando você ataca alguém com a Rajada de Força, você faz um desafio de suas Características Mentais contra as Físicas do alvo. Se você vencer, o indivíduo é derrubado ao chão, perdendo sua próxima ação (não o turno inteiro - vítimas com Rapidez podem se recuperar no mesmo turno).

Uma Rajada de Força pode ser usada para atingir e derrubar um objeto com menos de cinquenta quilogramas. Se o objeto não está sendo segurado por ninguém, você pode movê-lo 1,5 metros em qualquer direção. Um objeto portado por um indivíduo somente pode ser afetado se você derrotar seu possuidor em um desafio de suas Características Mentais contra as Físicas dele, como explicado acima. Obviamente, este poder é ideal para desarmar inimigos à distância ou para livrá-los de valiosas possessões.

Manipulação

As forças que você controla permitem que você exerça uma manipulação mais precisa sobre algo distante. Quando você usa Manipulação em um objeto, você pode usá-lo de qualquer forma que poderia fazê-lo com apenas uma das mãos. Assim, você pode pegar algo distante, apertar um botão ou disparar uma arma.

Usar um objeto distante requer toda sua concentração e conta como sua ação do turno. Além disso, devido à dificuldade de se manipular com precisão objetos distantes, você precisa apostar uma Característica extra em qualquer desafio envolvendo aquele objeto - se você manipular uma arma para atirar em alguém, por exemplo, precisa apostar uma Característica extra no desafio de ataque. Objetos erguidos com este poder podem se mover à velocidade de caminhada e não pode ser nada maior do que você poderia carregar com uma única das mãos. Qualquer coisa que você manipular permanece sob seu controle enquanto você puder vê-la, a menos que você cancele o feitiço deliberadamente. Você precisa manter toda sua concentração enquanto manipular o objeto. Quando você parar de se concentrar ou tomar qualquer outra ação, o feitiço acaba.

MOVIMENTOS DA MENTE INTERMEDIÁRIO

Vôo

Você pode telecineticamente erguer uma pessoa, tirando o indivíduo do chão. Você também pode mover objetos grandes de uma forma meio desajeitada, não podendo controlá-los facilmente. Este nível de poder pode ser usado para derrubar portar, erguer mesas e agarrar pessoas. Vôo permite que você use este poder em si mesmo, erguendo-se do chão e passeando pelo ar.

Quando você invoca o Vôo em um indivíduo particular, você pode movê-lo à velocidade de caminhada lenta. Você pode mover qualquer coisa de até 100 quilogramas, mas não possui controle preciso sobre o objeto e não pode usá-los para golpear alguém ou cortar coisas (desde que eles se movem muito lentamente e de forma quase errática). Se você usar este poder para segurar uma pessoa, deve realizar um desafio de suas Características Mentais contra as Físicas do alvo, podendo até mesmo erguê-la no ar e até mesmo movê-la lentamente, apesar deste poder não infligir qualquer dano.

De forma mais espetacular, o Vôo permite que você mova-se à velocidade de caminhada em qualquer direção. Você pode se erguer o quão alto deseje ou simplesmente manter-se no chão.

Vôo dura enquanto você se concentrar nele, esquecendo-se de qualquer outra atividade. Se você usar este poder em outro indivíduo além de si mesmo, deve ser capaz de vê-lo para poder controlá-lo.

Repulsão

Uma onda de movimento impulsiona tudo em seu caminho, exigindo que você apenas faça alguns gestos e recite alguns encantamentos. Você pode colocar seus oponentes fora de seu caminho ou arremessar objetos com um poder incrível.

Você pode repelir qualquer coisa em sua linha de visão. Objetos atirados com a Repulsão voam para até 3 metros na direção oposta à que você está e você ainda pode repelir diversos objetos ao mesmo tempo. Se você usar a Repulsão em pessoas, deve realizar um desafio de suas Características Mentais contra as Físicas do alvo tentando se esquivar. Objetos arremessados com este poder que atinjam alguém causam um nível de dano letal.

Repulsão possui um efeito instantâneo. Você não pode repelir alguém ou arremessar objetos, continuando a movimentá-los em pleno ar através de turnos sucessivos. Você pode repelir objetos ou pessoas a qualquer turno em que deseje "golpeá-los" com energia telecinética.

MOVIMENTOS DA MENTE AVANÇADO

Controle

Agarrando um alvo com a sua força mental, você o movimenta da forma que desejar. Enquanto você dirigir seus movimentos com suas frases mágicas de poder e gestos, o objeto gira, voa e move-se na direção em que você desejar.

Quando você usa Controle em um objeto, você pode erguer qualquer coisa de até uma tonelada e manipulá-lo com uma precisão igual ao uso de ambas as suas mãos juntas. Você pode assim dirigir um automóvel ou amarrar um cadarço. Os objetos podem ser usados para atacar, causando um nível de dano letal quando atingirem seu alvo (como descrito em Repulsão). Você pode até mesmo comandar uma arma à distância, fazendo o dano normal da mesma, mas uma manipulação precisa como esta requer que você aposte uma Característica extra em todos os desafios envolvendo o objeto (como descrito em Manipulação).

Pessoas imobilizadas com Controle são paralisadas ou podem ser arremessadas à sua vontade. Atirar uma vítima contra a parede ou outra superfície dura causa um nível de dano letal. Você precisa fazer um desafio de suas Características Mentais contra as Físicas da vítima quando você exercer o Controle pela primeira vez e em qualquer turno subsequente que você desejar continuar a movendo. Desta forma, você precisa fazer um teste para imobilizá-la, mas se, em qualquer turno futuro desejar fazer algo além de mantê-la paralisada, necessitará de novos testes. Note que o Controle apenas afeta os movimentos físicos da vítima. O indivíduo ainda pode falar, gritar por socorro, usar Disciplinas e assim por diante.

Exercer o Controle sobre um objeto ou criatura requer toda a sua concentração. Uma vez que você deixe de se concentrar, o poder cessa. O Controle também será perdido se você

perder seu alvo de vista.

LIÇÃO DA CONJURAÇÃO (CREO MATÉRIA)

LIÇÃO DA CONJURAÇÃO BÁSICA

Convocação da Forma Simples

Seus talentos rudimentares de conjuração o permitem criar objetos básicos feitos de um único material homogêneo. Estes itens são pouco mais que pedaços de matéria, possivelmente confeccionados de forma rudimentar e não possuindo qualquer parte móvel ou complexa. Você pode assim conjurar uma roda de metal, um porrete, uma estaca de madeira, uma rocha ou uma pedra de carvão.

Quando você usa a Convocação da Forma Simples, você pode apenas criar um item inanimado de algum tipo de material. Você não pode criar seres vivos ou morto-vivos e nem pode construir algo feito de diversas substâncias.

Após você conjurar um item com este poder, você precisa gastar uma Característica Mental ao começo de cada novo turno que você deseje manter o objeto existindo. Se você não fizer isso, o objeto desaparece instantaneamente. O Mestre deve anotar o número de Características Mentais que você possuía no momento da criação, pois esta informação será valiosa em testes de Conjuração Reversa.

Permanência

Os objetos simples que você conjura podem ser agora investidos com o seu poder, fazendo-os reais e permanentes. Você não precisa tornar um item permanente, mas se você fizer isso, o objeto permanecerá sem qualquer necessidade futura de sua concentração nele ou esforço de sua parte.

Exercer a Permanência em um item conjurado com a Convocação da Forma Simples requer que você gaste três Pontos de Sangue no processo de conjuração, ao invés do um ponto usual. O objeto é considerado inteiro e real e não desaparecerá a menos que seja banido com Conjuração Reversa.

LIÇÃO DA CONJURAÇÃO INTERMEDIÁRIA

Magia do Ferreiro

Objetos complexos, com vários materiais e partes móveis estão agora ao seu alcance. Desde que você seja familiar com o funcionamento do objeto, você pode criar uma cópia dele. A Magia do Ferreiro pode criar facas, pistolas, roupas, medicamentos e outros itens úteis, todos eles sendo permanentes e de substância duradoura.

Criar um objeto com a Magia do Ferreiro custa cinco Pontos de Sangue ao invés do um ponto usual. O Mestre deve anotar o número de Características Mentais que você possuía no momento da conjuração, no caso do mesmo ser alvo da Conjuração Reversa.

Conjuração Reversa

Você pode enviar os objetos conjurados de volta para o nada de onde eles vieram. Qualquer item que você possa ver ou sentir pode ser sujeito a este poder com apenas o uso de gestos simples e algumas poucas palavras.

Para usar a Conjuração Reversa em um item, você precisa fazer um Desafio Mental Estático contra o número de Características Mentais que o conjurador possuía quando criou o item. Este poder funciona apenas sobre objetos conjurados e você não possui nenhuma forma especial de diferenciar um item conjurado de um "real". Você pode desfazer qualquer uma de suas próprias criações sem precisar realizar um Desafio (embora isto ainda necessite de um turno inteiro).

LIÇÃO DA CONJURAÇÃO AVANÇADA

Poder sobre a Vida

Embora você não possa criar uma vida verdadeira, você pode criar conjurações que lembrem a vida. Poder sobre a Vida cria qualquer criatura de tamanho menor ou igual ao seu. Tais criaturas não possuem, entretanto, vontade própria, obedecendo seus comandos como um autômato que não pensa.

Você precisa gastar 10 Pontos de Sangue para conjurar uma criatura viva. Estes simulacra duram apenas por uma semana, tempo após o qual se dissolvem em nada novamente. Uma criatura assassinada desaparece de forma similar, bem como qualquer parte removida de seu corpo (incluindo sangue).

LIÑHA BOREALIS - CRIADA NO OUBIT

LIÑHA BOREALIS BÁSICA

Corrido Toque

Concentrando o thaumaturge pode gelar uma área pequena, enquanto fazendo dispositivos simples inútil. Ativar este poder o objetivo deve ser tocado e única característica de sangue deve ser gastada, então o arremessador se ocupa de um vs Mental. Desafio físico. Uma Característica de Sangue adicional deve ser gastada para um atualmente objetivo comovente. Isto não pode ser empregado em um viver ou objetivo de undead.

Aperto de Magni

Uma área ligeiramente maior de espaço pode ser gelada agora e o thaumaturge já não precisa tocar o objetivo. Gastando uma Característica Mental o arremessador pode criar um pequeno (até um pé cúbico) bloco de gelo. Se mirando uma pessoa ou algo que uma pessoa está agarrando, o arremessador tem que se ocupar de um vs Mental. Desafio físico. O Gelo pode parar movimento de uma pessoa ou máquina, e durará até derreteu ou quebrado (vs Físico estático. 6 características).

LIÑHA BOREALIS INTERMEDIÁRIA

O Silêncio de Forseti

Com este nível de controle o thaumaturge podem criar uma parede de Gelo. A parede é três pés cúbicos de gelo para cada Característica Mental gastou para lançar isto, tem tantas Características Físicas Duradouras quanto Característica Mental gastou para lançar isto, e tem níveis de saúde igualar à metade das Características Mentais gastou lançar isto, arredondado abaixo. A parede deve ser chamada em espaço desocupado dentro de 50 pés do arremessador.

O Beijo de Hel

O thaumaturgo podem gelar o sangue do objetivo escolhido dele literalmente. Gastando uma Força de vontade e ganhando um vs Mental. Desafio físico contra o objetivo, até 3 Características de Sangue estão congeladas nas veias do objetivo. Uma Característica Mental deve ser gastada para cada Característica de Sangue gelada. Para mortais isto causaria uma ferida letal para cada sangue gelado, e faz aquele sangue fluido permanentemente inútil. Para Família isto faria o sangue inutilizável para 5 Minutos ou o fim de uma cena. Em ambos os casos o objetivo estaria uma característica Física para cada característica de sangue gelada.

LIÑHA BOREALIS AVANÇADA

Tumba de Buri

Este poder enlata incase completamente um único objetivo em uma Tumba de Gelo. O Thaumaturgist tem que concentrar para uma volta cheia, tem que gastar uma Característica de Força de vontade e tem que iniciar um vs Mental. Desafio físico contra o objetivo. A Tumba tem tantas Características Físicas Duradouras quanto Característica Mental gastou para lançar isto, e tem níveis de saúde igualar à metade das Características Mentais gastou lançar isto, arredondado abaixo. Se um Mortal é apanhado no Bloco de Gelo que ele ou ela levarão uma ferida Letal cada redondo até quebrado livre. A vítima deste poder pode tentar começar, enquanto destruindo os níveis de saúde do gelo, iniciando um desafio físico de dentro isto.

LIJHA DA MANIPULAÇÃO DAS SOMBRAS - TIPO OFICIAL

Embora os Tremere sejam inimigos declarados dos Tzimisce, uma capela de portugueses criou, no século XVII, uma trilha para combater os Lasombra traiçoeiros da Espanha. Nas noites mais recentes, o relacionamento entre os Tzimisce e os Lasombra no Sabá faz com que os Tremere precisem se precaver contra problemas causados pelos senhores das sombras. Além disso, Tremere mais cínicos dizem que, para cada Tzimisce feiticeiro que aconselha um Lasombra bispo existe um Tremere esperto aconselhando um Ventrue. Com os recentes atritos entre a Camarilla e o Sabá, os Tremere precisam ter uma arma contra seus oponentes e a *Trilha da Manipulação das Sombras* oferece tal oportunidade, embora, apesar de sua utilidade, nunca tenha sido amplamente difundida.

Estudantes da Trilha da Manipulação das Sombras aprendem a moldá-las, mas não da mesma forma que os Lasombra. Enquanto esta trilha foca na ausência de luz, os Tremere sempre tiveram a nítida impressão que Tenebrosidade manipula algo mais - uma escuridão tangível, uma espécie de nada abissal que é trazido ao mundo material. Qual é a verdade, os Tremere não a sabem e os pouquíssimos Lasombra antitribu não estão dispostos a revelá-la. Neste meio tempo, os Tremere usam esta trilha para imitar o poder Lasombra, mantendo-o distante dos ouvidos curiosos da Camarilla. Em tese, esta trilha é fraca, mas aguardando um potencial para se tornar mais poderosa.

Esta trilha jamais pode ser aprendida por vampiros Lasombra ou que tenham a Desvantagem de Sem Reflexos. A Trilha das Maldições faz testes com o uso da Habilidade de Ocultismo.

LIJHA DA MANIPULAÇÃO DAS SOMBRAS BÁSICA

Desligar a Luz

Primeira regra das sombras: escuridão absorve toda luz. Eventualmente, toda luz se atenua e apaga. Um neófito pode exercer esta propriedade da escuridão para abafar fontes de iluminação próximas. As luzes podem piscar, diminuir ou mesmo apagar-se completamente, dependendo da força de vontade do taumaturgo.

Gaste um Ponto de Sangue e realize um Teste Simples. Se você vencer uma pequena fonte de luz que você veja se extingue. Se você empatar, ela diminui consideravelmente por vários segundos. Se você perder, não há efeitos. Você pode apenas afetar uma fonte de luz que possa ser comodamente segurada em uma mão e não gere mais luz que uma boa lanterna - uma vela, lanterna, foco ou lâmpada pode ser apagado, mas uma lâmpada de halogênio não. Se a fonte de luz era uma chama e você a apagou, você também abafou completamente o fogo.

Motejo Sombrio

Um poder enervante, o Motejo Sombrio permite a um taumaturgo comandar uma sombra distante. Por ligá-la simpaticamente ao seu corpo, o taumaturgo faz a sombra distante obedecer os movimentos de sua própria sombra. O invocador pode zombar, ameaçar ou mesmo retirar-se e fazer as sombra distante se comportar de forma similar. Se a sombra pertence a uma pessoa, ela imita exatamente as ações do taumaturgo. Sombras de outros formatos vagamente antropomorfos podem dobrar-se, alongar-se e mover-se em uma forma parecida à do invocador. Uma sombra controlada desta maneira não pode realmente ferir nem ser ferida, mas é enervante. Em pelo menos uma ocasião um Tremere humilhou o seu oponente por fazer sua sombra sutilmente zombar dele. Quando o indivíduo pediu ajuda às harpias, elas simplesmente responderam: "Está com medo de sua própria sombra?".

Você precisa somente indicar uma sombra distante e gastar o tempo e Ponto de Sangue usual para invocar este poder. Uma vez que o faça, a sombra imita tudo que você fizer, desde que continue se concentrando nela. Você deve fazer pantomimas com a sombra, enquanto a Diretoria informa a reação da sombra aos demais. Este poder não tem qualquer efeito sobre sombras criadas por Tenebrosidade e não faz mais nada além de irritar.

LINHA DA MANIPULAÇÃO DAS SOMBRAS INTERMEDIÁRIA

Sombra Decalcada

Como se parece uma sombra em pleno ar? Uma descoloração? Uma coisa turva na atmosfera? Um buraco no espaço? Um taumaturgo pode ordenar às sombras para abandonarem as superfícies e flutuarem no ar. Estas sombras aéreas podem ocultar o feiticeiro e criar confusão. Isto se manifesta como um globo que circunda o taumaturgo com um raio aproximadamente igual ao alcance de seu braço, embora se contraia e expanda rapidamente enquanto as sombras se decalcam da superfície para rodeá-lo.

Indique o uso deste poder por cruzar os braços na altura do pescoço, palmas para fora com os seus dedos bem separados. Qualquer testemunha pode notar algo de tremendamente anormal. Você ganha uma Característica de bônus em Desafios de furtividade e quando se defendendo de ataques físicos. A esfera dura por um turno para cada ponto permanente de Força de Vontade que você possua.

Véu da Noite

Sombras parecem devorar famintas a paisagem quando a noite cai. Onde existirem sombras, o poder da noite permanece - e, através deste laço simpático, um Tremere pode invocar a força noturna em qualquer local. Mortais que testemunharam este poder relatam terem sido "tocados" pela experiência, falando de sombras impossíveis de existirem com a iluminação ao redor e de geometrias não-euclidianas desenhadas pelas mesmas.

O Véu da Noite estende uma área escura para além de seus limites usuais. Toda sombra existente previamente aumenta um metro em cada dimensão. Desde que você permaneça na área obscurecida, ela conta como se estivesse sob influência da noite. O poder dura por uma cena ou hora, o que acabar antes.

LINHA DA MANIPULAÇÃO DAS SOMBRAS AVANÇADA

Pacto Abissal

A maestria desta trilha permite a um Tremere imbuir sombras com alguma coisa semelhante a uma substância. Neste nível, a trilha realmente torna-se um pesadelo tangível. Enquanto estiver na escuridão, o taumaturgo libera algo que parece malévolo e faminto, dando uma pequena chance de contra-atacar a Tenebrosidade, embora isso pareça mais fruto de excesso de confiança Tremere que chance real.

O criador da Trilha da Manipulação das Sombras, agora um inválido, diz, durante seus breves momentos de lucidez que estranhas entidades sombrias espreitam em cada canto. Certamente a substância conjurada com este poder dá alguma credibilidade a esta noção, mas os vampiros asseguram que estas entidades devoram luz e se alimentam da essência daqueles que ousam lidar com elas. Se isto for verdade, estas entidades têm correlação com a escuridão sombria dos Lasombra e talvez seja melhor deixar os segredos das mesmas intocados - sua natureza incomum nunca compreenderá a luz.

Quando você invoca este poder, você deve especificar se irá gerar sombras sobre um oponente ou contra-atacar a Tenebrosidade. Se você conjurar sombras, faça um Teste Simples - em uma vitória, a vítima sofre dois níveis de dano letal e recebe a Característica Física Negativa Doentio; em um empate, a vítima sofre um nível de dano letal; em uma perda, você sofre um nível de dano letal. Se você deseja contra-atacar a Tenebrosidade, faça um Desafio Mental contra o usuário desta Disciplina e, se vencer, o poder de Tenebrosidade falha completamente. Se perder, você ainda recebe um nível de dano letal. O usuário da Tenebrosidade ganha um reteste grátis para resistir a este poder. Em qualquer caso, você precisa gastar cinco Pontos de Sangue no total para poder conjurar o Pacto Abissal.

A FEITIÇARIA DO SANGUE

FEITIÇARIA ASSAMITA

DESPERTAR O AÇO

● **Aconselhar-se com a Lâmina**

Este poder permite ao usuário uma forma de comunicação com armas, fornecendo a ele informações sobre elas. O número de sucessos determina o quanto é descoberto, e com três ou mais sucessos, a próxima tentativa de usar Magia do Sangue na arma tem sua dificuldade diminuída em 1.

Sucessos Informações

- | | |
|------------|---|
| 1 Sucesso | Somente informação física, como peso, comprimento, estado geral, tipo de dano. |
| 2 Sucessos | História breve, quando foi forjada e por quem (consegue-se o nome e uma visão da face), e um lampejo dos eventos significantes. |
| 3 Sucessos | Entendimento místico, o tipo e a potência de quaisquer encantamentos que ela possua, e o nome e a face de quem os fez. |
| 4 Sucessos | Síntese sublimial: um conhecimento extensivo da história da lâmina. Por sete noites, o usuário reconhece o gosto de qualquer sangue que já tenha sujado a lâmina se o provar. |
| 5 Sucessos | Comunhão total e mais duradoura que o imediato. |

●● **Agarrar a Montanha**

Este poder faz com que uma arma nunca possa ser removida das mãos de um usuário a menos que este assim deseje. Por uma cena, o usuário tem um número automático de sucessos para resistir que lhe desarmem igual ao número de sucessos de invocação do poder. Se mesmo assim o usuário for desarmado, pode chamar a lâmina de volta a sua mão se ela estiver no campo de visão.

●●● **Perfurar o Aço da Pele**

O usuário é capaz de causar dano à armadura do alvo, ao invés de feri-lo. Por um número de turnos igual ao número de sucessos de ativação, o dano causado pelo usuário deve ser aplicado jogando-se somente o bônus que a arma confere (quanto é somado na força). Cada sucesso tira um nível de proteção da armadura (que deve ser feita de metal). Uma armadura que perde todos seus dados de bônus é destruída. O poder pode ser usado contra outros objetos de metal, como portas e muros, sem maiores danos para a espada.

●●●● **Escudo de Lâmina**

Por um número de turnos igual ao número de sucessos de ativação, o usuário pode tentar bloquear projéteis com sua espada. O usuário deve conseguir ver os projéteis (Sentidos Aguçados permite traçar a trajetória de balas). Deve-se testar Destreza + Armas Brancas, com dificuldade determinada pelo projétil (objetos arremessados = 6, Flechas = 7, Balas = 9). Cada sucesso subtrai um dos sucessos do atacante.

●●●●● **Atacar a Verdadeira Carne**

Este poder reduz uma lâmina e seu alvo a suas formas mais simples e verdadeiras, negando suas propriedades sobrenaturais. A arma causará dano letal igual uma arma normal

de seu tipo e tamanho faria (sem quaisquer propriedades sobrenaturais, embora os poderes do usuário, como Potência, funcionem normalmente). O alvo também perderá qualquer forma de defesa sobrenatural (incluindo Fortitude) para resistir ao ataque. Somente armaduras mundanas oferecem alguma proteção.

O VENTO DO CAÇADOR

Este poder pode ser realizado em objetos e amuletos, conferindo o benefício também a outras pessoas.

● **Odor da Decepção**

O usuário deste poder pode alterar ou mascarar seu cheiro.

●● **Pele de Camaleão**

O usuário pode mudar a cor e a textura de sua pele, bem como de suas roupas, adicionando 4 à dificuldade dos testes de percepção para vê-lo enquanto estiver imóvel. Se desejar mudar a cor da pele novamente, enquanto muda de posição, deve testar Percepção + Furtividade (dificuldade 6, ou 9 se alguém estiver procurando ativamente por ele). O poder dura uma cena.

●●● **Atitude Modesta**

O usuário pode misturar-se a qualquer multidão, fazendo com que seja impossível encontrá-lo lá a menos que se use algum meio tecnológico.

●●●● **Sopro do Califa**

Aqueles à volta do usuário tem suas percepções distorcidas, sentindo uma poderosa sensação de intoxicação. Qualquer um olhando diretamente para o usuário quando este poder é ativado deve ter sucesso num teste de Raciocínio + Prontidão (dificuldade 7) ou sofrer intoxicação. Uma ameaça direta a um alvo faz com que ele volte ao normal. Do contrário, o poder dura uma hora por sucesso.

●●●●● **Corpo de Fantasma**

Este poder permite ao usuário tornar-se intangível e mover-se através de objetos sólidos, sem ser visto ou ouvido. Este poder custa 3 pontos de sangue. Enquanto nesta forma, o usuário é invisível, inaudível e intangível, mas não pode afetar o mundo físico nem usar suas disciplinas.

SUSSURROS DO PARAÍSO

● **Mapear os Céus**

O usuário pode determinar sua posição pelas estrelas, e o número de sucessos determina a precisão.

●● **Ler os Planos do Paraíso**

Pode-se ler o destino de uma pessoa ou área nas estrelas, e o número de sucessos determina o quão longe o usuário pode ver (máximo um século).

●●● **Convocar a Lua Caçadora**

O usuário ganha um sentido que lhe permite saber qual a melhor hora para tomar uma determinada ação. Fala-se em voz alta a ação, e descobre-se a melhor hora para realizá-la, em 3 meses lunares ou até o amanhecer para ações mais imediatas.

●●●● **Traçar o Favor da Alma**

Sabendo a data de nascimento do alvo, o usuário pode determinar muito sobre ele e sobre seu destino. Pode-se descobrir Natureza, Força de Vontade, Humanidade, habilidades e disciplinas.

●●●●● **Ondular no Mar de Estrelas**

Pode-se lançar seu ponto de vista acima de seu corpo, olhando uma área como se fosse uma das estrelas. Deve-se ter um alvo específico em mente, quer seja uma pessoa, lugar, etc.

O número de sucessos determina a nitidez da visão e se o usuário pode usar disciplinas.

FEITIÇARIA KOLDÚNICA

O CAMINHO DA TERRA

● Silhueta do Solo

Um Koldun invocando esse poder tem a habilidade de comandar poeira para levantar-se do chão e rasteje sobre as pernas de um indivíduo. O solo se eleva rapidamente e, se passar do joelho da vítima, o deixa imóvel.

Sistema: Sucesso na jogada de ativação faz com que toda a poeira dentro de um raio de 30 metros do invocador se irrite e rasteje sobre as pernas da vítima; a poeira para de subir em cerca da metade do caminho entre o joelho e o quadril. A não ser que o alvo possa marcar cinco sucesso em um teste de Força + Sobrevivência (dificuldade 6), ele continua preso no lugar pela Silhueta do Solo por um número de turnos igual à duas vezes o número de sucesso marcados pelo jogador no teste de ativação.

●● Vigor Sobrenatural

Um Koldun invocando esse poder, temporariamente toma a resistência da terra, aumentando seu Vigor. Alguns anciões Tremere da Europa Oriental relembram da assustadora capacidade para resistir à dor que seus rivais Koldun podiam conseguir quando invocavam o Vigor Sobrenatural. Kolduns Sabbats freqüentemente usam esse poder para mostrar sua coragem durante a Ritae.

Sistema: Sistema: Depois de gastar um ponto de Força de Vontade e de conseguir sucesso em um teste de Vigor + Koldunismo (dificuldade 6), o jogador pode adicionar dois pontos temporários de Vigor para a absorção de dano. Esses pontos podem ser acrescentados na absorção de dano agravado. Esse efeito dura uma cena.

●●● Solo da Morte

Invocando o Solo da Morte, um Koldun comanda os espíritos do chão para dragar um alvo para baixo do solo, incapacitando-o. Isso geralmente mostra-se como raízes de árvores ou o próprio chão erguendo-se para agarrar a vítima. Uma vez enterrado até seu pescoço, uma vítima acha incrivelmente difícil respirar com sentindo o peso da terra comprimindo seu peito.

Sistema: Raízes se lançam do chão e se enrolam ao redor das pernas, tornozelos e do resto da vítima, puxando-a para de baixo da terra. Para cada sucesso que o jogador obtém em um teste de Vigor + Koldunismo (dificuldade 7), a vítima continua presa sob o solo por um turno. Mortais e Ghouls terão muita dificuldade em respirar devido à prolongada pressão da terra compactada, e devem fazer um teste de Vigor (dificuldade 7) ou sofrer um nível de dano letal para cada turno que eles passarem enterrados na terra. Ao final do processo de ser enterrado, o personagem deve cavar seu caminho para fora do chão, o que pode resultar em seguidos testes de Vigor. A terra simplesmente deixa de agarrar a vítima; não irá cuspi-la para fora.

●●●● Raízes da Vitalidade

Muitos curandeiros acreditam que enterrando uma pessoa no chão pode permitir ao rico solo expurgar sua indisposição. Esse poder permite ao Koldun puxar qualquer pessoa que esteja enterrada no chão até o pescoço para curar graves ferimentos.

Sistema: Sistema: Com o gasto de um ponto de Força de Vontade, o Koldun comanda o solo para puxar uma pessoa para baixo do chão com o objetivo de curar seus ferimentos. Um personagem deve permanecer sob o solo por um turno por nível de vitalidade curado. Todo o dano que um personagem sofre pode ser curado dessa maneira, incluindo danos agravados, apesar de o ferido ter que gastar um ponto de sangue por nível de dano agravado que deseja curar (assumindo que o personagem ferido possa fazê-lo). Durante esse tempo de cura, o alvo fica paralisado e incapaz de realizar qualquer outra ação

●●●●● A Alma Inquieta de Drácula

Camponeses sussurram preces silenciosas para se proteger dos temores pouco usuais que às vezes chacoalham as montanhas dos Cárpatos, que eles acreditam ser o espírito de Drácula levantando-se de seu sono secular. Na verdade, essas atividades sísmicas únicas são o resultado de um Koldun invocando a ira dormente da terra ressecada. Quando invoca esse poder, um Koldun cria um grande tremor de terra capaz de com as fundações de um quarteirão.

Sistema: Com o despendio de um ponto de Força de Vontade e um teste bem sucedido de Vigor + Koldunismo (dificuldade 9), um jogador permite ao seu personagem causar um violento tremor de terra. Cada sucesso que ele consegue aumenta o raio do terremoto; vítimas na área do efeito sofrem 10 dados de dano letal. Carros, trailers e pequenas casas sofrem um dano substancial, à escolha do narrador, também podem ser destruídos. Prédios de três andares ou mais, como complexos de apartamentos e prédios de escritório devem sustentar algum dano estrutural, mas esse tremor sobrenatural não é forte o bastante para causar sua queda total. Esse tremor dura um turno.

- | | |
|------------|-----------------------|
| 1 Sucesso | Uma estrutura |
| 2 Sucessos | Cinco estruturas |
| 3 Sucessos | Uma rua residencial |
| 4 Sucessos | Meio quarteirão |
| 5 Sucessos | Um quarteirão inteiro |

O CAMINHO DO VENTO

● Ventos da Culpa

Antigos Kolduns Hospodares invocam Ventos da Culpa como uma maneira de assegurar lealdade em seus boyars sem a necessidade de Laço de Sangue. Esse poder provoca um vento de culpa ao redor desse boyars que soa para ele como vozes sussurrantes, contando-lhe os horrores que podem cair sobre ele e seus familiares caso ele traia seu Voivode. Essas vozes podem deformar lentamente as mentes desses homens, e apenas quando o feiticeiro deseje eles podem recuperar sua coerência. Mais tarde, os boyars estavam com tanto medo das conseqüências da traição que sua lealdade aos seus mestres era inabalável. Kolduns do Sabbat gostam de invocar esse poder durante a Ritae antes de se alimentar, jubilando-se em uma mistura de adrenalina no sangue de um mortal paralisado de horror.

Sistema: Com o sucesso em um teste de Percepção + Koldunismo (dificuldade 5), um Koldun invoca ventos mágicos que atormentam uma vítima. O alvo se convence que está ouvindo vozes sussurrando as mais terríveis ações (encorajamos os narradores a improvisar o conteúdo dos sussurros no ouvido da vítima). Quando na presença de um Koldun, o alvo perde dois pontos de Coragem (para um mínimo de um). Cada sucesso do jogador Koldun aumenta a duração desse poder.

1 Sucesso	Uma cena
2 Sucessos	Uma noite
3 Sucessos	Uma semana
4 Sucessos	Duas Semanas
5 Sucessos	Um mês

●● Ventos Cortantes

Os Koldun criadores desse poder tentou invocar um vento tão frio como o ar no topo das montanhas dos Cárpatos. Eles notaram a dor que suas vítimas sentiam quando a temperatura de seus corpos caia próxima ao congelamento do sangue em suas veias. Um Koldun que invoque esse poder tem muito mais facilidade de livrar suas terras de indesejáveis infestando-as com rajadas de gelar os ossos. Modernos Kolduns do Sabbat que invocam esse vento às vezes se referem aos efeitos na vítima como "Tranca de Carne". Um Koldun invocando Ventos Cortantes usa uma brisa muito fria para circular por uma área à sua escolha. Com o aumento da velocidade do vento, o vento frio derruba a temperatura até que qualquer um dentro da área afetada acha muito desconfortável permanecer.

Sistema: Depois de o jogador gastar um ponto de Força de Vontade e testar Percepção + Koldunismo (Dificuldade 6), o personagem invoca um congelante vento frio. Quando Ventos Cortantes tem efeito, uma brisa gelada sopra em um raio de 91 metros. Pouco a pouco, o vento sopra mais forte e muito mais gelado. Isso continua até o vento soprar com um frio cortante difícil para qualquer um tolerar. Os seres afetados perdem dois dados em Destreza e têm seus movimentos reduzidos pela metade. Qualquer um que tentar entrar nessa área irá sofrer um nível de dano de contusão absorvível pelo frio extremo.

●●● Ventos de Letargia

Embora estes ventos não induzam a vítima a um sono imediato, prolongada exposição a essa ventania sobrenatural causa uma exaustão extrema e movimentos cansados. O alvo pego nos Ventos de Letargia sentem uma fumaça amarga no ar. Indivíduos dizem que o vento parece com muitas mãos invisíveis massageando persistentemente seus músculos ao relaxamento.

Sistema: O jogador testa Percepção + Koldunismo (Dificuldade 7) e gasta um ponto de Força de Vontade. Se obtiver êxito no teste, o Koldun cria um vento que induz a uma letargia intensa em um raio de 61 metros, permanecendo por dois turnos por sucesso que ele marcar no teste inicial. Pessoas pegas nessa rajada de ar têm que fazer um teste de Vigor + Sobrevivência (Dificuldade 8) ou terão todas as paradas de dados envolvendo ações físicas reduzidas pela metade (ações como respirar e piscar são inatas, então não são afetadas, de qualquer forma o narrador deve enfatizar como são trabalhosas). Adicionalmente, essa fadiga reduz a taxa de movimento de sua vítima pela metade durante uma cena inteira.

●●●● Ventos Viajantes

Um Koldun empregando esse poder se move a uma velocidade incrível cavalcando os ventos. Os Voivodes das antigas noites freqüentemente apareciam na casa de cada um de seus boyars e para os aldeões de suas terras, instalando medo nos camponeses e aterrorizando-os à lealdade. Kolduns que se obrigavam a essas saídas podiam viajar para a maioria, senão para todas as casas de seus boyars e vilas no período de uma única noite. Durante a Idade das Trevas, camponeses sob o governo de um Koldun raramente se rebelavam contra seu mestre, temendo sua aparição pessoal e, como resultado, sua imediata fúria punitiva. O corpo de um Koldun torna-se quase etéreo enquanto ele se move pelo vento, desaparecendo em uma forma nevoada de seu próprio físico e se rematerializando da mesma maneira.

Sistema: Um Koldun viaja através das correntes de vento depois de o jogador gastar um ponto de Força de Vontade e obtiver sucesso em um teste de Percepção + Koldunismo (Dificuldade 8). Com uma invocação bem sucedida desse poder, o corpo de um Koldun borra em uma rajada de vento, movendo-se pelo ar a 400 Km/h, apesar de não ser diretamente afetado pela rapidez com que o vento sopra. Esse efeito deve ser invocado ao ar livre, apesar de ele poder evitar todos os obstáculos do lado de fora, falta controle ao Koldun para manobra dentro de qualquer tipo de construção arriscando-se a bater nas paredes, portas e pessoas nessa velocidade. Esse poder dura uma cena, depois da qual o Koldun se rematerializa em seu destino de sua forma enevoada para sua própria forma física.

●●●●● Corpo de Zephyr

Um Koldun se dissolvendo no Corpo de Zephyr mistura-se ao ar, movendo-se por pequenas frestas. O corpo do Koldun mantém sua forma básica, apenas é efêmero e transparente para que um observador possa distinguir qualquer detalhe físico.

Sistema: Leva um turno inteiro para o Koldun invocar essa transformação, depois de um teste bem sucedido de Percepção + Koldunismo (Dificuldade 9) e o gasto de um ponto de Força de Vontade. No Corpo de Zephyr, um Koldun se move ao dobro de sua velocidade normal, apesar de ele não poder realizar nenhuma ação física. Outros poderes do Caminho do Vento podem ser usados em conjunto com o Corpo de Zephyr com o gasto adicional de um ponto de Força de Vontade na sua ativação; nenhum outro poder de Disciplina pode ser manipulado enquanto se está nessa forma. Um Koldun pode manter essa transformação por um período indefinido, apesar de ele poder voltar à sua forma original depois de um turno inteiro de concentração.

○ CAMINHO DA ÁGUA

● Poços de Ilusão

Viajantes têm contado histórias de receberem advertências sobre eventos futuros, pedidos de ajuda, e até mesmo intervenções divinas de espíritos que se manifestaram em uma fonte de água. Espíritos da água têm sido relatados por todo o mundo, de canibais de rios a adoráveis sereias e Lorelei (grande rocha às margens do Rio Rhine próximo a Sankt Goarshausen, Alemanha. A rocha produz um eco que é associado com a lenda de uma linda dama que se atirou no Rhine em desespero por um amante infiel e foi transformada em uma sereia que atraía os pescadores para a destruição) que acenam para homens morrendo afogados. Até mesmo o Rei Arthur recebeu sua preciosa espada Excalibur de um tipo de espírito da água, conhecido como A Dama do Lago. Nesse nível inicial do Caminho da Água, um Koldun tem a habilidade de criar uma ilusão tridimensional ao longo da superfície de um corpo de água. Durante as noites modernas, o Koldun invoca esse poder de ilusão para pilhar nas superstições do mundo mortal.

Sistema: O jogador faz um teste de Inteligência + Koldunismo (Dificuldade 5) para criar a ilusão de sua escolha. A ilusão pode falar e andar, mas é intangível e não pode deixar os limites da água. Essa imagem fantasma dura por um turno por sucesso obtido na ativação, depois do qual irá desaparecer lentamente.

●● Conforto Aquático

Se um Koldun precisa-se desesperadamente de um abrigo, de inimigos ou do sol nascente, ele pode optar submergir nas profundezas frias, escuras e protetoras da água. Quando o vampiro entra em uma fonte de água, ele afunda sob sua superfície, sendo protegido pela mágica do líquido. Embora um Koldun possa imergir-se em quase toda a fonte de água, ele não pode se mover por ela, as correntes de água misticamente prendem o corpo morto do Koldun no seu ponto original de entrada.

Sistema: O jogador tem que acumular dois sucessos em um teste de Inteligência + Koldunismo (Dificuldade 6) para submergir o personagem de forma bem sucedida na água. O corpo de água deve ter pelo menos 30 centímetros de profundidade, e ser tão comprido quanto seu corpo para que um Koldun possa repousar nele. Esse poder age como o poder Fusão com a Terra da Disciplina Metamorfose; depois de invocar Conforto Aquático, um vampiro está completamente protegido dos raios do sol. Aqueles que olharem atentamente sob a água onde o Koldun se fundiu deve fazer um teste de Percepção + Prontidão (Dificuldade 8). Em um teste bem sucedido, ele vê de relance o Koldun adormecido e pode tentar atacá-lo ou despertá-lo.

●●● Andar Sobre a Água

Não mais preso pelas leis da física, um Koldun tem a habilidade de andar sobre a superfície fluída da água. Desde que ele invoque esse poder, o vampiro pode andar ao longo da superfície da água como se ela fosse terra firme.

Sistema: O Koldun pode andar através da superfície da água por um número de cenas igual ao número de sucessos que o personagem obtém em um teste de Inteligência + Koldunismo (Dificuldade 7). Isso não impede que criaturas dos mares ou lagos (ou qualquer um na água que o Koldun atravessa) possam interagir com ele. O narrador pode achar apropriado que haja golfinhos atormentando-o ou que um tubarão faminto possa surpreender o vampiro e mordê-lo por baixo. Também é possível que indivíduos em barcos, pescadores, ou até mesmo pessoas nadando em sua vizinhança possam reconhecer o Koldun.

●●●● Serviços de Água

Os Koldun da Idade Média frequentemente invocavam esses serviços dos fossos ao redor de seus castelos para intimidar os saqueadores turcos. Esses serviços estão completamente dentro da água, levantando-se do corpo aquoso. Uma vez acionado por esse poder, os serviços seguem apenas instruções muito simples do Koldun, as quais eles seguem sem hesitação. Alguns turcos que sobreviveram a incursões à fortaleza de um Koldun contam histórias de seres misteriosos, dragões, e até lobos demoníacos rondando os castelos.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Força de Vontade. Para cada sucesso em um teste de Inteligência + Koldunismo (Dificuldade 8), um Serviço de Água se levanta da sua fonte e toma a forma que o Koldun deseja. O narrador determina as características apropriadas tanto quanto os níveis de vitalidade desses serviços se eles tiverem a capacidade de atacar e defender. Como eles são compostos de água, danos de contusão não deixam esses serviços mais lentos, entretanto ataques com fogo ganham dois dados a mais de dano. Todos esses Serviços de Água duram por uma noite.

●●●●● Marés Malditas

Muitos navios turcos descansam sob o Mar Negro, destruídos por poderosos redemoinhos invocados pelos Koldun. Vítimas lutaram para manterem-se na superfície ou se encontraram tragadas nas correntes do redemoinho, afogando-se até poderem nadar para longe de seu vórtice. Alguns dos Koldun atuais se divertem criando redemoinhos em piscinas para surpreender nadadores noturnos.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Força de Vontade e testa Inteligência + Koldunismo (Dificuldade 9) para criar um redemoinho. Para cada sucesso obtido, a largura do redemoinho é aumentada em 3 metros. Marés Malditas tem uma força básica de 15, sua força aumenta em cinco para cada sucesso obtido pelo Koldun além do necessário para a ativação. Vítimas devem fazer um teste de Força + Sobrevivência (Dificuldade 8; Potência soma sucessos) para se ver livre do redemoinho. Esse efeito dura uma cena.

o CAMINHO DO FOGO

● Destruir

Em uma pequena demonstração do poder que é inerente a esse Caminho, um Koldun ordena que o ar ao redor de um objeto aumente em temperatura até a que o objeto entre em combustão.

Sistema: O jogador faz um teste de Manipulação + Koldunismo (Dificuldade 5). O Koldun deve ter um alvo em seu campo visual antes que possa causar sua destruição. Uma vez que esse poder é invocado, o calor ao redor do objeto alvo se intensifica até que o objeto entre em combustão espontaneamente. O narrador pode fazer um teste de absorção para o objeto para ver se ele é definitivamente destruído (determinado pelo tamanho e a qualidade do objeto: três dados para um objeto pequeno ou de má qualidade, cinco para um objeto de tamanho médio e sete dados para um objeto grande ou bem fabricado. Qualquer coisa maior que um carro não pode ser destruída, é muito grande). O objeto deve acumular cinco sucessos em três testes de absorção (dificuldade 5), ou será destruído. Esse poder não pode ser usado em seres vivos ou em familiares. Se o personagem gastar um ponto de Força de Vontade, o objeto irá explodir (à escolha do narrador). Dependendo do objeto, ele não explodirá com força o bastante para causar dano, a não ser que você decida fazê-lo com uma bomba de gasolina, etc.

●● Despertar a Rocha Fundida

O Koldun pode agora causar a ebulir do núcleo da terra e lentamente escoar pelo chão. Entretanto não há uma quantidade substancial lava, o magma queima quase tudo que venha a entrar em contato com ele. O fogo fundido lentamente abre seu caminho através de troncos de árvores, espalhando-se da base ao topo de uma casa e pode até mesmo devorar uma porta de metal.

Sistema: Apenas magma o bastante para encher uma banheira vaza através do chão, de qualquer forma ele faz com que uma vítima sofra três níveis de vitalidade de dano agravado. Cada sucesso que o jogador obtém em um teste de Manipulação + Koldunismo (Dificuldade 6) mantém a lava superaquecida por um turno. Ela escoar pelo chão em qualquer direção que o Koldun deseje, mas será tão lento quanto melação. Quando a duração desse poder acabar, o magma esfria instantaneamente, criando uma pequena placa de rocha sólida.

●●● Portões de Magma

O Koldun ordena à pedra fundida que borbulhe do solo em um anel circular, 3 metros de altura. O fluxo de lava é constante, criando um muro temporário de rocha superaquecida ao redor do Koldun. Enquanto esse poder estiver efetivo, é praticamente impossível para indivíduos atravessarem os Portões de Magma sem causarem a si mesmos severos danos corporais. Isso é um fator extremamente determinante para pessoas que até mesmo se aproximem do muro, já que ele emite calor que provoca graves queimaduras.

Sistema: Depois de gastar um ponto de Força de Vontade, todo o sucesso que o jogador consegue em um teste de Manipulação + Koldunismo (Dificuldade 7), a lava fervente continuará cercado sua pessoa por dois turnos. Indivíduos que tentem penetrar nos Portões de Magma devem primeiramente fazer um teste de Coragem (Dificuldade 8). Se bem sucedido, ele pode continuar a se aproximar da barreira aquecida, mas sofrerá um nível de vitalidade de dano letal — ou dano agravado se for afetado por fogo. Falhar nesse teste de Coragem significa que a mente sucumbiu ao seu instinto defensivo de autopreservação, uma segunda tentativa de penetrar através da barreira requer um gasto adicional de um ponto de Força de Vontade. Qualquer um que toque fisicamente os Portões de Magma sofre três níveis de vitalidade (não dados) de dano agravado.

●●●● Onda de Calor

O Koldun age como um conduíte para gêiseres de vapor e evoca uma explosão de ar desidratante, debilitando e ressecando um oponente.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Força de Vontade e faz um teste de Manipulação + Koldunismo (Dificuldade 8). O vampiro chama o ácido sulfídrico do manto terrestre e explode um alvo. Vítimas mortais sofrem cinco níveis de vitalidade de dano letal já que seus corpos se desidratam. Vampiros reagem similarmente e também sofrem cinco níveis de vitalidade de dano letal, que eles podem absorver. Familiares também perdem cinco pontos de sangue que evaporam do corpo (independente do teste de absorção), resultante do calor extremo desse gás. Note que isso pode colocar alguns familiares em frenesi ou torpor.

●●●●● Explosão Vulcânica

Nesse nível de domínio do Caminho do Fogo, um Koldun comanda a lava a explodir do chão em um imenso jorro. A rocha fundida espirra em um grande arco movendo-se então em pequenos rios em todas as direções, queimando, derretendo e destruindo a maioria das coisas em seu caminho. Carros derretem nesses rios, árvores pegam fogo, e queimam até o chão, e casas irrompem em um inferno de chamas na trilha de destruição.

Sistema: Esse poder não é sutil. A lava irrompe 6 metros do ar ao subsolo com o gasto de um ponto de Força de Vontade e sucesso em um teste de Manipulação + Koldunismo (Dificuldade 9). Para cada sucesso obtido pelo jogador, a lava continua explodindo do subsolo e movendo-se em rios em todas as direções por um turno. Qualquer coisa que venha a entrar em contato com essas rochas fundidas sofre três níveis de vitalidade de dano agravado por turno (absorvível apenas com Fortitude). O narrador deve decidir quanto tempo os objetos ficam intactos depois de entrarem em contato com a lava antes de sua ignição ou dissolução. Uma vez que esse poder expira, a lava irá cessar sua erupção a todo o magma irá esfriar rapidamente, prendendo objetos remanescentes dentro do fluxo do rio em uma fina lâmina de rocha.

⊖ CAMINHO DO ESPÍRITO

Lá reside uma força única, uma essência, que cerca todas as coisas em natureza. Os antigos Kolduns manipularam este caminho misticamente explorado nesta essência e, como resultado, eles ganharam percepção e controle secundário sobre seus arredores. Muito freqüentemente, os Kolduns esgrimiram este caminho em conjunção com outros poderes da Feitiçaria Koldúnica . Muitos também protegeram a si próprios ao invocar este Caminho antes de entrar em seus refúgios, para precaver-se de antemão de atentados às suas pós-vidas. Kolduns das noites atuais invocando o Caminho do Espírito conseguem um resultado semelhante ao de seus antecessores, criando um laço entre eles mesmos e o espírito da terra.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Força de vontade, então testa seu Carisma + Koldunismo (dificuldade 4 + o nível do efeito desejado; veja abaixo) para ativar os poderes deste Caminho. Estes poderes duram uma cena por sucesso que o jogador obtiver. O quadro abaixo descreve o quão longe de sua pessoa um Koldun pode "sondar" intrusos ou espíritos hostis de acordo com seu nível do poder.

Um Koldun pode invocar outros poderes da Feitiçaria Koldúnica que ele conheça junto com o Caminho do Espírito, entretanto somente em um nível do poder menor ou igual em que ele conheça o Caminho do Espírito. Por exemplo, um Koldun pode invocar Nível Um através de Três poderes do Caminho da Água junto com os poderes de Caminho do Espírito se ele conhecer o Caminho do Espírito no Nível Três. Este poder também frustra usos da Disciplina de Ofuscação.

- "Vê" tudo dentro de um raio de 15 metros
- "Vê" tudo dentro de 46 metros
- "Vê" tudo dentro de 400 metros
- "Vê" tudo dentro de 1,6 Km
- "Vê" tudo dentro de 8 Km

○ O CAMINHO DA MÁGOA

Desde Kruchina, uma deusa de luto descrita como uma mulher perpetuamente em prantos, até Likho Odnoglazoye, o emagrecido caolho hag (no folclore europeu é um homem velho e maltrapilho que pratica bruxaria) que representava privação e sofrimento, os panteões da Europa Oriental eram repletos de deidades vigiando fome, miséria, desgraça, amargura e morte.

Se os deuses ouvem seus nomes ou os espíritos meramente assistem sua menção, um Koldun que entende o obscuro Caminho da Mágoa pode invocar os poderes mais escuros dos divinos. Este Caminho não leva em consideração deuses de festança ou abundância, só aqueles cujas atenções prometem tragédia.

Como o Caminho do Fogo, o Caminho da Mágoa é regido pela Manipulação do Koldun, mas a dificuldade para cada um dos poderes é a Força de vontade permanente da vítima em lugar do habitual 4 + o nível do poder. Além disso, uma vítima pode gastar um ponto de Força de Vontade para superar um efeito particular deste Caminho mas ainda está vulnerável para usos subseqüentes da Disciplina.

Uma observação final: Lidar com deuses esquecidos exige decoro, especialmente aqueles que governam tais preocupações desertas. Se invocado incorretamente, o Caminho da Mágoa volta-se contra o Koldun. Em uma falha crítica, o Demônio sofre os efeitos de seu próprio poder como se ele marcasse cinco sucessos.

● As Frustrações de Nestrecha

Nomeada a deusa de pesar e fracasso, este poder permite ao Koldun despojar um oponente de suas intenções. O olhar fixo do Koldun esgota a vontade do alvo para lutar. Embora a vítima esteja dominada por um resignado pessimismo ou sentimentos de derrota, ele pode ainda tomar ação para resistir ao Koldun, inclusive combate, mas só em um modo irresoluto ou temeroso. Ele não mantém nenhuma paixão ou determinação freqüentemente habitual.

Sistema: O jogador do Koldun gasta um ponto de Força de Vontade. Role a Manipulação + Koldunismo do Koldun (dificuldade igual à Força de Vontade da vítima). Por um turno por sucesso, seu alvo não pode gastar pontos de Força de Vontade para ativar Disciplinas ou ganhar sucessos automáticos. Em termos de narração, a vítima pode também perder motivações ou convicções fortes enquanto durar o poder ("O que diferença vai fazer?" ou "eu só não me importo mais"). Para este poder ser efetivo, o Koldun deve fazer contato visual com sua vítima.

●● Os Insultos de Krivda

Qualquer Demônio digno do nome pode cuspir fora um insulto impressionante. Mas com este poder, Krivda — uma deusa de ódio e amargura — assegura que a observação ofenda, enfurecendo o recebedor. Nos conflitos de Tzimisce-Tremere das passadas longas noites, Kolduns levavam Krivda em suas línguas, incitando seus adversários Usurpadores ao frenesi. Eles preferiram lidar com raivosos caninos em vez de calculada Taumaturgia. Este é um poder perigoso de usar, mas ele pode desequilibrar um oponente fisicamente fraco que tem acesso à Disciplinas poderosas ou pode ser usado para envergonhar um Cainíta ao incitá-lo ao frenesi em público.

Sistema: Depois de seu jogador gastar um ponto de Força de Vontade, o Koldun insulta o alvo do jeito mais ofensivo e humilhante que ele possa conceber. O jogador do Koldun testa Manipulação + Koldunismo (dificuldade igual à Força de Vontade da vítima). Se o teste é bem sucedido, o alvo voa em uma fúria ingovernável e ataca o Koldun. Se o alvo é um vampiro, ele deve imediatamente fazer um teste para resistir ao frenesi (dificuldade 5 + o número de sucessos no teste de ativação).

●●● O Choro de Kruchina

O olhar furioso de um Koldun pode fazer alguém tão miserável que eles nada fazem além de chorar. Este poder faz mais que derramamento de algumas lágrimas — ele causa gritos histéricos, gemidos e rangeres de dentes. Uma noção deprimente domina a vítima. Os vampiros podem lamentar sua Humanidade perdida ou o transcurso de amantes que morreram tempos atrás. Às vezes a origem é mais nebulosa, Kolduns acreditam que ele dê a tristeza colhida de sua adoecida terra.

Sistema: O jogador do Koldun gasta um ponto de Força de Vontade e testa Manipulação + Koldunismo (dificuldade igual à Força de Vontade da vítima). Durante um turno por sucesso, o alvo é subjugado por miséria intensa e chora inconsolavelmente. As ações que exigem concentração são impossíveis enquanto durar o poder. Cainítas perdem um ponto de sangue por cada turno enquanto quantias volumosas de vitae fluem de seus olhos.

●●●● A Desgraça de Chernogolov

Com uma declaração que uma pessoa é destinado para fracassar, o Koldun convoca a atenção de Chernogolov — o silver-mustached (algo que acredito ser ancião, já que literalmente significa "bigode de prata") deus de desgraça — para sua vítima. Debaixo de olhar desafortunado do Chernogolov, ele é dificultado em tudo que ele faz. Se ele fracassar, ele o faz espetacularmente.

Sistema: O Koldun gasta um ponto de Força de Vontade e testa Manipulação + Koldunismo do Koldun (dificuldade igual para a Força de Vontade da vítima). Durante um turno por sucesso, o alvo perde automaticamente dois sucessos em cada teste que ele tente. Falhas críticas sofridas sobre os efeitos da Desgraça de Chernogolov devem ser especialmente desastrosas.

●●●●● A Inanição de Marena

Invocando a esposa de Kupala, o Koldun convoca o frio e a fome que são o domínio de Marena. Umas explosões de vento forte congelam a vítima e a deixam emagrecida como se ela acabasse de sobreviver ao mais frio dos invernos. A vítima enregelada e faminta agarra-se à (pós) vida, normalmente sem nenhuma condição para contradizer o Koldun. O frio simboliza a passagem de tempo em condições severas.

Sistema: O jogador do Koldun gasta um ponto de Força de Vontade e testa sua Manipulação + Koldunismo (dificuldade igual para a Força de Vontade do alvo). Para cada sucesso, a vítima leva dois níveis de dano por contusão que podem ser absorvidos normalmente. Além deste dano, vampiros perdem um ponto de sangue para cada sucesso do Koldun — presa saudável era escassa no inverno da Europa Oriental.

FEITIÇARIA SETITA

A SERPENTE INTERIOR

● Primeira Degustação

O Setita usa este poder enquanto seu alvo está praticando alguma ação secundária, repetitiva. O poder o faz associar inconscientemente sua ação com prazer, então ele desejará fazer isto novamente, e novamente, e novamente. Setitas criativos podem viciar suas vítimas em substâncias ou comportamentos completamente estranhos.

Sistema: O jogador testa Manipulação + Sedução contra uma dificuldade igual à Força de Vontade do alvo. O número de sucessos determina a força da compulsão induzida. Sempre que a vítima vê outra chance para repetir o comportamento desencadeado, ela deve fazer um teste de Força de Vontade (dificuldade igual a Força de Vontade do Setita) para ele mesmo parar de fazer isso. A vítima perde sua compulsão completamente se ela marcar cinco sucessos enquanto tenta resistir.

●● Trocar Vício

O Setita temporariamente muda o enfoque de uma dependência viciante ou compulsiva para uma substância ou comportamento de sua própria escolha. Por exemplo, um vício em cocaína pode ser mudado em ansiar pelo ato do sexo enquanto no ímpeto, ou um jogador compulsivo pode se tornar um cleptomaniaco também.

Sistema: Enquanto o Setita está na companhia da vítima, o jogador testa Manipulação + Sedução (dificuldade igual à Força de Vontade do alvo). Se bem sucedido, as fixações do alvo se invertem durante um número de cenas iguais aos sucessos do Setita. Gastando um ponto de sangue, o vampiro pode estender o período para o mesmo número de cenas.

●●● O Jones (gíria de rua para o hábito do vício)

O Setita reforça um vício ou compulsão já existente da vítima, de forma que ela põe de lado todos os seus impulsos morais e convicções éticas para satisfazer seu desejo.

Sistema: Enquanto o Setita está na presença do alvo, o jogador testa Manipulação + Sedução contra uma dificuldade igual à Força de Vontade do alvo e gasta um ponto de sangue. Se bem sucedido, quaisquer escrúpulos que a vítima poderia ter sobre romper as barreiras para a satisfação de seus desejos desaparecem, ela não pode nem gastar pontos de Força de Vontade para superar o vício, e ela deixará alegremente seu escritório durante o meio do trabalho para satisfazer-se. O efeito dura uma cena por ponto de sangue gasto.

●●●● Compulsão Fatal

O Setita perverte a dependência de uma vítima, tornando-a uma fome literal. Se o sujeito não satisfaz seu vício, ele sofre fome até a morte.

Sistema: O Setita precisa estar na presença do alvo, e o jogador testa Manipulação + Sedução contra uma dificuldade igual à Força de Vontade do alvo e gasta 3 pontos de sangue. Sempre que ele chegar a três noites sucessivas sem satisfazer seu vício ou compulsão, o alvo sofre um nível de vitalidade letal não-absorvível. O único caminho para recuperar níveis de vitalidade perdidos deste modo é satisfazer a compulsão; o personagem recupera todos eles imediatamente e a influência do poder termina.

●●●●● Temperança

O poder final da Serpente Interior intriga Setitas que não entendem completamente os modos sedutores do seu Clã. Qual é a utilidade de impedir vícios? Forçar um viciado a se privar, porém, pode quebrar muitos hábitos e forçar um estilo de vida (ou pós-vida) completamente mudo — não apenas um vício facilmente visível.

A Temperança deixa uma vítima impossibilitada de obter prazer ao satisfazer um vício. O desejo físico ou psicológico ainda existe, mas a substância ou comportamento que uma vez deu tal prazer agora provoca dor e desgosto.

Sistema: Enquanto o personagem está próximo ao alvo, o jogador testa Manipulação + Sedução (dificuldade igual à Força de Vontade do alvo) e gasta um ponto de sangue. O número de sucessos determina a duração do efeito de Temperança.

Sucessos	Duração
1 Sucesso	1 cena
2 Sucessos	1 noite
3 Sucessos	1 semana
4 Sucessos	1 mês
5 Sucessos	1 ano

A vítima sofre um nível de vitalidade por contusão devido à náusea e dor ao satisfazer seu vício. Narradores podem impor outros problemas, também, baseados na natureza do vício da vítima. Por exemplo, um alcoólatra forçado tomar umas doses poderia precisar de um teste de Força de Vontade bem sucedido para evitar vomitar quando beber. Narradores podem ainda desejar impor sintomas naqueles cujos vícios poderiam provavelmente produzir tal resultado por "sair do lixo".

O jogador do feiticeiro deve selecionar um e somente um desejo para Temperança afetar. Porém, o personagem pode usar o poder mais de uma vez para bloquear múltiplos vícios. A Temperança não funciona em necessidades fisiológicas verdadeiras como comida (para mortais) ou sangue (para vampiros).

LIÑHA DO NILO SECO

● Beleza Enfraquece

O Setita faz com que uma obra de arte, como uma pintura, escultura, romance, filme ou desempenho ao vivo, seja considerado por seu público como repelente, feio, mal executado e cruelmente niilista. Usar o poder em uma obra de arte que já exhibe uma ou mais destas qualidades é redundante.

Sistema: O Setita testa Raciocínio + Manipulação (dificuldade 3-9, à escolha dos Narradores: um episódio de sitcom seria uns 3; a Mona Lisa, um 9). O Setita deve estar na presença da obra quando ele usar o poder. Se cópias múltiplas de uma obra existirem, só aquela(s) em sua presença é (são) afetada. Por exemplo, personagens assistindo uma transmissão televisiva com esse poder a vêem como repulsiva, enquanto espectadores em outras casas não percebem nada fora do comum. O efeito dura para o comprimento de tempo exigido para experimentar o trabalho, ou para uma cena, o que for maior. Este poder não exige o amuleto descrito acima

●● Confiança Murcha

A vítima começa a suspeitar que um especificado, confiado aliado ou associado pretende trai-lo. A ilusão da vítima escala de apazível inquietude até paranóia incontrolável.

Sistema: O jogador do Setita testa Raciocínio + Manipulação contra a Força de Vontade do alvo e gasta um ponto de sangue. O processo total leva nove semanas menos uma semana por sucesso marcado. O alvo pode resistir em um teste de Força de Vontade bem sucedida se ele suspeitar que algo exterior pode estar influenciando-o (Narradores, usem seu melhor julgamento) acumulando mais sucessos que semanas passaram no declínio do personagem.

●●● Amor Morre

O Setita suprime todos os sentimentos de amor sentidos pela vítima em direção a um alvo secundário especificado. A primeira vítima nada sente além de vazio e confusão quando ele vir a pensa sobre o segundo. O Amor Morre ataca amores românticos, platônicos e familiares.

Sistema: O Setita deve estar na presença de sua vítima para iniciar este poder. O jogador testa Raciocínio + Manipulação contra a Força de Vontade do alvo e gasta dois pontos de sangue. Depois disso, a união emocional do sujeito que deve ter sido originalmente amor murcha durante o curso das próximas noites. Este poder não afeta Laços de Sangue. O Amor Morre acaba depois de vários meses equivalentes a Força de Vontade do Setita no momento que é usado.

●●●● Esperança Dissolve

A vítima do Setita não pode afastar a convicção absoluta que um objetivo especificado que ele queira realizar não pode sob nenhuma circunstância ser alcançado. Ele rapidamente torna-se desanimado e indolente.

Sistema: O Setita deve estar na presença do sujeito no momento que ele invoca este poder. O jogador testa Raciocínio + Manipulação contra a Força de Vontade do alvo e gasta três pontos de sangue. Se o teste é bem sucedido, o sujeito mergulha em uma depressão profunda sobre do curso de um dia ou noite, e se torna distintamente sombrio. Enquanto neste estado, um personagem só pode ter um número de dados igual à sua Virtude de Autocontrole disponível para paradas de dados. Se ele desejar usar sua parada de dados completa, ele deve gastar um ponto de Força de Vontade para empreender aquela ação. Embora seja improvável que este poder dirija um personagem para a depressão suicida, um personagem já predisposto a isto pode achar o desejo mais tentador.

A duração deste poder varia pelo número de sucessos que o Setita adquiriu. Pode ser curado através de terapia, drogas, etc... antes deste período de tempo, porém, a vítima deve procurar ajuda.

Sucessos	Duração
1 Sucesso	Uma noite
2 Sucessos	Uma semana
3 Sucessos	Um mês
4 Sucessos	Um ano
5 Sucessos	Permanente

●●●●● Tronos Desmoronam

O Setita seleciona um indivíduo e o leva a reexaminar sua lealdade para com uma figura de autoridade. Não importa por que o alvo seguiu seu líder; admiração, fervor ideológico, medo, cobiça ou ambivalência simples, ele agora rejeita amargamente sua submissão. Se a vítima trabalha ativamente contra o antigo dono de sua lealdade, ou simplesmente sai de cena, permanece como escolha dela.

Sistema: O Setita deve ver sua vítima para iniciar este poder. O jogador testa Raciocínio + Manipulação (dificuldade igual à Força de Vontade do alvo) e gasta três pontos de sangue. Se o teste é bem sucedido, o personagem adquire uma antipatia ativa para alguma figura de liderança que afeta sua vida (um gerente, um vigário, um rei, um presidente, seu pai) e reage em ordem com sua Natureza contra aquela figura. Isto nunca resultará em conflito físico; um Conformista pode muito bem rancorosamente "jogar junto" com a figura de autoridade, mas ele pode buscar a companhia de outros que se que opõem ao líder, enquanto um Malandro pode fazer uma grande demonstração de rebelião contra o líder.

A MÃO DIVINA

Sistema: Cada aplicação de Mão Divina requer um teste de Inteligência + Ocultismo (dificuldade = nível do efeito +3). O encantamento para ativar Mão Divina requer pelo menos cinco minutos para ser lançado.

● Mãos de Ptah

Primeiramente o magista só pode afetar pequenos objetos como o uso de Mão Divina — 90 Kg no máximo. Alvos típicos podem ser uma trava de madeira, um móvel ou uma motoneta. O sacerdote-doutrinador deve se identificar com o deus Ptah.

Sistema: O magista pode infligir (ou reparar) dos níveis de dano em um objeto ou exercer uma força equivalente à Força 3.

●● Mãos de Khnum

Nesse nível de mestria o magista adquire o poder de afetar seres mortais — humanos e animais — com a Mão Divina. O magista clama para si o poder de Khnum, divino moldador da vida. Criaturas inerentemente sobrenaturais como Lobisomens e Vampiros, contudo, permanecem imunes.

Para lançar Mãos de Khnum em um mortal, o magista escreverá o nome do mortal em um boneco de cera e colocará nesse pedaços do mesmo — como um punhado de cabelo ou lascas de unha. O conhecimento do "Nome Verdadeiro" elimina a necessidade de amostras do corpo, mas a maioria das pessoas hoje em dia não possui um Nome Verdadeiro, ou pelo menos elas não o conhecem.

O magista poderá afetar objetos de maior porte, até 450 Kg, como um poste telefônico, uma viga de aço ou uma motocicleta.

Sistema: Para cada sucesso conseguido pelo jogador o magista pode infligir um ponto de dano letal em uma vítima mortal. Alternativamente, ele pode exercer o equivalente à Força 2 sobre uma vítima para cada sucesso conseguido — sendo assim, o magista poderá apertar suas mãos em torno de um boneco para imobilizar a vítima.

O magista poderá exercer o equivalente à Força 6 ou infligir 4 níveis de dano contra um objeto inanimado.

●●● Mãos de Anúbis

Nesse nível, o magista consegue influenciar criaturas sobrenaturais corpóreas: vampiros, lobisomens, Changeling e outras criaturas semelhantes de natureza dúbia. O magista clama por Anúbis o mediador entre os mundos. Ele não poderá afetar Aparições ou outros tipos de espíritos. Assim como em Mãos de Khnum, o magista precisará do Nome Verdadeiro ou uma amostra de seu sangue e de seu nome mundano. O magista precisará fazer um esforço extraordinário, contudo, para sobrepor a magia inata da vítima.

O magista poderá, a partir de agora, afetar objetos inanimados pesando até 2,2 toneladas, como um carro ou uma lancha.

Sistema: Para afetar uma vítima sobrenatural, o jogador do magista deverá gastar dois Pontos de Sangue e dois pontos temporários de Força de Vontade (os quais não servirão para somar sucessos ao teste da trilha). Para cada sucesso conseguido na teste de Inteligência + Ocultismo, o magista irá infligir um ponto de dano letal ao alvo sobrenatural.

O magista poderá infligir até 6 pontos de dano em objetos inanimados ou exercer o equivalente à Força 9. Essa aplicação não custará vitae ou Força de Vontade.

●●●● Mãos de Thoth

Nesse nível de mestría, o magista poderá aplicar o poder de Mão Divina sobre qualquer tipo de espírito, incluindo Aparições. Já que espíritos não têm forma corpórea, o magista precisará do Nome Verdadeiro do espírito ou (no caso de Aparições) uma relíquia do khat falecido ou algum objeto (chamado Grilhão) que fora muito importante para a pessoa enquanto viva. O sacerdote-doutrinador também poderá afetar um espírito que possa ser visto diretamente pelo mesmo. A magia só afeta espíritos que se manifestam no plano físico ou pelo menos no plano espiritual que se encontra bem próximo da Terra. As Mãos de Thoth não poderá afetar espíritos dentro de seus próprios reinos.

Nesse nível o magista poderá usar Mão Divina contra objetos inanimados que pesem até 9 toneladas, como uma limusine blindada ou um Learjet.

Sistema: O jogador do magista gastará dois Pontos de Sangue e dois pontos de Força de Vontade para afetar um espírito e fazer um teste de Inteligência + Ocultismo. Para cada sucesso o magista poderá infligir um nível de dano letal ao espírito. O magista só poderá afetar espíritos manifestos no plano físico, na Penumbra ou Terra das Sombras (Shadowlands).

O magista poderá infligir até 8 níveis de dano a um objeto inanimado ou exercer o equivalente à Força 12, sem ser preciso dispêndio de Força de Vontade ou Ponto de Sangue.

●●●●● As Mãos de Heka

Um mestre de Mão Divina pode transferir poderes mágicos que afetarão um alvo em qualquer lugar do planeta ao clamar por Heka, a imagem personificada da magia em si. A magia transmitida pode ser uma disciplina em si, uma trilha de magia ou um ritual. Dessa maneira, o sacerdote-doutrinador poderá fazer com que uma pessoa se apaixone ele ao jogar uma poção do amor em um boneco consagrado, ou usando o poder de Presença chamado Encantamento sobre o boneco. As Mãos de Heka não podem transmitir efeitos puramente físicos como Garras de Fera ou ataques de Quietus. Mas a Mão pode transmitir ataques não físicos a objetos, mortais, seres sobrenaturais e espíritos.

Nesse nível de mestría tanto poderá manipular como causar danos a objetos inanimados que pesem até 45 toneladas. Exemplos: Uma pequena casa (ou seção de um prédio maior) um iate grande, um avião de passageiros ou uma árvore gigantesca.

Sistema: O jogador do magista gasta dois Pontos de Sangue e dois pontos temporários de Força de Vontade para afetar um alvo Espiritual ou Sobrenatural. O jogador também deverá gastar quaisquer pontos de sangue que seriam requeridos no uso da disciplina a ser transmitida e fará testes separados para o uso da Mão de Heka e da magia a ser transmitida. Tanto a magia quanto a Mão de Heka podem falhar. Para influenciar mortais ou alvos corpóreos o magista precisará do Nome Verdadeiro do alvo ou algo proveniente do corpo do mesmo. Para afetar um espírito será necessário o seu Verdadeiro Nome, uma relíquia corporal ou Grilhão para Aparições, ou que os mesmos estejam no campo de visão do magista.

O magista poderá infligir até 10 pontos de dano a um objeto ou exercer o equivalente à Força 15.

LIÇÃO DE DUAT

● O Envio das Serpentes

As serpentes são as proles de Apep, assombram as 12 cavernas de Duat. Elas nadam no rio e se enroscam nos membros dos mortos não redimidos. Através desse poder o magista poderá fazer a vítima presenciar alucinações relacionadas a serpentes. Inicialmente a vítima visualizará uma pequena cobra nas proximidades. Não importando o que a vítima faça, a cobra chegará mais perto. Se ele correr uma cobra se atirá em cima dele ou sairá de trás de um móvel. Se ele atacar a cobra, ela desaparecerá, mas outra serpente tomará seu lugar. Depois de algum tempo, mais serpentes aparecerão e uma conseguirá se enroscar ao redor de seu corpo... Apesar de as serpentes parecerem reais e perigosas, elas nunca mordem de fato. Elas só podem assustar a vítima.

É claro que as outras pessoas não enxergam essas serpentes fantasmagóricas, e vão deduzir que a vítima está sob o efeito de drogas ou que enlouqueceu.

Sistema: O teste de Carisma + Ocultismo será feito com a dificuldade de 4, ou 5 se a vítima não vê o magista e o talismã de Sokar quando o ataque começar.

●● Escuridão de Duat

Os mortos de Duat vivem em meio às trevas, aliviados apenas pela visita noturna da balsa de Ra. Esse poder inflige a escuridão de Duat aos olhos da vítima, deixando-a cega. A vítima também ouve o fluxo das águas do Rio da Morte enquanto esse percorre o Submundo.

Sistema: Se o teste de Carisma + Ocultismo for bem sucedido a vítima não conseguirá enxergar nada enquanto o magista estiver se concentrando nela. Personagens afetados pela cegueira têm +2 de dificuldade em ações cujos testes são baseados em Destreza, as ações que envolvam o uso de visão (como procurar por um objeto, datilografar, etc). Aqueles que atacarem o personagem cegado ganham +2 dados na sua parada de dados de ataque.

NT: Submundo, no caso, é a tradução de Underworld, equivale ao termo Umbrax Baixa.

●●● Sufoco da Tumba

Além dos outros tormentos, os mortos de Duat também não podem respirar ou falar. O ritual funerário "Abertura da Boca" tinha como objetivo livrar o falecido dessa condição infeliz. Através desse poder o magista torna a vítima muda e sem fôlego como um cadáver.

Sistema: Se o jogador for bem sucedido no teste, a vítima não poderá falar e nem respirar por quanto tempo seja possível ao magista se concentrar nela. Para vampiros o mutismo é uma mera inconveniência; afinal de contas, eles não precisam respirar. Para um mortal, porém, a falta de fôlego pode levar a morte e ele acabará de fato no Submundo se o magista persistir o suficiente. Os mortais podem sobreviver a alguns minutos de asfixia, mas caem automaticamente para o nível Ferido. Enquanto estiver sufocado, para cada turno durante o qual o mortal tentar executar uma ação energética o jogador fará um teste de Vigor + Esportes (dificuldade 6). A falha significa que o personagem sofre um novo dano equivalente a um ponto de dano por contusão. Uma vez que o personagem perde a consciência devido a esse ataque, ele poderá sobreviver por uma quantidade de minutos equivalente ao seu Vigor, antes de sufocar até a morte.

●●●● A Casa Estreita

Os mortos de Duat descansam em caixões que só abrem quando da passagem noturna do deus sol Ra. Nesse nível o magista faz com que sua vítima sintam-se aprisionada como que em um caixão, incapaz de se mover.

Sistema: Uma vítima paralisada de maneira eficaz não poderá se movimentar de maneira alguma enquanto o magista estiver se concentrando nela, a menos que seu personagem gaste um ponto de Força de Vontade. Nesse caso, a vítima poderá agir por apenas um turno e com uma penalidade na parada de dados equivalente ao número de sucessos que o magista conseguiu ao fazer o teste da trilha. Esse poder é capaz de afetar vampiros, outros seres sobrenaturais corpóreos e Aparições, mas não outros tipos de entidades espirituais.

●●●●● Consignado à Duat

O poder final dessa trilha envia toda a consciência da vítima para Duat. Para os mortais isso significa morte. Para vampiros isso significa apenas torpor — mas, levando-se em consideração que a vítima está à mercê do magista, a morte final virá logo a seguir.

Sistema: Diferentemente dos outros poderes dessa trilha o magista gastará um ponto de Força de Vontade. Esse não poderá ser usado para adicionar um sucesso ao teste de Carisma + Ocultismo. A vítima, ao sentir que está prestes a morrer, poderá gastar um ponto de Força de Vontade para permanecer ativa por mais um turno. Enquanto estiver fazendo isso a vítima terá uma penalidade de -2 em todas as paradas de dados, como se estivesse tentando fazer duas coisas ao mesmo tempo. O jogador da vítima gastará um outro ponto de Força de Vontade a cada turno para manter o personagem vivo (ou pelo menos morto-vivo), mas o jogador do magista não precisará mais gastar pontos de Força de Vontade para continuar o ataque. A vítima precisará fazer alguma coisa que seja capaz de quebrar a atenção do magista ou escapar do seu campo de visão.

O Torpor induzido por Consignação à Duat durará o tempo determinado pela nível da Humanidade ou Trilha de Iluminação — impedindo a manutenção se seu uso por parte do magista.

USHABTI

● Trabalhador

A princípio o magista só consegue produzir servos simples e praticamente desprovidos de mente. Esse ushabti pode executar tarefas simples e repetitivas como cavar, varrer, puxar e carregar. Trabalhadores não podem lutar.

Sistema: Independentemente de ser humanóide ou animal, esse ushabti básico possui dois pontos em cada Atributo Físico, um ponto em cada Atributo Mental e nenhum ponto em Atributos Sociais (Ushabtis podem ser belos, se seu escultor assim os criar. Uma Aparência 0 representa a inabilidade do ushabti para a execução de tarefas que requeiram Atributos Sociais). Eles não possuem nenhuma Habilidade.

●● Servidor

Um magista mais habilitado pode produzir um ushabti com maior inteligência e utilidade. Um servidor pode executar tarefas moderadamente complexas que requeiram um pequeno grau de senso comum.

Sistema: Adicione três pontos de Atributos às estatísticas do Trabalhador básico (mas nenhum Atributo Social ou Mental pode ser superior a 2). Adicione, também, dois pontos de Habilidades. Por enquanto, nenhuma dessas habilidades pode estar relacionada à luta.

●●● Guarda

Nesse nível, o magista pode criar um ushabti com mentes simuladas que trabalham rápido o suficiente para lidar com situações de combate. Um ushabti criado com esse nível de mestria não precisa, de fato, ser um guarda, mas essa é uma aplicação comum para esse tipo de criatura.

Sistema: Adicione seis pontos aos Atributos do Trabalhador básico além de quatro pontos de Habilidades. Guardas podem possuir Atributos Sociais, mas nenhum Atributo Social ou Mental pode ter um valor superior a 2, assim como nenhuma Habilidade.

●●●● Feitor

Um magista realmente habilidoso pode criar ushabtis formidáveis — bestas poderosas ou servos mais habilidosos que muitos humanos. Tal ushabti poderá comandar ushabtis inferiores e executar tarefas complexas independente de supervisão.

Sistema: Adicione nove pontos de Atributos e seis pontos de Habilidades às estatísticas básicas do Trabalhador. Nenhum Atributo Social ou Mental ou Habilidade poderão ter valores superiores a 3.

●●●●● Dádiva de Khnum

Os antigos egípcios acreditavam que o deus Khnum moldava os humanos dentro do útero, como o barro é moldado nas fôrmas. Um mestre em Ushabti pode criar servos com perícia ou poder memoráveis e que são cegamente leais, mas que não têm consciência de que, eles próprios, são réplicas. Ainda mais chocante, um magista pode criar um corpo para um espírito e ambos serão providos de vida, como se fossem um ser de verdade, daí para frete. Através da Dádiva de Khnum, um feiticeiro do sangue poderá erguer os mortos — ou soltar demônios no mundo.

Sistema: Adicione doze pontos de Atributos e oito de Habilidades às estatísticas do Trabalhador básico. Esse ushabti também possui Virtudes, Humanidade e Força de Vontade equivalentes às de um personagem vampírico iniciante. Ele pode pensar por si mesmo, mas, ainda assim, ficará emocionalmente preso ao seu criador como se estivesse sob Laço de Sangue. Alternativamente, o magista poderá criar apenas um corpo e infundir este com um alma preexistente: quer seja esta uma Aparição ou outro tipo qualquer de espírito. Sendo assim, o ushabti possuirá quaisquer Habilidades, Virtudes e outras estatísticas que o espírito possuía previamente. O magista poderá confeccionar qualquer corpo que lhe agrade, mas o espírito precisa concordar de própria vontade a ocupar o referido corpo.

A Dádiva de Khnum custa dois pontos de Força de Vontade. O jogador poderá gastar mais pontos de Força de Vontade para sucessos adicionais ao teste de Inteligência + Ofícios para aumentar as chances de obtenção de um ushabti mais semelhante à vida real, se quiser.

Um ushabti criado através da Dádiva de Khnum não se decompõe na presença de meros humanos ou ao final de um mês. Porém, ele irá se decompor em questão de minutos se alguém desafiar se senso de identidade e convencê-lo de que ele não é uma pessoa de verdade. Uma lenda setita fala sobre um ushabti fiel que servira seu senhor por um século até que contemplou sua imagem em um espelho e chegou a conclusão de que ele não passava de mais uma das estátuas de seu mestre. Uma outra história fala sobre um ushabti perfeitamente semelhante a um ser vivo que se casou e teve filhos. Ela decompôs-se em pó quando seu marido investigou seu passado e descobriu que ela não possuía um.

FEITIÇARIA NAHUALLOTL

AÇOITE DE XIPE TOTEC

● Fado Alheio

O nahualli pode diminuir a dor alheia ao absorvê-la parcial ou totalmente para si mesmo.

Sistema: O feiticeiro toca o alvo após derramar um ponto de sangue e entoar uma oração em nome de Xipe Totec. Os sucessos obtidos no teste de Força de Vontade indicam a quantidade de penalidades na parada de dados que ele poderá transferir (apesar de que não é obrigatório que se absorva tudo que se pode). Assim, se um companheiro estiver no nível de vitalidade Ferido Gravemente (-2 de penalidade) e o jogador conseguir dois ou mais sucessos, ele poderá absorver 1 ponto de penalidade na parada de dados (deixando o companheiro apenas com a penalidade de um dado) ou 2 dados (deixando o companheiro sem penalidades). Isso não significa que nenhum dano real ou nível de vitalidade tenha sido transferido, mas apenas as penalidades a eles relacionadas. O poder dura por uma cena, ou até que o nahualli decida desativá-lo. Se o sujeito decidir resistir a esse poder por algum motivo ele deverá fazê-lo por meio de um teste de Força de Vontade, dificuldade de 5; sendo que seus sucessos subtraem os do nahualli.

●● Estilhaçado de Obsidiana

O nahualli poderá, temporariamente, ignorar penalidades derivadas de feridas. De fato, nenhuma ferida é curada; isso apenas anestesia a dor. Esse poder só pode ser usado no próprio magista.

Sistema: O nahualli derrama um ponto de sangue e clama por Xipe Totec. O feiticeiro poderá ignorar uma quantidade de penalidades equivalente ao número de sucessos. Esse poder dura uma cena.

●●● Enfadar o Outro

O magista pode reduzir a própria dor ao infligi-la em outro.

Sistema: O feiticeiro precisa tocar o alvo enquanto derrama um ponto de sangue e entoar uma oração a Xipe Totec. Esse poder pode ser resistido com um teste de Força de Vontade, dificuldade de 8; sendo os sucessos usados para subtrair dos do magista. O total de sucessos restantes indica o número de penalidades na parada de dados que ele poderá infligir (apesar de que não será forçado a infligir o número total de sucessos). Assim, se o feiticeiro está no nível Ferido Gravemente (-2 de penalidade) e consegue alcançar dois ou mais sucessos, ele poderá infligir a penalidade de um dado sobre a vítima (ficando ele com apenas um dado de penalidade) ou dois dados (ficando completamente livre de penalidades). Um nahualli não poderá transferir mais dor — ou penalidades — do que aquelas que atualmente sofre. Esse poder não transfere as feridas em si ou os níveis de vitalidade, apenas as penalidades na parada de dados. O poder dura por uma cena, a menos que o nahualli decida acabar com ele antes disso.

●●●● Gume da Obsidiana

Agora o nahualli é capaz de causar dano à distância. Feridas aparecem na pele da vítima como se uma lâmina invisível estivesse sendo usada.

Sistema: Gume da Obsidiana requer o costumeiro derramamento de sangue seguido de oração. A vítima não poderá resistir com Força de Vontade, mas poderá absorver o dano letal. A parada de dano é equivalente ao somatório da Inteligência do magista com o número de sucessos no teste de Força de Vontade. Esse poder poderá afetar qualquer um dentro do campo visual.

●●●●● Esfolar

Um incremento extra ao poder Gume da Obsidiana, Esfolar pode ser usado para causar dor e ferimentos a múltiplos inimigos ao mesmo tempo.

Sistema: Esfolar requer que o magista derrame sangue, ore e realize o teste costumeiro. É possível que esse poder afete um número de inimigos, em um mesmo turno, igual ao nível de Inteligência do feiticeiro; fora isso, os mesmos mecanismos de Gume da

Obsidiana são usados.

NOVAS LINHAS TAUMATÚRGICAS

(Trilhas não oficiais)

LIJHA DIVINA

Esta trilha partiu do antigo costume pagão de invocar os a que cultuava para pedir-lhe poder, bênçãos e respostas as suas súplicas.

A Trilha Divina invoca as bênçãos de Deuses pagãos que auxiliam o magus a realizar suas vontades. Não se sabe se o magus consegue realmente invocar os deuses apartir desta trilha o apenas mimetizar suas características divinas.

Da mesma forma que as "Trilhas Elementais", a Trilha Divina é uma trilha múltipla, ou seja, o funcionamento dela é sempre o mesmo, o que muda é o deus que esta sendo invocado naquele momento.

Obs.: É aconselhável que o jogador possua um mínimo de conhecimento sobre a mitologia a ser seguida, e o personagem a pratique como sua religião. Ex: Um magus que queira invocar os favores dos deuses Gregos deve seguir a religião grega (conhecendo seus deuses e mitos), e assim por diante.

Esta trilha, além das vantagens óbvias, tem certa influência sobre o mundo espiritual.

Ex: Se o vampiro esta enfrentando demônios e invoca um deus da luz, um aposento pode se encher de luz e uma imagem do deus invocado podem aparecer na sala, afugentando as criaturas malignas.

Importante: O magus pode utilizar o poder de até 3 deuses para adorar e invocar.

● Falar com os Deuses

O magus pode se comunicar com os Deuses que adora, assim ele pode pedir informações sobre a área a que o deus domina (cura a Deuses da cura, conquistas a Deuses do amor, estratégias a Deuses da guerra, etc).

Sistema: O magus deve ter um símbolo do deus em questão e gastar um turno de concentração, quanto maior o número de sucessos, mais informações o magus poderá obter. Dependendo da informação que o vampiro procura, o narrador pode exigir um teste de Inteligência + Ocultismo Dif 6 a fim de interpretar os resultados da comunicação.

Nº de Sucessos	Resultado
1 Sucesso	Mensagens obscuras e fugazes.
2 Sucessos	Uma ou duas informações claras.
3 Sucessos	Uma resposta clara a uma pergunta simples
4 Sucessos	Uma resposta detalhada a 2 perguntas complexas.
5 Sucessos	Tudo que o Deus souber sobre o assunto

●● Influência Divina

Invocando este poder o magus pode influenciar temporariamente os sentimentos de um alvo, fazendo com que este cometa ações fora do comum.

Sistema: O magus invoca o nome de um de seus deuses para receber sua influência e a partir disto controlar os sentimentos de um alvo.

Ex: Deuses da Guerra permitem que o magus afugente um alvo com um olhar de fúria, Deuses do amor permitem encantar facilmente, etc.

O número de sucessos determina o tempo de duração da trilha.

Nº de Sucessos	Duração
1 Sucesso	Um turno
2 Sucessos	Cinco minutos
3 Sucessos	Uma cena
4 Sucessos	3 horas
5 Sucessos	Uma noite

●●● O Símbolo do Deus

O magus pode invocar o símbolo de seu deus, fazendo com que este tenha grande poder no mundo material. O símbolo terá poderes específicos que auxiliarão em determinado momento.

Sistema: O magus deve ter em mãos o símbolo do Deus invocado, para que este receba a dádiva do mesmo e possa ser utilizado de forma adequada.

Ex. 1: Tendo um Caduceu (símbolo do deus Hermes), o magus poderia ganhar 1 turno em suas ações (Hermes é Deus da velocidade), +2 dados em Furtividade (Hermes é Deus dos ladrões), etc;

Ex. 2: Tendo um Olho de Hórus, o magus poder verificar locais como se estivesse lá (Hórus é deus que tudo vê), +2 dados em Briga (Hórus é o Deus da Guerra), etc..

●●●● Controle Divino

Invocando este poder o magus pode invocar sobre um alvo um alvo, o ápice de um sentimento influenciado por um Deus.

Sistema: O magus invoca o nome de um de seus deuses e o alvo deve estar em sua linha de visão. Então o magus lança um olhar direto sobre seu alvo que recebe diretamente a influência deste Deus e pode obter as mais diversas reações e testa Manipulação + Empatia dificuldade igual a FV do alvo. O nº de sucessos tem que ser dividido entre um nº de alvos e horas.

Ex.: Um alvo influenciado por um Deus da morte, pode se tornar uma pessoa fria e sem sentimentos. Influenciado por um Deus do fogo, pode se tornar um piromaniaco, etc.

Este poder é semelhante ao nível 2 desta trilha "Influência Divina", mas seus efeitos além de serem mais destrutivos, podem afetar vários alvos (sucessos divididos entre horas e número de alvos).

●●●● Invocar a Presença Divina

Invocando este poder o magus pode invocar a imagem de um deus que aparecerá de forma triunfante e irradiará sua influência sobre todos os alvos presentes.

Sistema: O magus recita um hino em nome ao deus (geralmente na língua de origem do deus) e solicita seus favores. O deus aparecerá logo atrás ou ao lado do magus e irradiará sua influência automaticamente. O magus poderá escolher qual influência divina dominará seus alvos.

Ex.: O magus está cercado por uma horda de rebeldes Lasombra que cada vez mais espalham suas sombras pelo local. O magus então invoca Hórus, o deus solar que irradia toda a área de luz afugentando não só as sombras, mas afastando seus Algozes enquanto o deus estiver presente na área.

Este poder pode ser usado para influenciar mortais que adoram uma divindade em questão, invocando os apelos do deus e provando aos mortais que é soberano.

O número de sucessos determina o tempo que o deus ficará presente e conseqüentemente o tempo que os alvos sentirão sua influência.

Nº de Sucessos	Tempo
1 Sucesso	Um turno
2 Sucessos	Cinco minutos
3 Sucessos	Uma cena
4 Sucessos	3 horas
5 Sucessos	Uma noite

●●●● Fúria dos Deuses

Invocando este poder o magus pode controlar aspectos e até elementos da natureza, criando assim grandes distúrbios climáticos.

Sistema: O magus recita um hino em nome ao deus (geralmente na língua de origem do deus) e solicita seus favores. O efeito depende da influência que o deus tem sobre o elemento.

Ex.: Zeus é o senhor do relâmpago e pode ser invocado para criar tempestades; Netuno é o senhor dos mares e "aquele que faz tremer a terra", pode ser invocado para criar maremotos ou terremotos. Zéfiro é o deus do vento e pode ser invocado para criar grandes ventanias.

●●●●● Invocar a Face Divina

Com este nível final da trilha o magus é capaz de "incorporar" o Deus invocado em si mesmo. Assim ele terá características semelhantes ao Deus invocado, seu corpo será recoberto com uma ilusão que o caracterizará como o próprio Deus (vestes e acessórios). Até mesmo o temperamento do magus será alterado, tornando um simples magus que invoca um Deus da guerra em uma máquina de matar.

Sistema: O magus terá de analisar junto ao narrador quais serão as características adquiridas durante a invocação de um Deus específico, mas não importando o Deus, todos terão os seguintes modificadores:

Atributos Físicos + 4, Sociais +3, Imagem Divina (roupas e acessórios que identificam o Deus invocado), o poder equivalente a Majestade (Presença nível 5) e poderes referente a divindade.

Divindades	Poderes	Divindade Relacionada
Deuses da Guerra	+3 em armas brancas, +3 em briga, +3 em esquiva e pode invocar um Berseker (Espasmo de fúria que ignora penalidade por ferimentos).	Ares, Assur, Idra, Odin, Tyr, Mithra.
Deuses da Luz (Sol)	Aura de luz que afugenta seres de sombra, criaturas com fraqueza a Luz (incluindo vampiros) e Demônios menores. Conferem também poderes relacionados as chamas.	Apolo, Lug, Balder, Hélio, Marduk, Mithra, Ra e Vishnu
Deuses das Trevas	Poderes relacionados ao controle e criação de (Idéias em Tenebrosidade).	Hades, Plutão, dagda, Odin, Anúbis, Samhain
Deuses da Cura e da Paz	Poderes relacionados à Pacificação e Curas de ferimentos (Veja Obeah).	Apolo
Deuses do Céu	Poderes relacionados ao vento, trovão, raio, chuva, granizo, tempestades e padrões climáticos.	Zeus, Jeová, Thor, Odin, Hórus, Nwyvre, Taranis, e Nuada
Deuses do Êxtase (Loucura)	Poderes relacionados a loucura, dança e êxtase.	Cernunnos, Osiris, Pã
Deuses Trapaceiros	Conferem +3 em Furtividade, Lábria e Manha.	Hermes, Loki, Krishna, Toth
Deuses da Arte	Conferem poderes relacionados a confecção de objetos mágicos.	Hefesto, Lug, Ptah
Deusas da Caça	Conferem +3 no uso de Armas Brancas, Furtividade.	Ártemis, Diana, Aradia

**A Trilha Divina Foi criada por Christopher Petralona.
Trilha exclusiva da Capela Rosa Amarga.**

SEDUÇÃO DAS CHAMAS FRIAS

Uma das mais temidas formas de magia vampírica foi alterada com a ajuda da magi **Arkana Petralona** tornando-a ainda mais mortal. A **Sedução das Chamas Frias** permite que se convoque um mágico fogo frio, de cor azulada. O poder do sangue é moldado para formar chamas frias dançantes que respondem ao comando do taumaturgo. Estas chamas queimam com o frio intenso e podem até congelar um alvo.

A **Sedução das Chamas Frias** não difere de sua irmã **A Sedução das Chamas** no entanto as chamas criadas por **Sedução das Chamas Frias** são tão frias que queimam causando dano agravado e paralisando o alvo com o frio intenso.

Entenda que as chamas criadas por esta linha são extremamente frias, assim quando tocam seu alvo, o resfriam ao nível do congelamento como uma onda de ar frio. Alguns magus teorizam que este frio intenso parte diretamente da alma de seu invocador; Outros teorizam que o magus manipula e amplia o centro azul da chama que ao que se sabe é extremamente fria.

Obs.: Além de causar dano agravado, para cada nível de vitalidade perdido o alvo também perde 1 ponto em destreza deixando-o mais lento com o frio. Caso o alvo desta trilha perca todos seus pontos de Destreza, congela, transformando-se em uma estátua de gelo por uma cena.

● Mão Ígnea

Um sopro dançante de fogo envolve uma mão (ou ambas) do magus ao seu comando. Esta palma de fogo cria luz e permite golpear com as mãos para queimar os oponentes. Uma vez invocada, a **Mão Ígnea** permanece até que o taumaturgo decida extingui-la. Pode-se até utilizá-la em conjunto com outros poderes como **Rapidez e Potência**, tornando o magus um combatente formidável.

Sistema: A **Mão Ígnea** causa dano agravado, se o operador golpear com a(s) mão(s) coberta(s) de fogo. O invocador não sofre danos ou inconveniências em virtude da **Mão Ígnea**; de fato, ele pode até vestir luvas ou outras roupas, que permanecem intocadas pelas chamas. Invocar **Mão Ígnea** requer um turno.

●● Dardo Flamejante

Apontando para um alvo e entoando palavras de poder, o magus pode lançar um **Dardo Flamejante**. Este projétil de fogo cruza o ar para ferir quem atingir com uma rajada abrasadora, fazendo com que objetos prontamente se congelem.

Sistema: Um **Dardo Flamejante** inflige um nível de dano agravado por frio ao acertar, e então se extingue em um sopro de chamas místicas. Se o **Dardo Flamejante** atingir algum alvo (como uma pilha de feno ou papéis, mas não roupas que alguém veste), o alvo congela-se. O invocador não é imune ao seu **Dardo Flamejante** se este for redirecionado de volta após seu lançamento. Invocar **Dardo Flamejante** requer um turno.

Obs.: Dif.4 para absorver, 1 nível de dano agravado & 1 ponto de Destreza por turno.

●●● Muralha de Fogo Frio

Uma coluna de chamas irrompe em pleno ar, resfriando com vigor sobrenatural ao comando do magus. Só é preciso apontar para o local desejado e recitar as sílabas deste feitiço para gerar uma verdadeira **Muralha de Fogo Frio**. O magus pode criar esta barreira flamejante em qualquer lugar que possa ver, a até 15 metros de distância de onde estiver.

Sistema: Invocar uma **Muralha de Fogo Frio** requer um turno; A muralha ocupa um espaço de aproximadamente 2 metros de diâmetro com igual altura. Se o magus conjurar a muralha na posição de uma pessoa, o fogo surge debaixo do indivíduo, infringindo 2 níveis de dano letal. A muralha permanece até que o invocador decida extingui-la, se mova para além de 15 metros da muralha ou caia inconsciente, em torpor ou morra. Indivíduos movendo-se através da **Muralha de Fogo Frio** sofrem 2 níveis de dano letal e perdem 2 pontos de Destreza automaticamente a cada turno que estejam dentro (ou passando através) das chamas.

Se a **Muralha de Fogo Frio** for convocada sobre um objeto ou superfície, o alvo pode congelar com o frio extremo. O magus não possui nenhuma imunidade especial ao fogo criado com esta magia.

Obs.: Dif.5 para absorver, 2 níveis de dano agravado & perda de 2 pontos de Destreza p

turno.

●●●● Engolfar

Encarando decididamente um indivíduo e dizendo palavras de criação de fogo, o magus faz a vítima arder em chamas azuis, rapidamente congelando-se. Este fogo queima e congela o indivíduo com um poder horrível, permanecendo até que o indivíduo consiga extinguir as chamas.

Sistema: Protejar **Engolfar** requer um turno. Após o ataque, o alvo explode em chamas e automaticamente congela, sofrendo 2 níveis de dano agravado pelo fogo, até que o alvo possa abafar as chamas ou livrar-se do gelo.

É possível **Engolfar** um mesmo alvo diversas vezes em turnos sucessivos, causando dano cumulativo à medida que a vítima entra em combustão de forma explosiva e congela mais e mais seu corpo.

Obs.: Dif.7 para absorver, 2 níveis de dano agravado & perda de 2 pontos de Destreza por turno.

●●●●● Tempestade de Fogo Frio

Quando estas chamas são convocadas, elas vêm em uma onda congelante que preenche todo um recinto. Uma **Tempestade de Fogo Frio** lança uma chuva de fogo frio sobre uma grande região, resfriando e congelando tudo em seu interior. Qualquer lugar que o invocador possa ver, num raio de 15 metros, pode ser alvo de uma **Tempestade de Fogo Frio**.

Sistema: Quando invocada a **Tempestade de Fogo Frio**, uma área de até 6 metros de diâmetro é atingida por barulhentas placas de gelo e chamas azuladas. As vítimas são queimadas pelo frio intenso ou até congeladas automaticamente, a critério do narrador. Todos os materiais da região congelam imediatamente, embora pessoas e vampiros fugindo da área não permanecem necessariamente congeladas.

Uma **Tempestade de Fogo Frio** dura até ser dissipada pelo magus ou até ele sair do alcance. Ela também termina imediatamente se o magus cair inconsciente, entrar em torpor ou morrer.

Obs.: Dif.9 para absorver, 3 níveis de dano agravado e a perda de 3 Pontos de Desreza por turno.

**A Trilha Sedução das Chamas Frias foi criada por Arkana Petralona.
Trilha exclusiva da Capela Rosa Amarga.**

ESPÍRITO DO GUERREIRO

● **Consciência do Combate**

O magus se torna extremamente alerta e atento em combate, agindo mais rapidamente que outros e ficando praticamente impossível de ser surpreendido.

Sistema: Enquanto ativo o personagem adquire automaticamente a iniciativa em um combate. Os efeitos duram por uma cena.

●● **A Persistência do Guerreiro**

O magus pode ignorar as ferimentos mais severos e continuar lutando como se estivesse incólume.

Sistema: Cada sucesso permite ao magus ignorar todas as penalidades de seus ferimentos por 1 turno. Magus incapacitados podem mover-se e até mesmo lutar dependendo do tipo de ferimento recebido.

●●● **Armadura de Sangue**

O personagem elimina de seus poros uma pequena quantidade de sangue que cobre seu corpo protegendo-o como se fosse uma armadura. Enquanto estiver com este poder ativado, a pele do personagem assume um tom corado muito similar ao humano.

Sistema: Para cada ponto de sangue gasto o magus receberá um dado extra para absorção de dano (máximo equivalente a geração). Os dados recebidos podem ser usados para absorver dano por contusão, letal ou agravado. Os efeitos duram por uma cena.

●●●● **Aprimorar o Corpo**

Com este poder o magus pode aprimorar seu corpo, tornando-se mais rápido, forte e resistente.

Sistema: Para cada sucesso no teste de Força de Vontade o magus pode acrescentar 1 ponto em um de seus atributos físicos (máximo equivalente a geração). Os efeitos duram por uma cena.

●●●●● **A Forma do Predador**

O magus torna-se uma máquina mortal de combate completamente inumana. Mudando para uma forma reptílica (lembrando muito os homens lagarto das lendas medievais) o magus transforma-se em uma criatura capaz de combater até mesmo um tzimisce em sua Forma Zulo.

Sistema: O magus transforma-se em 3 turnos ou pode gastar 3 pontos de sangue para mudar em 1 turno.

Esta forma concede os seguintes benefícios: +3 em todos os atributos físicos (atributos sociais caem a zero), o couro espesso lhe permite absorver danos agravados e o dano por mordida causa 1 dado extra.

NOVA LINHA DO SANGUE

● Gosto por Sangue

Tocando o sangue de um alvo, o magus pode ter informações sobre sua geração, clã/linhagem, a quanto tempo se alimentou, etc. Se o sangue não for cainita, informações como raça, doenças e muitos outros detalhes podem ser descobertos.

●● Sangue de Typhon

Tocando o alvo, o magus pode transferir o sangue da vítima para o seu corpo ou transferir seu sangue para a vítima, produzindo assim um laço de sangue com a vítima sem que esta perceba. Um ponto de sangue pode ser transferido por sucesso.

●●● Doce Sangue

Colocando 3 pontos de sangue em um recipiente e dando para uma vítima beber, o magus fará com que ela entre em laço de sangue automaticamente com ele.

O laço possui um poder igual a 10 níveis. A cada noite o alvo pode fazer um teste de Força de Vontade (dif.8) para poder reduzir o poder do laço em 1 por sucesso. Quando o laço chegar a 0 estará quebrado.

Caso o alvo beba novamente o sangue do magus, seus esforços caem por terra.

●●●● Sangue Ácido

O magus pode transformar seu sangue em um poderoso ácido. Cada ponto de sangue causará 1 nível de dano agravado. O ácido corroe madeira, metal, etc.

O sangue pode ser "vomitado em uma vítima", se esta não for capaz de absorver os 7 níveis de dano agravado, irá se converter em uma poça borbulante de sangue.

●●●●● Symbionte

Com o derramamento de 4 pontos de sangue, o magus cria um ser composto do seu sangue. Esta criatura é ligeiramente inteligente e poderá seguir ordens simples. Geralmente, tende a se parecer com o taumaturgo, só ligeiramente menor.

O magus tem controle absoluto do symbionte e poderá controlar suas ações mesmo a distância, ver por seus olhos e ouvir por seus ouvidos.

Symbionte

Força 2, Destreza 4, Vigor 2

Percepção 3, Inteligência 1, Raciocínio 1

Força de Vontade 4

Esportes 3, Briga 2, Esquiva 4, Empatia 2, Furtividade 4

Ataque: Mordida (2 dados, agravado)

Vitalidade: OK, OK, -1, -2, -3, DESTRUÍDO

SOBERANIA EM BATALHA

● Fortalecendo as Armas

O magus derrama seu sangue sobre suas armas (no caso de armas de fogo somente nas balas), este sangue será absorvido por suas armas e as fortalecerá, tornando-as mais resistentes e fazendo com que estas causem mais danos.

Sistema: Para cada sucesso, o magus acrescenta 1 nível de vitalidade as suas armas, caso queira que estas causem dano, 2 sucessos devem ser gastos por dado extra de dano.

●● Lâminas Fatais

Neste nível o magus executar ataques fatais com suas armas brancas causando um maior grau de dano em seus inimigos.

Sistema: O magus cobre sua espada com seu sangue e desfere um ataque direto contra seu inimigo, caso tenha sucesso no ataque, ele pode somar seus dados em armas brancas com sua força para o cálculo de dano.

●●● Pele de Pedra

O magus pode fazer com que sua carne endureça de forma a proteger-se melhor de ataques inflingidos contra ele.

Sistema: A carne do magus endurece, sem perder a flexibilidade. Cada sucesso confere 1 dado adicional para absorção de dano, seja este de contusão, letal ou agravado.

●●●● Conhecer o Oponente

Com este poder o magus pode sondar a mente do oponente e apoderar-se de suas habilidades de combate (briga, esquiva, armas brancas, armas de fogo, etc.).

Sistema: Para cada sucesso no teste de Força de Vontade, o magus pode adquirir um ponto de uma das habilidades do oponente.

Exemplo: O magus enfrenta um Brujah conhecido por sua ótima capacidade de luta com armas brancas. Em termos de jogo o magus possui apenas 2 pontos de armas brancas enquanto o Brujah possui 5. Assim o magus ativa este poder e tem 4 sucessos, assim ele "suga" 4 pontos da habilidade em armas brancas do Brujah para si passando a ter 6 dados de armas brancas, podendo agora rivalizar com o Brujah e até superá-lo. Este poder dura por uma cena.

●●●●● Automato

Este poder permite ao magus apoderar-se do corpo de um oponente e usá-lo da forma que desejar. Embora o corpo não cometá atos de violência contra si mesmo, ele poderá ser usado para atacar outros inimigos (perfeito para utilizar o crinos que decidiu arrancar sua cabeça contra os cainitas do saba que acabaram de chegar).

Sistema: Para cada sucesso, o magus poderá controlar o corpo do alvo por 2 turnos. O magus poderá controlar um número de automatos igual ao seu nível de força de vontade. Os automatos poderão tentar resistir com um teste de Força de Vontade com uma dificuldade igual a Força de Vontade do magus e sobrepujar os sucessos do magus.

CAMINHO DA GÓRGONA

Esta trilha foi desenvolvida pelas feiticeiras Nefflim e Elizabetha durante o curso de 30 anos, por base nas lendas sobre a Medusa. Curiosamente, este caminho só pode ser aprendido por cainitas femininas.

● A Pele da Górgona

O corpo do magus começa a endurecer e fica mais resistente a dano.

Sistema: O magus ganha 2 dados extras para testes de absorção de dano.

●● Cabelos em Serpentes

O cabelo da maga transforma-se em um grupo de agressivas e sibilantes serpentes que estão sob o controle parcial da vampira.

Sistema: Este poder dura 1 turno por sucesso, 1 a 10 serpentes podem surgir na cabeça da maga e estas podem cuspir um veneno mortal a humanos se estes não forem medicados em uma hora (teste de Destreza + Armas de Fogo ou Aremesso, dif.6). Seres despertos sofrem 3 níveis de dano agravado.

Adicionalmente a maga poder ver através dos olhos das serpentes sendo assim impossível surpreende-la.

●●● Sangue da Górgona

Com este poder o sangue torna-se negro e venenoso como o sangue da lendária Medusa a qual Hércules embebeu suas fatais flechas.

Sistema: Cada sucesso torna o sangue do cainita venenoso por 1 hora. Cada ponto de sangue causa 1 nível automático de dano agravado caso ingerido e um dado de dano caso toque a pele de uma vítima.

Caso a cainita molhar com sangue uma arma como uma espada, faca ou mesmo unhas ela passará a causar dano agravado. A arma causa a quantidade de danos normais, mas cada ferimento causado desta forma é agravado. Cada Ponto de Sangue usado numa arma permite que ela cause ferimentos agravados por impacto.

Ex.: Caso seja gasto 3 pontos de sangue para molhar uma adaga, ela caurará dano agravado em apenas 3 ataques bem sucedidos. Após os tres ataques a arma passará a causar dano normal.

●●●● Forma da Medusa

Apartir deste nível a maga pode assumir a forma da lendaria Medusa. Nesta forma a parte inferior da maga se transforma em serpente, suas carras e presas crescem causando dano muito maior (força+3). Seus olhos tornan-se fendados e o poder "Cabelos em Serpentes" é ativado automaticamente em sua totalidade (10 serpentes).

Sistema: A transformação leva 3 turnos. nesta forma a aparencia da maga cai para zero, enquanto sua Força, Destreza e Vigor elevam-se em 3. A transformação pode ser feita em apenas 1 turno com o gasto de 4 pontos de sangue. A duração desde poder é de 1 hora por sucesso.

●●●●● O Olhar da Górgona

Fitando os olhos de um alvo, a maga poder causar uma poderosa paralisia em seus alvos.

Sistema: Ativando este poder a maga paralisa seu alvo de forma instantânea e fazendo com que esta assuma um tom acinzentado (tanto carne quanto objetos pessoais) dando a impressão que este transformou-se em pedra. A única forma de reverter o processo (antes do período descrito abaixo) é fazendo com que a maga derrame um pouco de seu sangue sobre o rosto da vítima.

1 Sucesso	Um turno
2 Sucessos	Uma hora
3 Sucessos	Uma noite
4 Sucessos	Uma semana
5 Sucessos	Um mes
6+ Sucessos	Um ano

Durante este período a vítima passa por uma espécie de sono profundo, ficando completamente alheia ao que ocorre ao seu redor e sendo incapaz de usar qualquer uma de suas habilidades ou poderes.

CAMINHO DE AEOLUS

Esta trilha concede ao magus o poder de convocar e manipular grandes quantidades de névoa, possibilitando-o camuflar-se ou encobrir uma grande área em névoa.

● O Chamado da Névoa

O magus pode convocar uma névoa densa em uma área. A visão do Magus ainda será afetada pela névoa, mas de um modo estranho ele "sente" mentalmente tudo o que a névoa cobre.

Sistema: Todos na área da névoa sofrerão uma penalidade de +2 dados em seus testes de percepção, tanto para visão, quanto para audição. Este nível constitui a base para a utilização de todos os outros poderes da trilha.

Cada sucesso indica a área que a névoa cobre:

Sucessos:	Área afetada:
1 Sucesso:	Uma névoa que cobre uma grande sala
2 Sucessos:	Uma névoa que cobre uma quadra
3 Sucessos:	Uma névoa que cobre seis quadras
4 Sucessos:	Uma névoa que cobre um pequeno bairro
5 Sucessos:	Uma névoa que cobre um grande bairro

●● O Chamado da Névoa Fria

Apartir deste nível o magus poderá controlar a névoa criada. O magus poderá mover a névoa na direção que desejar e também poderá influenciar sua cor, odor, temperatura e qualquer outro detalhe que desejar.

Sistema: Todos na área da névoa sofrerão uma penalidade de +3 dados em seus testes de percepção, tanto para visão, quanto para audição.

Cada sucesso indica a área que a névoa cobre:

Sucessos:	Área afetada:
1 Sucesso:	Uma névoa que cobre uma grande sala
2 Sucessos:	Uma névoa que cobre uma quadra
3 Sucessos:	Uma névoa que cobre seis quadras
4 Sucessos:	Uma névoa que cobre um pequeno bairro
5 Sucessos:	Uma névoa que cobre um grande bairro

●●● Mortalha de Névoa

Apartir deste nível o magus poderá se mover invisível e silenciosamente dentro da névoa criada.

Sistema: O magus passará a ter dentro de sua névoa as vantagens do poder "Presença Invisível - Ofuscação" além de ser completamente silencioso.

●●●● Névoa Silênciosa

Quando este poder é ativado, a névoa criada é tão densa que que sons só viajarão por alguns metros. A visão é completamente bloqueada, mesmo os possuidores de Auspícios ou do poder "Brilho dos Olhos Vermelhos" só poderão enxergar a até no máximo 3 metros.

Sistema: Assim que a névoa é criada o som parece diminuir da mesma forma que a visão é bloqueada. Todos dentro da névoa terão de fazer um teste de Coragem (dif. 8) para permanecerem no local pois a privação da visão e do som torna-se cada vez sufocante.

●●●●● Tornando-se um com a névoa

Neste nível o magus pode fundir-se com a névoa, tornando-se invisível e semi-etéreo, sendo capaz de flutuar em seu interior.

Sistema: Enquanto estiver nesta forma o magus possuirá os mesmos benefícios do poder "Forma de Névoa - Metamorfose" mas com a vantagem de poder estender este poder por toda a área coberta pela névoa.

LINHA DO DESAPARECIMENTO

● O Truque da Sala de Estar

Neste nível inicial o magus pode remover um objeto pequeno, inanimado, temporariamente da existência. Pequeno é definido por um objeto que pode ser segurado na mão do taumaturgo (no máximo 1 palmo de circunferência, como uma arma). O magus deve tocar o objeto para que este desapareça.

Sistema: O número de sucesso equivale ao numero de horas que o objeto deixará esta realidade. Entenda que os átomos do objeto são separados de forma a fazer com que este se torne não só invisível como imaterial. O objeto se reformará no local em que o magus deseje.

●● Onda de Mãos

Neste nível o magus pode remover um objeto que esteja ao alcance de sua visão com um simples movimento de uma de suas mãos.

Sistema: O número de sucesso equivale ao numero de horas que o objeto deixará esta realidade.

●●● Mãos de Gigante

Este nível concede ao magus o poder para remover objetos maiores, mas ainda inanimados. Este objetos deverão ter no máximo o tamanho do Taumaturgo.

Sistema: O magus terá de gastar 3 pontos de sangue para ativar este poder. O objeto deverá estar na linha de visão do magus.

●●●● O Truque do Desaparecimento

Neste nível o magus pode fazer com que seu corpo e seus objetos pessoais desapareçam e reapareçam momentos depois. O magus poderá disperçar os átomos de seu corpo, tornando-se incorpóreo e invisível.

Sistema: Este poder requer o gasto de 3 pontos de sangue. O número de sucessos determinará o tempo máximo que o magus poderá ficar incorpóreo.

Sucessos:	Duração:
1 Sucesso:	5 Minutos
2 Sucessos:	15 Minutos
3 Sucessos:	30 Minutos
4 Sucessos:	1 Hora
5 Sucessos:	3 Horas

●●●●● Teleporte

O magus já não é mais limitado a objetos inanimados, podendo fazer com que qualquer ser vivo (incluindo seres despertos) simplesmente desapareçam no ar. Roupas e pequenos objetos desaparecem junto com o alvo.

Sistema: Este poder requer o gasto de 3 pontos de sangue. O número de sucessos determina por quantas horas o alvo desaparece ou a distância em que o alvo ira reaparecer.

O alvo pode tentar se opor a vontade do magus fazendo um teste de Força de Vontade (dif. igual a Força de Vontade do magus). Magus não poderá remover apenas uma parte de seu alvo, apenas o alvo inteiro.

Caso o magus use este poder em si mesmo poderá desaparecer e reaparecer em um outro local.

Sucessos:	Duração / Distância:
1 Sucesso:	1 Hora / 10 Metros
2 Sucessos:	3 Horas / 50 Metros

3 Sucessos:	12 Horas / 100 Metros
4 Sucessos:	1 Semana / 1 Quilômetro
5 Sucessos:	1 Mês / 10 Quilômetros

CAMINHO DAS LETRAS RÚNICAS

● Glypho de Defesa

Neste primeiro nível o magus aprende a criar um Glypho de Defesa, usado para a proteção de algum lugar ou objeto a sua escolha.

Sistema: O magus cria um símbolo sob o local que deseja, este símbolo cria uma espécie de aura ao redor do objeto que impede o seu manuseio; Livros não podem ser abertos, refúgios não podem ser invadidos, etc. Cada Glypho criado confere ao objeto o equivalente a 1 Nível de Vitalidade extra. Quando estes níveis forem ultrapassados, uma espécie de capa de vidro vermelho quebra-se ao redor do objeto.

●● Glypho de Ataque

Este Glypho quanto ativado ataca automaticamente o alvo em sua área de efeito.

Sistema: Para cada sucesso durante a criação do Glypho o magus cobre uma área de 2 metros cúbicos. Caso o alvo invada a área de proteção do Glypho, receberá uma descarga de energia rubra que lhe causará 4 dados de dano agravado por turno de permanência no local. Esta descarga só é vista por quem está sendo atacado e por ninguém mais.

●●● Glypho de Permanencia

Com este poder o magus poder criar Glyphos que podem perdurar por séculos, resistindo a ação do tempo e até mesmo ataques mágicos.

Sistema: Cada sucesso confere ao Glypho o equivalente a 1 Nível de Vitalidade para resistir a quaisquer ataques. No caso de ações do tempo como ferrugem, desgaste do local, etc, cada nível de vitalidade é perdido após passados 100 anos.

●●●● Glypho de Ocultamento

O magus poderá criar Glyphos para ocultar os mais variados objetos e lugares.

Sistema: Quando criado sob um objeto, este será completamente ocultado e ignorado por qualquer um que se aproxime deste. Caso seja usado sobre um ser vivo, este será ocultado de forma eficaz, pode-se comparar este efeito ao quarto nível da disciplina Ofuscação "Desaparecimento do Olho da Mente".

Caso o magus queira ocultar algo muito grande, como uma casa por exemplo, terá que criar um Glypho em cada uma das paredes que só serão ativadas sob o comando do magus.

●●●●● União de Glyphos

Apartir deste nível magus pode utilizar Glyphos diferentes em um mesmo objeto.

Sistema: Este nível funciona mais a nível de conhecimento pois caso o magus deseje usar um Glypho de Ataque e um de Defesa em um mesmo objeto/lugar terá de utilizar os níveis acima e assim os seus testes.

CAMINHO DO SIMULACRUM

● **Imitar**

Esta é a base da trilha, que cria o componente principal para todos os níveis do caminho. Em uma banheira com sangue o magus cria um novo corpo, idêntico ao seu para utilizá-lo como desejar. Este corpo não possui a faísca da vida que anima um corpo vivo mas é para todos os efeitos o corpo do próprio magus.

Sistema: O magus enche uma banheira com sangue humano e uma pequena quantidade de seu próprio vitae. Quando a banheira estiver completa o magus ativa o poder desta trilha. Assim dentro da banheira o sangue vai coagular e endurecer formando primeiro os ossos e depois a carne e órgãos vitais e por fim a pele, cabelo e detalhes faciais do magus. O processo todo leva uma noite a qual ocorre sem a necessidade da presença do magus. No final da noite estará deitado na banheira um corpo perfeitamente igual ao do magus em seus mínimos detalhes.

Caso o simulacrum seja destruído, retorna a ser sua matéria prima, sangue.

●● **Distribuindo o Dano**

Criando um laço com o corpo o magus pode dividir todo o dano sofrido com seu simulacrum e vice-versa.

Sistema: Todo o dano que o magus receber e não poder absorver, pode ser transferido automaticamente para o simulacrum e caso o "corpo" sofra algum dano o magus poderá absorvê-lo para si, poupando seu simulacrum.

●●● **Divisão da Mente**

Apartir de agora o magus poderá animar seu simulacrum, dividindo sua consciência entre os dois corpos. O corpo possui todos os atributos físicos do magus mas todas as ações mentais devem ser testadas pelo próprio magus.

Sistema: Para cada sucesso o magus poderá dividir sua mente entre os dois corpos por 1 cena. Isto divide pela metade todas as paradas de dados durante a divisão da consciência.

●●●● **Vida Independente**

Neste nível o simulacrum pode criar pensamento independente o magus sem a necessidade de se compartilhar a consciência.

Sistema: O magus agora cria uma réplica exata de si mesmo que age independente de suas ações e é capaz de tomar decisões próprias. O simulacrum agora possui pensamento real mas não poderá ser atingido por poderes mentais pois estes refletirão diretamente ao magus que o criou. O magus jamais agirá contra seu criador e fará tudo como se fosse o próprio magus que estivesse fazendo.

●●●●● **Onipresença**

O magus poderá criar vários simulacrums que irão durar por tempo indeterminado. E em caso de qualquer adversidade o magus poderá literalmente trocar de corpo quando desejar.

Sistema: A qualquer hora o magus pode transferir sua alma e poderes para qualquer um dos corpos criados, quando a troca for feita, o corpo possuído será como que o corpo original do magus. O efeito mais poderoso de **Onipresença** é que caso o magus venha a sofrer a morte final, sua alma será transferida automaticamente para o simulacrum mais próximo. Porém o magus passará pela experiência da morte, ganhando assim uma perturbação temporária (10 dias menos a força de vontade do magus).

LIÇÃO DO TAI-DÓ

A trilha do Tai-Dó permite ao Vampiro canalizar o Yin e o Yang de seu sangue para realizar feitos físicos extraordinários. Para possuir este caminho é necessário possuir no mínimo 4º nível de Destreza, 5º nível de Artes Marciais.

Ate o 3º Nível este caminho possui dois aspectos um de defesa e outro de Ataque estes aspectos são:

Yin: Deixa a aura do vampiro em brasas, queimando em vermelho sangue, azul ou dourado, e se focaliza em ataques destruidores e precisos.

Yang: Deixa a aura do vampiro da cor gelo-azulado, ou outros matizes lunares, e se focaliza em defesas concretas.

● **Mãos Defensivas (Yang):**

O personagem pode aparar ou bloquear ataques de Armas brancas com as mãos sem sofrer nenhum dano.

Sistema: 2 Pontos de Sangue e 1 ponto de Força de Vontade.

● **Punhos de Aço (Yin):**

O personagem provoca maior dano com socos e chutes.

Sistema: Testa-se F.V Dif: 7 Cada sucesso é acrescentado ao Dano.

●● **Parede de Aço (Yang):**

O personagem pode interceptar projeteis de Armas de Fogo, espalmando-as ou ate mesmo segurando-as.

Sistema: 3 Ponto de Força de Vontade

●● **Mãos de Sabre (Yin):**

O personagem com um golpe realizado com o "Cutelo da mão" (Lateral da mão) pode cortar como uma espada.

Sistema: Gasta se 2 Pontos de Sangue e causa Dano Letal igual a Força.

●●● **Fuga Extraordinária (Yang):**

Ao invocar este poder o personagem consegue burlar as leis da Física e realizar feitos e ações considerados impossíveis.

O personagem consegue se esquivar automaticamente de uma rajada de balas de metralhadoras, em uma fuga consegue subir uma parede correndo e etc...

Somente ações voltadas a Esquivas, Fugas e Subterfúgios são possíveis com este nível de poder, ações que envolvam ataque só são possíveis a partir do 4º nível.

Sistema: 1 Ponto de F.V e 4 Pontos de Sangue.

●●● **Ataque a Distância (Yin):**

Aplicando um soco ou chute em direção a um alvo, o personagem é capaz de projetar sua energia Yang e provocar dano como se estivesse atingindo o alvo com um golpe.

Sistema: 3 Pontos de Sangue O alcance deste poder é de 100 m para cada Ponto de Sangue gasto.

●●●● Múltiplos Ataques:

O personagem torna se capaz de atacar mais de um oponente no mesmo turno, as vítimas ã conseguem se esquivar, mesmo as que possuem Rapidez, mas para os espectadores a cena ficara resumida em apenas um borrão em movimento e vários corpos caindo golpeados. (OBS: ã é possível usar rapidez ao acionar este poder).

Sistema: O personagem primeiramente gasta 3 Pontos de F.V e 5 pontos de Sangue depois testa sua Destreza + Artes marciais DIF:6, cada sucesso equivale a um oponente atacado, depois faz o teste apropriado para o ataque e para averiguação de Dano.

●●●●● Controle Chamas:

O personagem fica envolto de Chamas de energias e libera o Ardente - Yin ou o Frio - Yang, todos os seus ataques causam DanoAgravado.

Sistema: 1 Ponto de Sangue por turno. Para cada ponto gasto (do mesmo tipo de aspecto, ou seja, sangue-Yin ou sangue-Yang), o ataque inflige 4 dados de seu tipo respectivo de dano agravado. Os dois tipos de chamas podem ser usados ao mesmo tempo queimando o corpo e a alma do alvo, causando assim níveis de vitalidade agravado e a destruição de sua força de vontade.

Chama Yin: Estará brilhando quente e inflige dano de fogo bastante direto. Este dano é agravado. É usado contra seres materiais e objetos combustíveis. Yin-chama destrói o corpo de seus adversários.

Chama Yang: É glacial e "queima com o frio" a alma de uma vítima. Yang-chama inflige dano contra espíritos e Aparições. Contra seres materiais, Yang-chama destrói a Força de vontade temporária (a vítima pode usar Força de vontade permanente, dificuldade 8, para absorver).

**A Linha do Tai-Dô foi criada por Cristie'nn Baskerville.
Trilha exclusiva da Capela Rosa Amarga.**

TAUMATURGIA CINÉTICA

● Impedir Fluxo

O magus pode impedir o fluxo de energia cinética de um ataque, reduzindo seu movimento e conseqüentemente o dano de qualquer ataque ou efeito semelhante direcionado contra ele.

Sistema: Cada sucesso reduz a quantidade de dano contra o magus em um. Dano agravado é tratado da mesma forma.

Exemplo: Um guerreiro está lutando contra um Gangrel enfurecido. O Gangrel o atinge e rola 5 sucessos de dano contra o Tremere. Mas o Guerreiro usa *Impedir Fluxo* e consegue 3 sucessos, ele agora irá receber somente 2 níveis de dano, que podem ser absorvidos normalmente.

●● Descarregar

O magus pode acentuar sua própria energia cinética. Com isso o magus pode aplica-lá em ataques físicos que causarão dano agravado.

Sistema: Cada sucesso concederá ao magus no seu próximo ataque a habilidade de causar dano agravado, isto só poderá ser aplicado em ataques físicos diretos (incluindo armas brancas).

O magus pode deixar "reservado" até 5 pontos de energia cinética em seu corpo até 3X seu vigor (em horas). Em termos de jogo cada ataque do magus causará dano agravado até que sejam gastos os sucessos obtidos.

Quando usado este poder a arma branca ou as mãos do magus emitirão um brilho vermelho intenso.

●●● Incitar Chamas / Incitar Frio

Neste nível o magus poderá movimentar os átomos de um objeto para incendiá-lo ou derrete-lo. Também é possível diminuir o movimento dos átomos para congelar objetos e inimigos.

Sistema: Agitando os átomos, cada sucesso causará 1 nível de dano agravado em oponentes por queimadura. Objetos inflamáveis entrarão em combustão automaticamente e metais ficarão incandescentes até o derretimento.

Diminuindo o movimento dos átomos, cada sucesso causa 1 nível de dano letal devido ao frio intenso. Este poder diminui ao redor do alvo em média 50C° ou 20C° em uma área de 20m³ por sucesso sendo que o magus pode controlar a maneira que desejar. Os objetos se tornarão quebradiços com o uso deste poder e os inimigos terão um redutor de 2 dados para cada sucesso do magus. Caso o magus consiga um número de sucessos igual ao nível de vigor do oponente, este será congelado automaticamente.

●●●● Ataque Cinético

Este poder é muito parecido com o nível 2 desta trilha "*Descarregar*", no entanto o magus poderá aplicá-lo em objetos arremessáveis, fazendo-os brilhar em rubro-sangue.

Sistema: O usuário segura um objeto em sua mão e ativa o poder, fazendo com que os átomos deste vibrem e tornem o objeto instável. Quando atirado o objeto causará 1 nível de dano agravado por sucesso devido a explosão que este causará.

●●●●● Absorção Cinética

O magus é capaz de focalizar a energia cinética de um ataque para lhe conceder poderes físicos.

Sistema: Após receber um ataque o usuário ativa este poder, cada sucesso faz com 1 nível de vitalidade seja absorvido e convertido em 1 ponto em um atributo físico (força, destreza ou vigor), podendo exceder seu limite de geração.

**A Taumaturgia Cinética foi criada por Cristie'nn Baskerville.
Trilha exclusiva da Capela Rosa Amarga.**

CAMINHO DA CARNE

● Emulação do corpo

O magus pode copiar as características físicas de uma pessoa. Isto inclui tom de voz, cor do cabelo, construção física, etc.

Sistema: Os sucessos determinam quanto tempo a nova aparência irá permanecer, calculando-se 1 cena por sucesso. A cópia será perfeita e indetectável por meios físicos.

●● O Verdadeiro Cadáver

Normalmente quando sofre dano através de ferimentos "não agravados", o vampiro cura os ferimentos com alguns pontos de sangue. Com este poder isto não se aplica desta forma. A pele do magus ficará fria e suave ao toque, pálida e uma cor vívida ao redor dos lábios e veias.

Sistema: Com este poder, apenas dano agravado causará dano agravado no magus. Isto significa que quando o magus utiliza "Verdadeiro Cadáver", ele não receberá os redutores para dano por contusão ou letal e se regenerará automaticamente sem nem mesmo o gasto de sangue. Os ataques se tornarão ineficazes.

Exemplo: Um magus crivado de balas irá curar os ferimentos automaticamente sem sofrer dano algum.

●●● A Besta Desencadeada

Este nível da trilha é semelhante a **Forma Zulu** da disciplina Vicissitude. O magus se torna um monstro de aproximadamente 3 metros. Sua pele é de um esverdeado-cinza ou cinza-negro. Os braços se tornam grandes e fortes como os de um gorila, com garras longas e negras. Seu semblante facial deforma em uma aparência demoníaca e a face é moldada com 2 presas pontiagudas e olhos marmoreos escuros. O cabelo cresce muito em um tom negro ou some completamente. O magus será incapaz de falar fluentemente, apenas palavras simples podem ser usadas como (corra, morra, etc.).

Sistema: O dano causado pelas garras é de Força +2 agravado. A criatura recebe +3 em todos os seus atributos. É necessário 1 turno para a transformação.

●●●● Controle do Vitae

O magus pode controlar seu sangue como desejar. Como em **Forma Plásmica** da disciplina Vicissitude, ele poderá transformar qualquer parte do seu corpo em vitae sensível. Ou transmutar seu sangue em ácido.

Sistema: Quando transmuta seu sangue em ácido, cada ponto de sangue causa 3 dados de dano agravado. Quando transformar parte de seu corpo em sangue (ou todo ele) poderá controlá-lo como desejar.

●●●●● Criatura de Carne

Neste nível o magus pode transformar partes de seu corpo em pequenas criaturas (hoimunculus). A entidade está sob o controle total do vampiro.

Sistema: Quanto maior a parte do corpo destacada, maior a criatura. O magus pode escolher em regenerar a parte do corpo destacada ou apenas reabsorver a criatura depois de utilizada. O homunculus possui as mesmas fraquezas de um vampiro normal e o magus poderá ver e ouvir tudo que sua criatura presenciar.

FRIO GLACIAL

● Resfriar Ambientes

O magus pode baixar a temperatura de uma área em 20 C° por sucesso. Caso seja utilizado em ambiente fechado passa a 30 C° por sucesso

Sistema: A temperatura do local baixa, podendo congelar a água e reduzindo em 2 dados as ações de todos em um área de 20 metros.

●● Frio

Uma área de 3m³ é resfriada ao nível do congelamento.

Sistema: A cada sucesso a temperatura de uma área diminuirá em 50 C°, reduzindo em 3 dados as ações de todos em um área de 20 metros.

●●● Tempestade de Neve

O magus pode criar uma tempestade de gelo e neve em uma área de 50m² que encobrirá tudo ao redor.

Sistema: A cada sucesso a temperatura de uma área diminuirá em 60 C°, reduzindo em 4 dados as ações de todos em um área de 50m².

●●●● Fragmentos de Gelo

O magus poderá lançar de suas mão fragmentos de gelo afiado contra um alvo.

Sistema: Cada sucesso causará 2 níveis de dano letal ao alvo.

●●●●● Congelar

No ápice deste poder o magus poderá congelar um alvo a sua escolha.

Sistema: O magus cria uma camada grossa de gelo ao redor do alvo. Caso o número de sucessos seja igual ou maior que o nível de Vigor + Fortitude de um alvo, este congelará automaticamente. Livrando-se do gelo o alvo terá um redutor de 5 dados devido ao frio intenso.

***Frio Glacial* foi criada por Arkana Petralona.
Trilha exclusiva da Capela Rosa Amarga.**

LIÑHA BOREALIS

● O Toque de Rans

Concentrando-se o taumaturgo pode resfriar uma área pequena (do tamanho de um quarto) ou congelar um objeto pequeno, debilitando dispositivos simples, tornando-os inúteis.

Sistema: Para ativar este poder o magus deve tocar o alvo. Um ponto adicional de sangue deve ser gasto caso o alvo esteja em movimento. Este nível não pode ser empregado em um ser vivo ou em um alvo morto-vivo.

●● O Aperto de Magni

A partir deste nível uma área ligeiramente maior pode ser resfriada e o taumaturgo não necessita mais tocar seus alvos.

Sistema: O magus poderá criar um bloco pequeno do gelo, equivalente a um pé cúbico. Caso uma criatura viva (ou morta-viva) for agarrada pelo magus, o alvo deve testar seu Vigor + Fortitude ou Equivalente (dif.8). O gelo pode parar o movimento de uma pessoa ou de uma máquina, e durará até ser derretido ou quebrado. O gelo causará dano letal.

●●● A Parede de Gelo

Com este nível de controle o taumaturgo pode criar uma parede do gelo.

Sistema: A parede é três pés cúbicos de gelo para cada sucesso no teste de ativação, e tem tantos níveis de Vigor para testes de absorção quanto o número de sucessos obtidos, e tem os níveis de vitalidade iguais à metade dos sucessos obtidos, arredondado para baixo. A parede deve ser invocada em espaço desocupado e deve estar no campo de visão do magus.

●●●● O Toque Gélido

O taumaturgo pode literalmente congelar o sangue de seu alvo escolhido.

Sistema: O taumaturgo quando ativa este poder pode congelar 1 ponto de sangue por sucesso na ativação da trilha. Para mortais e outros seres vivos isto causaria um nível de dano letal para cada ponto de sangue congelado, e torna esse líquido permanentemente inútil em seu corpo. Para vampiros isto faria o sangue inútil por 5 minutos ou até o fim de uma cena. Em ambos os casos o alvo perde um nível em cada atributo físico para cada ponto de sangue congelado.

●●●●● O Túmulo Ártico

Este poder pode encerrar completamente um único alvo em um túmulo do gelo. O Taumaturgista deve concentrar-se por um turno.

Sistema: O túmulo tem tantos níveis de Vigor para testes de absorção quanto o número de sucessos obtidos, e tem os níveis de vitalidade iguais à metade dos sucessos obtidos, arredondado para baixo. O alvo preso no bloco do gelo receberá um nível de dano letal por rodada até estar livre. A vítima deste poder pode tentar quebrar o bloco de dentro para fora, destruindo os níveis de vitalidade do gelo.

LIÇÃO DA HUMANIDADE

Esta trilha ocupa-se em trazer o vampiro devolta a uma condição mais humana.

● Respirar

O magus pode respirar de forma normal como qualquer humano. No entanto o ar não é necessário de fato.

●● Sangue nas Veias

O magus pode simular a batida de seu coração e o pulsar de sangue em suas veias, sem o menor esforço.

●●● Comer como os Humanos

O magus poderá comer e beber normalmente sem que sentir-se mal com os alimentos. No entanto, mais cedo ou mais tarde, os alimentos terão de ser "devolvidos".

●●●● Suportar o Sol

O magus poderá suportar mais facilmente o dano causado pela luz solar. Apartir de agora todo o dano por luz solar sera letal e não agravado durante 1 hora por sucesso.

●●●●● Retorno a Humanidade

O poder é considerado a antesala da golconda. Este poder permite ao magus passar-se completamente como humano. Ele respira, come, tem pulsação, pode cultivar cabelos e unhas a uma taxa regular, pode produzir água e suores e andar normalmente a luz do sol.

No entanto, durante o período em que esta como humano, o magus será realmente um humano, perdendo **todos** seu poderes vampíricos, suas disciplinas e atributos e habilidades acima do nível humano. Não poderá regenerar-se e morrerá facilmente como qualquer humano caso sofra um acidente. O magus praticamente esquece que é um vampiro e caso seja interrogado ou torturado não lembrará de nada sobre os cainitas e sua existência.

Quando a noite retornar, lentamente os poderes e habilidades do magus retornarão e em 3 horas ele será o vampiro que sempre foi.

**A Linha da Humanidade foi criada por Christopher Petralona.
Trilha exclusiva da Capela Rosa Amarga.**

CAMINHO DAS ARMAS

● Encantar a Arma

Com este poder o magus pode encantar suas armas para deixá-las sob seu controle.

Sistema: Com a despesa de 1 ponto de Força de Vontade, uma arma (branca ou de fogo) é encantada para unir-se ao magus. A arma passa a ser parte do magus para todos os propósitos. Qualquer um que toque a arma sem a permissão do magus receberá um descarga mística que causará 3 dados de dano agravado. Caso a arma seja retirada da presença do magus, ele sempre saberá sua localização.

●● Recuperando a Arma

O magus pode fazer com que sua arma retorne às suas mãos, não importando a distância que esta esteja.

Sistema: A arma simplesmente irá desaparecer do local onde está e reaparecerá nas mãos do magus.

●●● Arma Vampírica

A arma passará a roubar o sangue do alvo atacado.

Sistema: No caso de armas brancas, quando esta for cravada em um alvo, o magus poderá sugar seu sangue pela arma. No caso de armas de fogo, cada nível de vitalidade causado, roubará 2 pontos de sangue do alvo que são transferidos automaticamente para o magus.

●●●● Arma Ardente

Todo o dano causado pela arma será agravado.

Sistema: Como citado acima.

●●●●● Absorvendo a Arma

O magus poderá absorver a arma em seu corpo, camuflando-a de seus inimigos e os surpreendendo.

Sistema: O magus simplesmente ativa o poder e encosta a arma em seu corpo, assim ela será absorvida pela sua carne e ficará lá até ser invocada. A arma desaparece ou ficará como uma tatuagem na pele do magus.

CAMINHO DA GUERRA

● Olhar do Guerreiro

Neste nível o magus endurece sua alma, tornando-se indiferente a violência e morte como um soldado estaria; Tornando-se indiferente sobre o fato que pode ser destruído. Sua expressão fica neutra e fantasmagórica, inalterado pelo ambiente ao redor.

Sistema: O magus adquire 2 dados extras para Coragem e Autocontrole. O magus jamais ira enlouquecer com o caos e ações inumanas serão facilmente justificadas.

O numero de sucessos determina a duração do efeito:

- 1 sucesso:** 1 turno
- 2 sucessos:** 1 cena
- 3 sucessos:** 1 noite
- 4 sucessos:** 1 semana
- 5 sucessos:** 1 ciclo lunar

●● Braços em Armas

O magus pode alterar misticamente seus braços, fazendo com que na borda do antebraço brote um longo osso afiado que fará do braço do magus uma arma branca.

Sistema: O efeito dura uma cena. O numero de sucessos determina o quantia de dano "letal" que os braços podem causar.

- 1 sucesso:** Força
- 2 sucessos:** Força +1
- 3 sucessos:** Força +2
- 4 sucessos:** Força +3
- 5 sucessos:** Força +4

●●● Terror do Campo de Batalha

O magus poderá induzir o medo da batalha e da morte em seus oponentes. A vítima testemunha visões de sua destruição pelo magus durante a luta com o magus.

Sistema: O adversário do magus terá que tentar resistir ao poder desta trilha ou enfrentar os efeitos do Rotschreck. Para resistir o alvo deve fazer um teste de Força de Vontade baseado nos sucessos do magus.

- 1 sucesso:** Dif. 6
- 2 sucessos:** Dif. 7
- 3 sucessos:** Dif. 8
- 4 sucessos:** Dif. 9
- 5 sucessos:** Dif. 10

Com 3 sucessos a vítima resistiu completamente aos efeitos da trilha. Caso aja falha o alvo foge o mais rápido possível da presença do magus. No caso de falha crítica, o adversário cai encolhido ao chão balbuciando.

●●●● Grito de Batalha

O magus poderá induzir o medo da batalha e da morte em todos que estiverem ao seu redor. As vítimas testemunham visões da destruição e caos durante a luta com o magus.

Sistema: Este poder funciona da mesma forma que **Terror do Campo de Batalha** mas afeta a todos em uma área de 10 metros por sucesso.

●●●●● Exército de um Homem Só

O magus neste nível poderá atacar varios oponentes com extrema velocidade e perícia como se estivesse lutando com apenas um oponente.

Sistema: Este poder concede ao magus ações extras como se ele estivesse utilizando rapidez, mas funciona apenas para ataques extras. O número de sucessos determina quantos adversários podem ser golpeados por ele.

- 1 sucesso:** 1 oponente
- 2 sucessos:** 2 oponentes
- 3 sucessos:** 3 oponentes
- 4 sucessos:** 4 oponentes
- 5 sucessos:** 5 oponentes

CAMINHO DO AÇO

● Endurecendo o Corpo

O corpo do magus começa a endurecer e fica mais resistente a dano.

Sistema: O magus ganha 2 sucessos automáticos em todos os testes de absorção de dano não agravado.

●● Endurecendo a Mente

O magus passa a fortalecer suas defesas mentais.

Sistema: Qualquer poder mental usado contra o magus possui uma dificuldade de +2 e ele ganha automaticamente 1 sucesso em testes de Força de Vontade.

●●● Corpo de Aço

O corpo do magus enrigesse ainda mais ao ponto de resistir a maioria dos danos.

Sistema: O magus ganha 3 sucessos automáticos em todos os testes de absorção de dano.

●●●● Mente de Aço

As defesas mentais do magus são praticamente incontestáveis. Qualquer poder mental usado contra o magus possui uma dificuldade de +3 e ele ganha automaticamente 2 sucessos em testes de Força de Vontade.

Sistema:

●●●●● Acerrando o Corpo e a Alma

As defesas físicas e mentais do magus alcançaram o mais alto grau.

Sistema: A sua pele (não a carne e ossos) assumirá o aspecto metálico. Além disso, o magus ganha Força +3 e Vigor +3, mas fica com Destreza -1, e também fica imune danos por Contusão, todas as paradas de dados de Dano Letal e Agravado são reduzidas pela metade e não pode ser atordoado ou levantado contra a sua vontade. Qualquer poder mental usado contra o magus possui uma dificuldade de +4 e ele ganha automaticamente 2 sucessos em testes de Força de Vontade.

LIÇÃO DO TEMPO

● Sensação do Tempo

O magus se torna misticamente afinado com o fluxo do tempo.

Sistema: O magus sempre saberá que horas são, quanto tempo levou para realizar um ritual e sempre sentirá perturbações no fluxo do tempo sabendo se algum poder (esfera do tempo, temporis, outro magus utilizando-se desta trilha) foi utilizado na área onde está.

●● Visões do Passado e Futuro

O magus poderá testemunhar eventos do passado ou futuro da área onde está.

Sistema: A cada sucesso o magus poderá presenciar 1 ano no passado e 1 mês no futuro (provável).

●●● Acelerar / Desacelerar o Tempo

O magus pode alterar o tempo ao seu redor ou de outro alvo.

Sistema: Cada sucesso nesta trilha faz com que o magus receba um ação extra por turno. O poder pode ser usado em outros alvos podendo acelerar seus movimentos ou desacelerar, neste caso cada sucesso aumente em um turno a ação do alvo.

●●●● O Momento sem Tempo

O magus pode agora sair o fluxo do tempo desaparecendo literalmente.

Sistema: Cada sucesso faz com que o magus saia do fluxo do tempo por 1 turno, tudo ao seu redor ficará completamente parado mas o magus poderá se movimentar livremente e até alterar a posição dos objetos ao seu redor causando um grande caos.

●●●●● Caminhar pelo Fluxo do Tempo

O magus poderá viajar pelo fluxo do tempo podendo presenciar tudo que desejar.

Sistema: A cada sucesso o magus poderá presenciar 10 anos no passado e 1 ano no futuro.

Obs.: o magus poderá apenas presenciar os eventos ao seu redor mas jamais poderá interferir em alguma coisa.

LINHA DA MENTE ACELERADA

● **Leitura Veloz**

O taumaturgo obtém a capacidade de ler qualquer conteúdo mais rápido que o normal, contanto que esteja escrito num idioma que ele compreenda.

Sistema: Este nível não requer o gasto de pontos de Sangue e nem um teste de Força de Vontade, somente um rolo de Inteligência + Lingüística contra uma dificuldade de 4. Quanto mais sucessos, o mais depressa o livro foi lido. O tempo total, claro que, depende do tamanho e complexidade do livro.

●● **Arquivo da Mente**

Um ponto de sangue deve ser gasto para ativar esta habilidade que concede Memória Eidética como na Qualidade, concedendo ao Membro uma completa e perfeita revocação de tudo que ele já experimentou ou aprendeu em qualquer assunto, não importando quantos anos atrás.

Sistema: O número de sucessos obtidos no teste (Inteligência + nível nesta Linha) contra uma dificuldade de 6 determina o número de dias para os quais esta habilidade dura. Toda a informação recebida dentro deste tempo é guardada com perfeitos detalhes. Depois que este período decorrer, se mais sangue não for usado, então os detalhes começarão a enfraquecer, deixando o taumaturgo com as recordações padrões ou talvez alguns pequenos detalhes a mais sobre a experiência. Claro que, a maioria dos taumaturgos tentará manter este nível ativo permanentemente; será uma ajuda fantástica quando vier a aprender!

●●● **Toque Luminoso**

Descrição: Simplesmente tocando ou segurando um livro, o magus ganha o conhecimento imediato de tudo aquilo contido nele, contanto que esteja escrito num idioma que ele compreenda.

Sistema: Sistema: Isto exige o gasto de um ponto de sangue e um teste de Inteligência + nível de linha contra uma dificuldade de 7, o número de sucessos que determinam o conhecimento recebido:

Sucessos	Nível de Conhecimento
1 Sucesso	O assunto geral e tópicos
2 Sucessos	Revocação básica dos esboços, com pequenos detalhes
3 Sucessos	Revocação básica de tudo, com grandes detalhes;
4 Sucessos	Completa, memória Eidética é possível
5 Sucessos	Completa, memória Eidética e compreensão completa

Há rumores que este nível da linha pode ser utilizado para acessar informação de meios digitais, mas deve ser uma variante especificamente adaptada para isto, a medida que a maioria Família que tenta não pode realizar este fato...

●●●● Abraçar a Biblioteca

Descrição: Este nível da linha funciona da mesma maneira que o anterior, mas pode ser usada simultaneamente em grandes quantidades de livros, como em uma biblioteca. Todos os trabalhos a serem escaneados devem estar dentro de linha de visão do Magus, mas ele é livre para se movimentar se necessário.

Sistema: Sistema: Um ponto de sangue deve estar gasto a cada turno para manter o fluxo de informação. O número de turnos requeridos são determinados pelo teste de Inteligência + Lingüística contra uma dificuldade de 8 a cada turno, até obter uma quantia líquida de sucessos, de acordo com o tamanho da biblioteca.

Sucessos	Quantidade de Livros
1 Sucesso	Pequena caixa de livros
2 Sucessos	Uma estante de livros
3 Sucessos	Livraria pequena ou biblioteca de casa
4 Sucessos	Livraria grande ou biblioteca de Faculdade
5 Sucessos	Biblioteca municipal ou Universitária grande
6+ Sucessos	Biblioteca nacional (Biblioteca de Congresso)

●●●●● Revelando os Trabalhos de Escriturário

Neste nível extremo de domínio, o taumaturgo podem apanhar as informações como nos níveis 3 e 4, mas em qualquer lugar dentro de um raio de 3 metros, entretanto, os volumes ou pergaminhos de papel não têm que estar à vista. Além disso, inclui todos os escritos ou meios impressos, como pergaminhos de papel, livros e materiais manuscritos. O taumaturgo necessariamente não precisa compreender a informação, mas pode citar ou reproduzi-la com precisão eidética.

Sistema: Dois pontos de sangue precisam ser gastos e um teste de Inteligência + Lingüística fez determinar a precisão da Revocação.

LINHA DO PODER DA PALAVRA

O vampiro que usa esta Linha passa a entender melhor o poder das palavras e dos verdadeiros nomes.

- O vampiro passa a entender melhor a verdade em todos os textos escritos.

Sistema: Ele pode decifrar linguagens secretas e entender línguas que não conhece mesmo que com certa dificuldade.

- Usando essa magia, o vampiro pode aumentar o poder de suas palavras mágicas e de suas runas.

Sistema: Faz com que as palavras e runas fiquem mais difíceis de serem destruídas ou até somando sucesso nestes testes.

- Compreendendo o poder dos nomes, o vampiro pode usar sua magia e invocar o nome das pessoas.

Sistema: Isso faz com que as dificuldades nos testes sociais e de magia contra essas pessoas sejam diminuídas em dois pontos.

- Este terrível poder permite que o vampiro descubra o nome verdadeiro do vampiro.

Sistema: O vampiro precisa ter alguma coisa do alvo ou mesmo ter um pouco do sangue deste. Cada sucesso permite descobrir uma letra do nome.

- O vampiro pode usar o poder de sua magia sobre alguém ou algo de quem saiba o nome verdadeiro para mudar alguns traços de seu padrão como certos poderes, fraquezas, e algo como natureza e comportamento.

Sistema: O alvo poder resistir a isso com um teste de força de vontade (dif. 8). Quando o alvo consegue um ponto permanente de força de vontade, os efeitos tendem a desaparecer.

1 Sucesso: Pode mudar alguns pequenos hábitos

2 Sucessos: Pode mudar os interesses como fazer com que um Garou furioso fique calmo de repente.

3 Sucessos: Pode mudar a natureza das coisas como fazer um vampiro mudar de natureza e comportamento, fazer uma arma parar de atirar.

4 Sucessos: Pode fazer profundas mudanças como os efeitos de certas fraquezas e poderes.

5 Sucessos: Pode mudar mudanças na essência do alvo.

LINHA DA ROSA DE SANGUE

Origem: By Harcourt Falconet - Modified By: Darrell Benvenuto (darrell@vision.nais.com or benvenut@qcunix1.acc.qc.edu)

Devido à complexidade desta Linha, ela não pode ser aprendida por um membro que tenha menos que nível 3, ou preferivelmente 4, na Linha do Sangue.

Esta Linha envolve o uso e aplicação de uma combinação de vitae Mortal e Vampirico; sendo que o Vitae Vampirico especificamente tem que ter sido retirado de um membro abaixo da Décima Geração, e "Puras" rosas vermelhas. Um oerito desta linha desenvolve sua pericia cada vez mais na fabricação e uso destas misturas para imbuir certos cristais com reservas de energia vital, como também aumentar habilidades Vampiricas.

Esses que fazem uso esta linha têm que cultivar ou têm que obter um tipo de rosa que só é achada na Inglaterra e no Litoral Nordeste americano, regando-a com água destilada misturada com algumas gotas de Vitae mortal. Uma vez as rosas floresçam completamente, o Magus tem que as colher e esmaga suas pétalas em um pilao, enquanto ass molha com uma mistura precisa de vitae vampirico e mortal (aproximadamente dez rosas esmagadas por ponto de Vitae), murmurando um encantamento complexo em latim. Uma vez as rosas e sangue são completamente combinados em uma pasta lodosa, eles são postos de lado em um nicho escuro e permanecem descansando durante cinco noites. Durante este tempo a mistura ficará friável e seca.

Uma vez as cinco noites passaram, a mistura seca (conhecido como Los Negro Rojas) pode ser umidecida com Sangue mortal (a ativando assim) e usada para lançar numerosos rituais.

- Permite a fabricação de Los Negro Rojas e sua utilização em rituais de nível 1 e 2.
- Permite o uso de Sangue da Rosa em rituais de nível 3.
- Permite o uso de Sangue da Rosa em rituais de nível 4.
- Descrição: Permite o uso de Sangue da Rosa em rituais de nível 5.
- Permite ao mestre desta linha acrescentar outras formas de vitae às misturas, inclusive vitae de animais, Faerie, Garou e Demônio. Rituais com este nível pode conduzir a resultados fascinantes, especialmente com vitae de criaturas da Umbra. Alguns objetos formados com tal vitae corrompida parecem quase conscientes.

LINHA DO APRISIONAMENTO

Esta Linha lida com o aprisionamento de seres sobrenaturais e até mesmo humanos. Esta Linha pode ser usada contra uma pessoa específica caso o nome verdadeiro dela seja conhecido, isso soma um sucesso aos sucessos conseguidos pelo vampiro.

● O vampiro pode usar seu sangue e círculos de proteção para criar barreiras contra uma espécie de ser sobrenatural.

Sistema: Ele deve fazer pelo menos um desenho no lugar onde o ser não poderá passar. Este ser deverá gastar um ponto de força de vontade para poder passar pela barreira.

●● O vampiro pode usar seus poderes para evitar que poderes de um outro ser sobrenatural recaiam sobre ele.

Sistema: O número de sucessos que conseguir no testes permitem retirar um sucesso do ser que está usando certo poder contra ele. Deve-se possuir pelo menos um entendimento básico dos poderes do outro ser. O número máximo de sucessos que o vampiro pode conseguir é igual ao conhecimento que possui. Assim, para se proteger de dons de Garou, ele poderá conseguir um número máximo de sucessos igual a seu nível em cultura lupina.

●●● Inscrevendo runas e palavras mágicas em certo local, o vampiro pode aumentar a dificuldade das ações de certo ser sobrenatural no lugar.

Sistema: Cada dois sucesso aumenta em um a dificuldade de todos os testes deste ser.

●●●● Neste nível, o vampiro faz com que o alvo caia em um estado letárgico, fazendo com que este se esqueça de seus poderes.

Sistema: Uma runa deve ser cravada nesse ser ou deve-se saber o nome verdadeiro dele e uma runa deve ser feita em certo objeto. Enquanto a runa durar, algo acontecerá com o alvo. Vampiros entrarão em torpor, licântropos esquecerão que podem mudar de forma e se tornarão apenas animais ou humanos, fadas terão sua parte mágica presa.

●●●●● O poder de aprisionamento se tornou tão grande que ele pode impedir que certo ser penetre em algum lugar ou mesmo que saia deste.

Sistema: Geralmente a criação dessa proteção é feita em uma ação prolongada. Caso o ser tente passar pela barreira, ele deverá testar força de vontade (dif. = ao número de sucesso do vampiro). Uma falha indica que ele perde metade dos seus níveis de vitalidade em ferimento agravado e uma falha crítica indica que ele fica incapacitado.

LINHA DO CONTROLE DO FOGO (REGO IGNUM)

O Vampiro, através dessa Linha pode controlar, criar, extinguir e até mesmo ficar imune ao fogo.

● Extinguir

O vampiro pode extinguir o fogo.

Sistema: Teste de raciocínio + ocultismo (dificuldade 7)

Sucessos	Tamanho das Chamas
1 Sucesso	Vela
2 Sucessos	Fogueira de Acampamento
3 Sucessos	Fogueira de Execução
4 Sucessos	Móvel grande em chamas
5 Sucessos	Uma sala grande

●● Barreira de chamas

O Vampiro pode criar uma barreira ilusória de chamas, sendo que quem a tente ultrapassar a barreira desaparecerá.

Sistema: O vampiro gasta um ponto de sangue. Destreza + Ocultismo, o número de sucessos será multiplicado por 2 metros quadrados, então teremos a dimensão da barreira, o número de sucesso será igual aos minutos da duração.

●●● Bola de fogo

É criada uma bola de fogo de 1 m de diâmetro que é lançada da mão do Magus, ela incendeia tudo inflamável que é encontrado pelo caminho.

Sistema: Faz-se um teste de destreza + ocultismo (dificuldade 6) e queima 1 ponto de sangue. A bola de fogo causa 3 pontos de danos agravados e 2 pontos agravados nos 2 seguintes rodadas (caso o vampiro não pare para apagar as chamas), após esse tempo, as chamas apagam.

●●●● Braços do inferno

O vampiro pode criar vários Braços de Fogo que atacam ao comando de seu mestre.

Sistema: Faz-se um teste de destreza + ocultismo (dificuldade 7) e gastar 2 pontos de sangue, o número de sucessos é igual ao número de braços de fogo, sendo cada um com 3 metros. A duração seria de 15 minutos, mas pode variar caso mude o tanto de pontos de sangue a ser gastos durante a formação. Multiplica-se o número de pontos de sangue por 15 minutos e tem-se a duração final. Os braços tem a seguinte ficha: Força: 3 Destreza: 3. Causam dano agravado: Força. Eles não possuem movimentação. Podem atacar no turno em que são criados. Podem ser comandados mentalmente pelo seu criador.

●●●●● Imunidade

O vampiro se torna imune de fogo natural.

Sistema: O vampiro deve gastar 2 pontos de sangue e fazer um teste de vigor + fortitude, precisa de 3 sucessos, se ele não obtiver sucesso no teste não implica na perda dos pontos de sangue, a não ser que tenha ocorrido uma falha crítica. Depois de feito o teste o vampiro faz um teste vigor + sobrevivência (dificuldade 8), o número de sucessos é multiplicado por 3 minutos, então essa será a duração que o vampiro se torna imune de fogo natural.

LIÇÃO DO FOGO

Diferente de Controle do Fogo (Rego Ignem) e até mesmo Sedução das Chamas (Creo Ignem), esta linha não serve apenas para controlar o fogo. Ele também liga o vampiro a certas emoções muitas vezes tidas como ligadas ao fogo.

- O vampiro pode tornar sua pele quente como a de um humano ou ainda elevar a temperatura ambiente

Sistema: Ele a eleva de certo modo que todos ficarão impacientes aumentando a dificuldade para resistir ao frenesi em um ponto.

- Ficando mais ligado ao calor e ao fogo, o vampiro passa a usar sua magia para se proteger tanto de seu medo quanto do dano que esses elementos provocam.

Sistema: Cada sucesso permite que ele retire um sucesso do dano provoca do pelas chamas. Os sucessos também permitem que a dificuldade para resistir ao frenesi frente ao fogo é diminuída em 2.

- O vampiro pode expandir sua consciência, sentido o calor e os sentimentos exaltados das pessoas.

Sistema: Principalmente quando houver fogo por perto, ele sentirá tudo que está por ali e se tornará praticamente onisciente no local.

- O vampiro pode controlar as chamas como bem entender aumentando ainda mais o dano que provocam ou mesmo diminuindo este.

Sistema: Cada sucesso retira ou soma um ponto de dano provocado pelas chamas. Isso também permite causar grande dano a elementais do fogo.

- O vampiro pode invocar um elemental do fogo e o controlar com sua força de vontade. O número de sucessos determina o poder desse elemental.

Sistema: Quando este aparecer, o vampiro deve testar a Linha novamente e o elemental deve testar sua força de vontade (dif. = a força de vontade do vampiro).

LINHA DA TERRA

Assim como a Linha do Fogo, a Linha da Terra lida com sentimentos e com o elemento terra.

- O vampiro pode se firmar melhor onde quer que esteja.

Sistema: Ele ainda pode resistir melhor a seus sentimentos, somando um sucesso nos testes de autocontrole. Isso também faz com os outros sintam mais dificuldade para nocauteá-lo ou derrubá-lo

- O vampiro podem tornar sua pele mais rígida. O vampiro poderá absorver de melhor forma os golpes que forem desferidos contra ele.

Sistema: Quando usa este nível, ele absorve, automaticamente, dois níveis de vitalidade (caso possua essa Linha em nível 4, ele isso passa para três níveis e quatro em nível 5). Para dano agravado, isso só acontece se o vampiro possuir Fortitude.

- A estabilidade mental do vampiro aumenta e chega a ficar tão estável como rocha pura. Ele ainda pode usar o poder da terra para recuperar sua mente.

Sistema: Os sucessos permitem que o vampiro fique imune a suas perturbações por uma cena (uma falha indica que ele é tomado pela perturbação) ou ainda pode recuperar um ponto de força de vontade por sucessos caso esteja em contato com a terra.

- O controle sobre a terra aumentou tanto que o vampiro pode controlar como quiser grandes massas de terra e rocha.

Sistema: Cada sucesso permite que o controle dure um turno. Após isso, tudo o que havia sido modificado volta ao normal a não ser que o vampiro gaste um ponto de força de vontade.

- O vampiro pode invocar um elemental da terra e o controlar com sua força de vontade. O número de sucessos determina o poder desse elemental.

Sistema: Quando este aparecer, o vampiro deve testar a Linha novamente e o elemental deve testar sua força de vontade (dif. = a força de vontade do vampiro).

TAUMATÚRGIAS QISHU

TAO DOS REINOS DE MAYA

Com este Tao um Moshushi podem fazer os outros adormecerem e entre em seus sonhos. Para fazer isso o Moshushi utilizar os poderes vindos dos Reinos de *Maya*, um reino espiritual onde se acreditam que todos entram quando estão dormindo, podendo afetar mortais e até outros *Shen*.

O Tao também tem um efeito mental e outras disciplinas que influenciam a mente como Auspícios, Dominação e Presença, podem ser usadas em conjunto com esse Tao.

Obs.: Este Tao é similar a Linha Dons de Morfeu que aparece no livro **Guia dos Jogadores para o Sabá**.

● **Provocar o Sono**

O Moshushi é capaz de fazer uma pessoa em seu campo visual ficar sonolenta simplesmente se concentrando. A pessoa ainda pode ser despertada por ruídos altos ou por alguém tentando acordá-la.

Sistema: O número de sucessos determina o efeito. Três sucessos levam a pessoa a dormir, enquanto um ou dois apenas reduzem as Paradas de Dados da vítima nesse valor para o próximo turno. Esse poder só afeta vampiros se o usuário gastar um ponto de Força de Vontade.

●● **Sono em Massa**

O Moshushi é capaz de fazer muitas pessoas dormirem ao mesmo tempo. Esse poder afeta somente mortais, e somente aqueles que o Moshushi pode ver.

Sistema: O número de sucessos indica o grau de sonolência como em Induzir o Sono, mas todos os alvos são afetados da mesma maneira.

●●● **Sono Encantado**

O Moshushi é capaz de fazer os mortais ou até mesmo os vampiros caírem num sono encantado do qual não podem acordar enquanto uma determinada tarefa não for realizada (tal como um beijo de um Príncipe Encantado). O Moshushi tem de decidir que condições especiais devem ser cumpridas para que as vítimas acordem. Embora a condição não precise ser simples, ela tem de ser possível de ser realizada.

Sistema: O Moshushi tem de fazer o teste padrão para determinar quanto tempo a pessoa pode ser mantida sob o encantamento antes que ele se desfaça por si só. O número de sucessos determina a duração máxima do encantamento se a tarefa exigida não for realizada. O usuário deve gastar mais um ponto de Força de Vontade para afetar vampiros.

Número de Sucessos	Duração
1 Sucesso	Um turno
2 Sucessos	Uma noite
3 Sucessos	Uma semana
4 Sucessos	Um mês
5 Sucessos	Um ano

●●●●Entrar no Sonho

Esse poder permite que o Moshushi projete telepaticamente sua própria imagem para dentro da mente de uma pessoa adormecida. O Moshushi não tem nenhum controle sobre o sonho, mas pode utilizar qualquer Disciplina ou habilidade que possuir na vida real enquanto estiver dentro do sonho. O adormecido pode ou não se lembrar do Moshushi em seus sonhos, dependendo de quão bem ele se lembra de seus sonhos.

Sistema: O Moshushi tem de estar de posse de alguma coisa que pertença ao alvo e sucesso num teste de ativação. O efeito dura até o fim do sonho.

●●●●● Regente dos Sonhos

O Regente dos Sonhos controla os sonhos dos adormecidos, moldando-os à sua vontade. O Moshushi é capaz de fazer a pessoa se lembrar ou se esquecer do sonho. Ele é capaz de manipulá-los da maneira que quiser, podendo até mesmo induzir a morte do sonhador por puro terror (coisa condenável pelos Moshushi Tremere). O combate pode ser encenado normalmente; o Moshushi pode usar todas as suas Disciplinas como se estivesse acordado. Se qualquer um dos dois morrer, a morte será permanente.

Sistema: O Moshushi entra nos sonhos como em Invadir o Sonho para afetar o sonho de maneira substancial. Note que depois que o Moshushi tenta manipular o sonho, a vítima pode fazer o mesmo, fazendo o mesmo teste. Quem tiver mais sucessos acumulados naquele turno determina que curso o sonho vai seguir. O Regente dos Sonhos deve gastar um Ponto de Força de Vontade para penetrar nos sonhos de outro Membro (e tem de fazer um teste de Humanidade para permanecer "acordado" durante o dia).

TAO DO FENG SHUI

O *Feng Shui* ("vento e água") é uma antiga arte da Geomância Chinesa de re-arranjar lugares para que eles possam deixar o Chi fluir com mais harmonia, até mesmo trazendo boa *Joss* para o lugar.

Conhecendo este princípio os Moshushi Tremere desenvolveram este Tao, com a finalidade de estudar e lidar com o Tan Externo de uma área, onde eles podem analisar a quantidade de Chi, se esta desequilibrado ou não e até se há boa ou má *Joss* no lugar.

Há boatos que os Cataianos possuem acesso a artes similares há muito tempo, sendo muitos talentosas nelas. Se isso é verdade, não se sabe, só o tempo dirá.

Este Tao necessita de concentração e dedicação, por isso toda vez que um Moshushi for usar qualquer um dos poderes deste Tao ele deve se concentrar por um turno, se não tais poderes não funcionam. Além disso, a área afetada em metros por este Tao é equivalente ao nível de Percepção do Moshushi multiplicado por cinco.

● Sentir a Harmonia do Chi

Neste nível o Moshushi pode sentir como esta à harmonia do Chi em uma área, assim ele pode descobrir que tipo de Chi esta predominante nesta área, se esta desequilibrado, como esta o seu fluxo, se esta provocando má ou boa *Joss* e etc.

O moshushi recebe estas informações visualmente, onde ele poderá "ver"; as auras de ambos tipos de Chi, sendo vermelho para o Yang e negro para o Yin.

Sistema: O numero de sucessos dirá quanto é precisa a informação adquirida por este poder. Sendo um sucesso uma informação simples e cinco uma informação extremamente complexa.

●●Re-aliando o Equilíbrio

Neste nível um Moshushi habilitado pode usar este poder para limpar uma área de más influencias ou que esteja corrompido.

Sistema: Este poder tem o custo adicional de 1 ponto de Força de Vontade. Se for bem sucedido o Moshushi poderá expulsar maus espíritos re-aliando o equilíbrio do Fluxo de Chi na área. Adicionalmente ele pode anular efeitos de corrupção na área, provocados por poderes de espíritos malignos ou por poderes similares a **Bom/Mau Alinhamento** (descrito a seguir), no entanto poderes que causem distorções bruscas no Fluxo do Chi ou na Mortalha, como a Barreira de Chi (descrito mais adiante), na podem ser "anulados".

●●● Bom/Mau Alinhamento

Este potente poder é uma faca de dois gumes, pois tanto pode provocar Boa ou Má *Joss* em uma área. Raramente os Moshushi Tremere utilizam este poder para provocar Má *Joss*, somente em usado em último caso, se não houver outra opção.

Sistema: Este poder tem o custo adicional de um Ponto de Sangue e uma vez ativado ele pode ser usado de duas formas diferentes:

Boa *Joss*: Quando for usado, trás imediatamente Boa *Joss* para a área, assim todos os teste terão um redutor de -2 nas suas dificuldades, além de que em qualquer rolamento de dados o numero 9 também será considerado um "10", para ser jogado novamente no caso de especialização de Atributos e Habilidades.

Má *Joss*: Quando for usado, trás imediatamente Má *Joss* para a área, assim todos os testes terão um modificador de +2 nas suas dificuldades, além de que em qualquer rolamento de dados o numero 2 também será considerado uma falha crítica.

O número de sucessos na ativação deste poder determinará a sua duração.

Número de Sucessos	Duração
1 Sucesso	12 horas
2 Sucessos	24 horas
3 Sucessos	Uma semana
4 Sucessos	Um mês

5 Sucessos	Um ano
6 ou + Sucessos	Permanente

●●●● Alinhamento Desarmonioso

Este poder foi desenvolvido quando em suas pesquisas os Moshushi Tremere descobriram que alguns *Shen*, como Hengeyokai e Hsien, costumam re-equilibrar o seu Chi Interno absorvendo o Chi do ambiente. Este poder permite que o Moshushi impeça que qualquer *Shen* possa absorver o Chi ambiente, mas somente um tipo de Chi pode ser "bloqueado" por vez. E é claro que os Moshushi só utilizam este poder em último caso.

Sistema: Se o Moshushi for bem sucedido no teste ele bloqueará um tipo de Chi na área. Sendo que o número de sucessos na ativação deste poder determinará a sua duração.

Número de Sucessos	Duração
1 Sucesso	Um dia
2 Sucessos	Uma semana
3 Sucessos	Um mês
4 Sucessos	Um ano
5 Sucessos	10 anos

●●●●● Barreira de Chi

Este poder é o ápice deste Tao, pois com ele permite que um Moshushi possa criar uma barreira de Chi que proteja uma área da entrada de espíritos (bons ou maus) e de outros *Shen* (e até mesmo mortais, se eles estavam fora da barreira quando ela foi erguida). Muitos *Shen* costumam se desviar quando sente a barreira, mas alguns podem querer esperá-la acabar para continuar o seu caminho.

Sistema: Este poder exige um gasto adicional de 2 Pontos de Sangue e 1 ponto de Força de Vontade para ser ativado, onde sendo bem sucedido, indica ativação da barreira. Uma vez erguida a Barreira de Chi dura até o próximo amanhecer. Quando ativado nenhum espírito ou *Shen*, mesmo não material, pode sair ou entrar até que ela se desmanche. Além disso, qualquer poder que permita usar os Mundos dos Espíritos para fugir ou se "teleportar" deste lugar (como o Ritual da **Fuga para o Amigo Verdadeiro**) não irá funcionar até acabar o efeito.

TAO DOS GUI

As Fontes Amarelas é um mundo frio e tenebroso, e seus habitantes os Gui, ou os Mortos Inquietos são as almas das pessoas que não conseguiram continuar com seu Ciclo Karmático ficando preso entre o Reino Médio e a Transcendência e como tal lugar é um tormento para estes espíritos, muitos deles tentam contactar os seus parentes para avisar-los deste lugar. Por isso muitos deste "fantasmas", como dizem os ocidentais procuram por aqueles que podem ser um intermediário entre eles e os seus entes queridos.

Então através deste poder, o Moshushi passa através da borda entre os dois mundos, usando seu próprio corpo morto-vivo, que é cheio de Chi Yin o Chi dos mortos, como um canal para contactar o mundo dos mortos.

Nota: Para mais informações sobre negociar com as almas dos mortos, veja **Aparição: O Limbo** ou **Vampiro: A Máscara**, especificamente pág. 255-258.

● Visão dos Mortos

O Moshushi pode ver o Gui que habitam uma área sob a qual ele foca sua atenção. Além disso, ele pode determinar a atitude geral destes Gui.

Sistema: O Moshushi deve fazer o teste padrão e concentrar numa área específica. Um simples sucesso permite ao Moshushi detectar a presença de qualquer Gui (ou Espectro) na proximidade de sua concentração. Mais sucessos permite determinar detalhes das atitudes dos Gui.

●● Repelir o Morto Inquieto

Com este poder, o Moshushi pode banir Gui hostis de uma área designada, assim como da casa de um parente do Gui furioso. Em alguns casos, o banimento é apenas temporário ou acompanhado da realização de alguma ação planejada para apaziguar o Gui.

Sistema: Primeiro o Moshushi deve localizar o Gui (através do uso de Visão dos Mortos). Então seu jogador gasta um Ponto de Sangue e testa a Força de Vontade do personagem. O número de sucessos obtidos determina o número de horas que o Gui banido permanece longe da área designada (uma casa, um cemitério, etc.). O Moshushi pode determinar se certas ações precisam ser feitas para garantir a repulsão permanente do Gui através de um segundo teste de Força de Vontade (dificuldade 8); somente um sucesso é necessário para o Moshushi perguntar ao Gui o que deve ser feito para satisfazê-lo.

●●● Convencer o Morto Inquieto

Os Moshushi Tremere não gostam de utilizar este poder, pois com ele é possível convencer qualquer Gui que ele possa ver para obedecê-lo e assim forçar esta almas para fora do seu Caminho Natural. Este poder é usado principalmente para que o Moshushi possam receber respostas para perguntas dentro do domínio de conhecimento do Gui ou então requerer que a alma leve uma mensagem para alguém. Simples tarefas adicionais caem dentro dos parâmetros deste poder, embora o Moshushi não possa compelir o Gui a fazer qualquer coisa que requeira uma forma material para cumprir.

Sistema: Primeiro o Moshushi deve usar Ver os Mortos para localizar um Gui desejável. Então vem um teste resistido de Força de Vontade contra o Gui (a maioria dos Gui tem Força de Vontade 5). Para cada sucesso que o Cainita alcança sobre os sucessos marcados pelo Gui, o Gui responde uma questão ou faz uma ação ao comando do Moshushi.

●●●● Exército de Almas

Como no poder acima, os Moshushi Tremere não gostam de utilizar-lo, pois este poder permite o Moshushi erguer uma tropa espectral para agir como defensores ou para entregar avisos aos seus inimigos. Estes Gui aparecem como imagens etéreas de guerreiros há muito tempo mortos. Embora as imagens esfarrapadas não possam se materializar completamente no mundo físico, eles podem usar seus próprios poderes para arremessar objetos ou espantar atacantes para longe.

Sistema: Este poder custa um Ponto de Sangue adicional além do teste padrão. O número de sucessos determina quantos Gui o Moshushi pode chamar. Os Gui voltam ao seu descanso ao final da noite a qual eles foram conjurados.

●●●●● Entrar nas Fontes Amarelas

Este poder permite ao Moshushi cruzar fisicamente a barreira entre o mundo dos vivos e o mundo dos mortos e entra nas Fontes Amarelas por um breve período de tempo. Enquanto ele está neste sombrio e estéril reino, ele aparece para seus habitantes como um Gui particularmente sólido. Ele pode interagir com aparições livremente enquanto dentro deste reino, embora não tenha controle sobre como eles irão considera-lo. Qualquer combate que ocorrer causa dano real para ambos, o Moshushi e seu inimigo fantasmagórico.

Sistema: Este poder custa dois Pontos de Sangue adicionais e dois de Força de Vontade, além do teste padrão. Um simples sucesso permite ao Moshushi penetrar a Muralha e entra nas Fontes Amarelas. Três sucessos o permitem levar outra pessoa com ele. O Moshushi pode permanecer nas Fontes Amarelas até que o amanhecer o force a ir, até que ele fuja, ou seja, expulso por seus residentes. Este poder não permite viajar para outras regiões mais profundas dentro das Fontes Amarelas.

TAO DOS I CHING

Este Tao permite que o Moshushi possa através da interpretação dos sinais das moedas de *I Ching* (moedas que dizem podem auxiliar a aqueles que sabem como usar prever o futuro), ver fatos sobre o futuro de uma pessoa, de um lugar ou do próprio feiticeiro. As previsões deste Tao são sempre enigmáticas e nebulosas, dependendo muito da interpretação do Moshushi para ser entendida.

Devido a sua natureza adivinatória, este Tao não é de efeito imediato, ou seja, leva no mínimo 3 minutos por nível de Tao para ele ser executado, pois isto significa o tempo gasto para que o Moshushi possa interpretar os sinais vistos por este poder. Além disso, toda vez que o Moshushi for utilizar este Tao, ele deve ter em suas mãos um objeto ou qualquer coisa pertencente à pessoa que o Moshushi queira ver o futuro, caso seja em um lugar esta "coisa" tem que ser de lá (um punhado de terra/pedras, algumas plantas, etc). Isto é necessário para servir de canalizador das visões que ele terá da pessoa ou lugar. No entanto para poder ver o seu próprio futuro o Moshushi não necessita de tais canalizadores.

E por fim uma coisa muito importante, que devido a também à natureza deste Tao o nível dele, sempre será menor ou igual ao nível da Perícia Presságio do Moshushi.

Sistema: O número de sucessos obtidos determina quanta informação o Moshushi consegue obter da sua interpretação adivinatória. Um sucesso significa obter visões vagas e imprecisas, enquanto cinco significa uma visão quase perfeita.

Descrições individuais não são fornecidas para cada nível deste Tao, uma vez que cada um deles é bastante auto-explicativo. E cada nível além de determinar tão longe no futuro este Tao pode alcançar, ela também determina a área máxima que se pode visualizar em um determinado lugar.

Obs: O Narrador deve fazer um teste da Inteligência + Presságio (dificuldade 7) do personagem, para verificar quanto correto são as previsões do personagem. Uma Falha significa que as previsões estão erradas, uma Falha Crítica significa que as previsões estão tão erradas que são o contrario o que deveria ser.

- Uma semana no futuro; ocasionalmente acerta. Se for feita numa área, ela será de 50m².

- Um mês no futuro; erros freqüentes. Se for feita numa área, ela será de 100m².

- Visões de um ou dois anos no futuro; ainda ocorrem erros. Se for feita numa área, ela será de 200m².

- Pode ver até 10 anos distante do tempo atual! Mesmo quando a visão está errada, sempre existe algo de correto nela. Se for feita numa área, ela será de 400m².

- Até o tempo de uma geração inteira. Tentativas de vislumbrar cada vinte no futuro aumentam a dificuldade do teste em 2. Se for feita numa área, ela será de 800m².

TAO DO METAL

O metal é um dos principais elementos da criação, ele representa a rigidez, força e a imutabilidade, ele é um elemento ligado ao Yin e como tal é o possui uma ressonância mística com os corpos frios dos vampiros que também são banhados pelo Chi Yin.

Com este Tao o Moshushi pode sintonizar o seu próprio Chi Yin com o Chi de qualquer metal e com isso pedir aos espíritos do metal a ter acesso a poderes realmente incríveis.

● Falar com o Espírito do Metal

O Moshushi pode, com apenas um toque, pode ao sintonizar com o Chi de qualquer metal, falar com o espírito elemental deste metal em particular. Assim é possível manter conversações com estes espíritos, no entanto esta forma de conversar é freqüentemente obscura, mas recompensadoras — a sabedoria e o conhecimento dos alguns espíritos do metal superam o dos oráculos das lendas.

Sistema: O número de sucessos obtidos determina a quantidade de informações obtidas com o contato. Dependendo da informação que o vampiro está procurando, o Narrador pode exigir que ele teste sua Inteligência + Ocultismo ou Inteligência + Intuição a fim de interpretar os resultados da comunicação.

Número de Sucessos	Duração
1 Sucesso	Mensagens obscuras e fugazes
2 Sucessos	Uma ou duas informações claras
3 Sucessos	Uma resposta concisa a uma pergunta simples
4 Sucessos	Uma resposta detalhada a uma ou duas perguntas complexas
5 Sucessos	Tudo o que espírito do metal sabe sobre um assunto específico

●● Aura de Yin

O metal é um dos elementos da natureza mais ligado ao Yin, sabendo disto um Moshushi pode amplificar o Chi Yin de qualquer metal que estiver segurando utilizando o Chi Yin dos seus corpos frios para despertar estranhos poderes nele.

Sistema: O Moshushi deve segurar um pedaço de metal em uma das suas mãos, como uma barra de ferro, então ele deve se concentrar por um turno e fazer o teste padrão. Ao terminar o metal estará em volta de uma estranha nevoa negra, que permitirá que o mesmo provoque Dano Agravado se for usado como arma, sendo que este dano é igual à Força do Moshushi mais o modificador de dano do objeto em questão, geralmente +1 para objetos até o tamanho de uma faca e +2 para objetos do tamanho de uma barra de ferro ou uma espada.

O efeito deste poder durará um numero de turnos iguais aos sucessos na ativação ou até o metal estiver na mão do Moshushi, se por acaso ele largue o metal perde estes poderes.

●●● Moldar o Metal

O Moshushi pode moldar e transformais metais através da pura concentração. Tocando um objeto metálico e se concentrando, o Moshushi pode tanto alterar a forma como a composição de um metal. Desta maneira, ele pode transmutar um metal em outro, ou então transformar a forma de objetos metálicos.

Sistema: O Moshushi deve tocar o objeto e fazer o teste padrão, além de gastar 2 Pontos de Sangue adicionais. O numero de sucessos, determinará quanto profunda e precisa é a transformação. Objetos místicos podem ser afetados, mas resistem testando o nível do objeto com dificuldade 6.

●●●● Sintonia com o Metal

O metal representa a força e a resistência, e por saber disso um Moshushi neste nível pode utilizar esta resistência para fortalecer a sua mente. O Moshushi fortalece sua mente a tal ponto, que ele torna-se incrivelmente resistente a poderes sobrenaturais controladores da mente.

Sistema: O Moshushi deve ficar em concentração absoluta perto de um pedaço de metal de tamanho humano por um número de turnos igual a seu nível de Inteligência e fazer o teste padrão, além do gasto adicional de 2 Pontos de Investimentos e 1 ponto de Força de Vontade. Então pelo restante da Cena, quaisquer poderes que manipulem a mente ou as emoções Moshushi terão uma penalidade de +3 em suas dificuldade. Se a dificuldade ficar maior que 10, considere que a dificuldade é 10, mas que o ser que usava o poder perderá um sucesso para cada ponto de dificuldade maior do que o 10.

Exemplo: Um Moshushi tem Força de Vontade 8 e usa **Sintonia com o Metal**. Ao tentarem Domina-lo, a dificuldade será 11. Portanto, o dominador jogará contra uma dificuldade 10, mas perderá um de seus sucessos, caso obtenha algum sucesso em primeiro lugar.

No entanto o Moshushi estará tão ligado ao elemento metal e sua natureza Yin, que ficara uma pessoa fria e sem emoções, e assim terá um modificador de +3 nas dificuldades em todos seus Testes Sociais até acabar o efeito deste poder.

●●●●● Semblante do Metal

Ao atingir este nível o Moshushi pode canalizar o Chi Yin do metal através do seu próprio corpo tomando as propriedades do metal para si. E assim ganhar enormes poderes dos espíritos elementais do metal.

Sistema: O Moshushi deve esta tocando uma quantidade de metal equivalente ao tamanho humano, então se concentrar por um turno e fazer o teste padrão, ele deve também gastar adicionalmente de 2 Pontos de Sangue e 1 de Força de Vontade. E assim a sua pele (não a carne e ossos) assumira o aspecto metálico e com uma pequena estática elétrica em volta do seu corpo, que dará 3 dados de Dano Letal caso aja ataque corpo a corpo ou por objetos que conduzam eletricidade contra o Moshushi.

Além disso, o Moshushi ganha Força +3 e Vigor +3, mas fica com Destreza -2, e também fica imune Danos por Contusão, todas as paradas de dados de Dano Letal e Agravado são reduzidas pela metade e não pode ser atordoado ou levantado contra a sua vontade.

O este poder dura por uma cena.

TAO DA TERRA

A terra é dos cinco elementos da criação mais estável e equilibrado, ele não tendo nem par o Yin ou para o Yang, ficando entre as duas naturezas antagônicas do Chi sendo o completo equilíbrio entre ambas. Sabendo da estabilidade da Terra os Moshushi Tremere desenvolveu este Tao para poder reproduzir as incríveis características da terra.

● Sentir os que Andam sobre a Terra

O Moshushi ao se concentrar pode ligar seu espírito ao espírito do solo, e desta forma descobrir se alguém caminha por perto. Este poder pode identificar qualquer ser que esteja sobre o solo, a um raio de 10 metros por nível de Percepção ao redor do Moshushi.

Sistema: O Moshushi deve está em contato como solo, sendo que estes podem ser o solo natural, superfícies artificiais, como asfalto ou cimento, mas sendo impossível usar este poder em superfícies que estão distantes do solo (como num andar de um edifício, num barco ou numa plataforma), e então se concentrar por um turno e fazer o teste padrão. Maior é o número de sucessos mais informações o Moshushi pode conseguir com este poder.

Número de Sucessos	Duração
1 Sucesso	Se há criaturas em contato com o chão por perto
2 Sucessos	Permitem saber quantas são essas criaturas
3 Sucessos	Permitem saber se são humanóides ou animais
4 Sucessos	Permitem saber se estão caminhando ou paradas
5 Sucessos	Sucessos indicam a localização precisa de cada uma delas

●● Harmonia com a Terra

Como se sabe a terra contém uma força inigualável, e um Moshushi que sabe disso pode ao se harmonizar com o Chi da terra se tornar um com ela para aumentar o seu poder de defesa. Ficando em contato com a terra ou qualquer superfície diretamente ligado a ela, o Moshushi pode "enraizar-se" ao chão, e nada será capaz de remove-lo. Além disso, a terra empresta sua resistência ao Moshushi, de forma que ataques praticamente não o ferem. Em compensação, o Moshushi deve se manter imóvel e concentrando-se para que o poder se mantenha.

Sistema: O Moshushi deve estar em contato com o terra ou alguma superfície sólida ligada a ela para este poder ser usado, além de que o Moshushi deve se permanecer absolutamente imóvel. Se o Moshushi se mover por livre vontade, este poder se desfaz. Mesmo assim ele durar por uma cena.

Assim o Moshushi ganhará as habilidades não pode ser movido de onde está (a menos que se remova a superfície sob ele, anulando o poder), e sua parada de dados para Absorção de Dano dobra.

●●● Fúria da Terra

Este é um dos poucos poderes de ataque deste Tao, onde o Moshushi pode convocar a força destrutiva da terra e utilizar a sua fúria para atacar os seus inimigos. Na qual só é usada em ultimo caso e sempre como defesa.

Sistema: O Moshushi deve estar em contato com o terra ou alguma superfície sólida ligada a ela para este poder ser usado, então se concentrar por um turno e fazer o teste padrão. Onde cada sucesso no teste de ativação concede 1 dado de Dano Letal. Além disso, estes ataques não podem ser esparafatórios, isto é, uma "chuva" de pedras é possível, mas um vagalhão de terra não ou uma serie de tremores de terra sim, mas nunca um terremoto. Fica a cargo do narrador decidir como será exatamente a natureza do ataque.

●●●● Maestria sobre Terra

Neste nível o Moshushi ganha um certo controle sobre a terra, ele pode a sua vontade fazer que a mesma adquiram a forma que ele quiser, além de fazer-los executar qualquer ação que o mesmo queira.

Por exemplo: uma boa parte de terra poderia tomar a forma de uma mão gigante de terra e prender alguém.

Note que os Moshushi só usam este poder de modo defensivo e raramente ofensivo.

Sistema: O Moshushi deve estar em contato com o terra ou alguma superfície sólida ligada a ela para este poder ser usado, e gastar 1 turno de concentração e fazer o teste padrão, uma vez conseguido a parte do solo onde esta o Moshushi ficará sobre o controle do mesmo pelo tempo padrão. A quantidade de Terra que ficará sobre o "controle" do Moshushi é igual ao seu Vigor X o seu próprio peso, então um Moshushi com Vigor 3 e pesando 70kg, pode controlar até 210kg ($70 \times 3 = 210$).

A quantidade de terra sobre o controle do Moshushi fará tudo que o ele quiser, desde que esteja nos limites que este nível possa executar e já explicados acima. Caso seja usado para dano será igual ao nível da Força de Vontade do Moshushi, e este dano será considerado Letal.

●●●●● Semblante da Terra

Este é similar ao poder de mesmo nível do **Tao do Metal, Semblante de Metal**, só que no lugar de metal é a terra que é a condutora dos seus poderes.

Sistema: O funcionamento deste poder é similar ao **Semblante de Metal**, mas é necessário que Moshushi toque uma quantidade de terra equivalente ao tamanho humano, então se concentrar por um turno e fazer o teste padrão, ele deve também gastar adicionalmente de 2 Pontos de Sangue e 1 de Força de Vontade. E assim a sua pele assumira um aspecto rochoso. Com isso o Moshushi também ganha Força +3 e Vigor +3, mas fica com Destreza -2, e também fica imune Danos por Contusão, todas as paradas de dados de Dano Letal e Agravado são reduzidas pela metade e não pode ser atordoado ou levantado contra a sua vontade.

Além disso, este poder não pode ser usado em conjunto com **Semblante de Metal**, porque a pele do Moshushi não pode assimilar mais de um elemento por vez

O este poder dura por uma cena.

TAUMATURGIA CELESTIAL

As Trilhas Celestiais foram criadas por Christopher Petralona e Nailah. Trilhas exclusivas da Capela Rosa Amarga.

Apesar de suas já potentes Disciplinas, muitos vampiros buscam poderes de fontes diferentes. Esses poderes mágicos, que compõem a chamada "magia do sangue" se manifestam de muitas formas: Taumaturgia, Feitiçaria Koldúnica, Necromancia... mas há uns poucos cainitas que além de buscar a redenção, tentam invocar ou duplicar os poderes da luz, surgindo assim a Taumaturgia Celestial.

As Linhas Celestiais passaram a serem desenvolvidas inicialmente por dois magus, Christopher Petralona e a Toreador Teurgista Nailah. Com os conhecimentos de Christopher adquirido das trilhas elementais (principalmente o Éter) e os conhecimentos sobre a mitologia cristã de Nailah as trilhas foram criadas com base nas energias puras do Éden e nas lendas dos guerreiros dos céus.

Taumaturgia Celestial é uma Disciplina que, como Taumaturgia, se divide em Linhas e Rituais. Taumaturgia e Taumaturgia Celestial, porém, são poderes diferentes e separados.

No entanto, Taumaturgia Celestial é um poder muito difícil de ser desenvolvido e é ensinado apenas para cainitas devotados e abnegados. Os poucos Tremere e usuários da magia do sangue que já ouviram falar na Taumaturgia Celestial a julgam como lenda ou uma tolice inventada nas noites finais. No entanto os cainitas mais antigos ainda lembram dos poderes divinos apresentados pelos Guerreiros Salubri e muitos infernalistas já foram destruídos com estes poderes.

REGRAS DA TAUMATURGIA CELESTIAL

Taumaturgia Celestial é uma nova Disciplina. Como nenhum Clã tem acesso a ela, qualquer vampiro que queira aprendê-la precisa procurar um mestre, e deve pagar Nível Atual x7 em pontos de Experiência para aumentá-la. Linhas de Taumaturgia Celestial custam o mesmo que uma Linha de Taumaturgia normal.

Ao se aprender Taumaturgia Celestial, o personagem automaticamente deve escolher uma de suas Linhas para ser sua Linha primária. Como na Taumaturgia, essa Linha tem o mesmo nível que o nível básico de Taumaturgia Celestial, e nenhuma outra Linha Celestial pode ter um valor igual ou maior que a Linha primária até que o vampiro possua nível 5 na Disciplina.

Uma coisa muito importante que os jogadores devem entender é que aprender Taumaturgia Celestial é muito difícil, e o Narrador deve reforçar isso. Usar "poderes celestiais" requer devoção por parte de cainita de corpo e alma. O Cainita além de ter de possuir um alto valor em Humanidade ou trilha benigna (Trilha da Harmonia, do Paraíso, etc) ele deve ser seguidor de uma religião tal como a cristã, muçulmana, ou ao menos acreditar em um bem maior e doar sua vida a ele. Realizando boas ações, não matando indiscriminadamente, etc, etc.

ASPECTO ANGELICAL

Esta Linha pouco conhecida permite ao magus canalizar as energias divinas através de seu próprio corpo, desta forma mudando-o num aspecto angelical.

Sistema: Assumir o Aspecto Angelical exige o gasto de um Ponto de Sangue e demora três turnos. Os bônus em Atributos Físicos são cumulativos. Além disso, os Atributos Sociais do personagem são automaticamente aumentados em 2. Esta forma NÃO pode ser assumida em conjunto com a Forma Horripilante (Vicissitude 4).

- +1 em Força, Destreza, Vigor
- +1 em Força
- +1 em Vigor
- +1 em Destreza
- +1 em Força

Além dos bônus em Atributos (que podem ultrapassar o limite imposto pela Geração), para cada 2 níveis em **Aspecto Angelical** o vampiro pode escolher uma das características a seguir (1 característica ao nível 2, +1 ao nível 4 e +1 ao nível 5). Note que uma vez escolhida a característica, o personagem sempre assume a mesma forma, e portanto as mesmas características sempre se repetirão.

CARACTERÍSTICAS CELESTIAIS

Asas: O vampiro ganha asas, que lembram as asas de um pássaro, mas que brotam de suas costas ao invés de se desenvolverem a partir de seus braços. Ele pode voar à mesma velocidade que o personagem pode correr.

Armadura Divina: O vampiro ganha alguma forma de proteção natural, geralmente sua pele emite um brilho sobrenatural. Esta Característica pode ser escolhida várias vezes, e cada vez que é escolhida dá +1 para absorver danos, inclusive Danos Agravados.

Armas Abençoadas: O vampiro faz com que suas armas brancas causem Dano Agravado (estas armas podem ser utilizadas por outras pessoas). O Magus pinga algumas gotas de seu sangue na arma que passa a emitir um forte aura dourada. O poder da arma dura por 1 noite, causando danos agravados em criaturas malignas.

Presença Divina: Todos que observam a forma angelical precisam testar Força de Vontade (dificuldade 8) e conseguir mais sucessos que o nível do vampiro em Aspecto Angelical. Se falharem, estarão sob os encantos do Magus, sendo impossível atacá-lo ou mesmo importuná-lo (Siga as regras de Transe – Presença Nível 3).

Arma dos Céus: O senhor da Luz pode criar uma arma branca feita de pura luz. Esta arma causa dano agravado e pode ser do tipo que o Magus desejar. **Obs.:** A arma terá o dano equivalente ao seu semelhante físico (Ex.: Adagas causam Força+2, uma espada longa causa Força+5). Caso queira criar 2 armas o poder deve ser comprado novamente.

Tamanho Gigantesco: O vampiro cresce para um tamanho avantajado (talvez quase três metros de altura) e adquire três níveis extras de Vitalidade, do mesmo tipo que ele possui atualmente (um personagem sem ferimentos ganha três níveis sem penalidades, mas um personagem Ferido Gravemente ganha três níveis com penalidade de Dano -2, por exemplo).

Outras Características podem ser assumidas, com a permissão do Narrador.

LIÇÃO DOS ARCANJOS

O Caminho dos Arcanjos permite o Teurgista imitar os poderes e atribuídos aos 4 Arcanjos. Estes poderes não invocam a Fé Verdadeira nem os verdadeiros arcanjos, mas em níveis elevados a pureza espiritual do taumaturgo terá algum sucesso no caminho.

É exigido que o magus possua pelo menos um conhecimento secundário em Teologia igual a cada nível nesta trilha. E somente os que possuírem Humanidade podem possuir esta trilha, mas os que possuem caminhos não humanos como (Caminho do Cavaleiro ou da Harmonia) ainda podem aprender esta trilha.

● Mão de Uriel

Com um toque, o magus pode instilar um medo mórbido de morrer no alvo. Este poder causa no alvo os mesmos efeitos do Rotschreck.

Sistema: A vítima ficará com uma dificuldade de +3 para os próximos 5 testes de coragem e não fará nenhuma ação que possa por em risco sua vida.

●● Armadura de Michael

O magus que invoca a "Armadura de Michael", é envolvido em uma prateada e chamejante aura de fogo. Esta aura não causa dano pelas chamas, mas permite a proteção do magus contra dano.

Sistema: Cada sucesso baixa a dificuldade para absorver dano em 1. Assim, se são ganhos 4 sucessos, os testes de absorção de dano estarão em -4 de dificuldade até o final da cena.

●●● O Remorso de Gabriel

O magus pode enviar sentimentos de culpa e remorso para um alvo. Quanto menos humano o alvo for, mais suscetível ele é a este poder.

Sistema: Teste Força de Vontade (Dif. igual a Humanidade do alvo). Entrar em qualquer Ação maldosa, anti-humana, etc. o alvo terá que testar sua Consciência (Dif.3+ Sucessos obtidos pelo magus).

●●●● Sopro de Raphael

O magus pode criar uma grande ventania que afetará apenas as criaturas corruptas.

Sistema: O vento criado causa redutores nos testes seguintes das criaturas malignas ao redor.

Sucessos Resultam:

1 Sucesso: Uma pequena brisa é criada, forte o bastante para dificultar o movimento. Todas as ações físicas sofrem -1 dado.

2 Sucessos: Uma vento é criado, forte o bastante para dificultar o movimento. Todas as ações físicas sofrem -2 dados.

3 Sucessos: Uma vento é criado, forte o bastante para dificultar o movimento. Todas as ações físicas sofrem -3 dados.

4 Sucessos: Uma vento forte é criado, dificultando a maioria dos movimentos. Todas as ações físicas sofrem -4 dados.

5 Sucessos: Uma ventos tão poderosos são criados, que os alvos são erguidos do solo e soprados ao longe, a uma distância de 50 metros e a queda causa 3 níveis de vitalidade.

●●●●● Castigo Celestial

De alguma forma o magus pode tocar sua alma e causar no alvo deste poder graves sofrimentos e ferimentos incomuns. Estes ferimentos manifestam-se como incorporações físicas dos pecados do alvo. Assim, um abusado que espanca seus alvos poderia desenvolver ossos quebrados e contusões espontaneamente, um piromaniaco estouraria automaticamente em chamas e assim por diante.

Sistema: O magus ativa o poder e são comparadas os níveis de Humanidade do magus e de seu alvo. A diferença entre estas avaliações irá causar dano agravado no alvo (Ex.: O magus possui Humanidade 8 e o alvo 5: $8-5 = 3$ níveis de dano agravado). Este poder é utilizado principalmente em vampiros inumanos; Qualquer cainita com um caminho diferente de humanidade é considerado Humanidade 0. Estes ferimentos só podem ser absorvidos com

LIÑHA DA IRA DE DEUS

Esta trilha invoca o âmago do poder divino, alguns acreditam que este poder faz do magus um soldados das forças divinas.

● Língua do Zelote

O magus deve recitar uma pequena oração para ativar este poder. Todos os seus aliados dentro de uma área de 30m² que não sejam de natureza maligna (ou com humanidade abaixo de 7, etc.) recebem 2 dados extras para os próximos testes.

Sistema: Cada sucesso faz com que o efeito dure 1 turno.

●● Voz Divina

A voz do magus fica profunda e ressoante, como se falando com a própria voz de deus. Todas as criaturas malignas são tomadas pelo medo irracional. E muitos se lançarão ao solo pedindo perdão suplicantemente.

Sistema: Para cada sucesso as criaturas malignas receberão uma penalidade de -1 dado para todos os ataques e testes de coragem. Caso sejam conseguidos 5 sucessos os oponentes fugirão o mas rápido possível da presença do magus.

●●● Fogos da Verdade

O magus pode criar uma esfera branca de fogo divino. Esta chama não causa dano em criatura benevolentes, no entanto é mortal para criaturas malignas. A mera visão destas chamadas fará com que o inimigo corrupto pense 2 vezes antes de atacar o magus (teste Força de Vontade, dif.7).

Sistema: Cada sucesso faz com que a chama cause 1 nível de dano agravado por turno.

●●●● A Glória dos Anjos

O magus é capaz de arder com a glória do sol, ferindo cainitas e criaturas malignas freqüentemente causando Rotschreck. A própria pureza do magus determina o sucesso deste poder.

Sistema: Cada sucesso causa 1 nível de dano agravado; Todos os vampiros da área devem testar sua Coragem (dif.7) ou entrarão automaticamente em Rotschreck. Criaturas malignas recebem igualmente dano agravado e sofrem do medo irracional semelhante ao Rotschreck. Criaturas feitas de sombras e Setitas recebem o dobro de dano agravado devido sua sensibilidade a luz.

●●●●● Golpe dos Céus

O magus pode invocar raios para golpear seus inimigos. Este alvos devem estar na linha de visão do magus.

Sistema: O magus pode criar raios na ponta de seus dedos que causam 2 níveis de dano agravado por sucesso.

LIÑHA DA CURA

A Trilha da Cura invoca os poderes das energias celestiais de forma passiva, utilizando-as para a cura física, mental e anímica não só de humanos mas de seres sobrenaturais.

No entanto, como este poder invoca energias puras dos reinos celestiais, caso o magus toque um infernal ou outra criatura maligna, não haverá cura. O toque causará dano agravado. Isto passa a ocorrer a partir do 3º nível da trilha.

Ex.: No terceiro nível o toque do magus causa 1 nível de dano agravado por sucesso em criaturas malignas. No quarto nível 2 níveis de dano agravado por sucesso e no quinto nível o dano é direcionado a psique e alma do infernal, fazendo com que todo o mal que ele já causou seja sentido diretamente em sua alma e mente.

● **Perceber Dano**

O vampiro adquire uma espécie de novo sentido: ele é capaz de identificar o sofrimento, seja ele de que natureza for, psicológica ou física. Este poder não se trata de leitura de mentes, o magus pode identificar apenas se o sofrimento é físico, mental ou espiritual. Com sucessos suficientes o magus pode saber a causa de tal sofrimento.

Sistema: Este poder funciona independente da vontade do mago. Contudo, o taumaturgo pode empenhar-se em perceber como a pessoa se sente. Cada sucesso da ao magus um informação sobre as causas do sofrimento do alvo.

●● **Amenizar a Dor**

O magus é capaz agora de ameniza pequenos transtornos como dores de cabeça e tonturas. O taumaturgo ainda não é capaz de curar ferimentos ou uma doença verdadeira, mas o paciente se sente um pouco melhor.

Sistema: Para cada sucesso o magus é capaz de reduzir em 1 as penalidades por ferimentos e doenças. No entanto o ferimento em si ou a doença não são realmente curados, apenas o mal-estar e dor é amenizada.

●●● **Cura Menor**

O magus agora é capaz agora é capaz de curar ferimentos e contusões com um simples toque. Um tênue mas perceptível brilho rubro emana das mãos do taumaturgo, fazendo com que o ferimento passe a curar-se até desaparecer.

Sistema: Para cada sucesso o magus é capaz de curar um nível de dano letal ou por contusão. Dano agravado também pode ser curado, mas requer 2 sucessos e o gasto de 1 ponto de sangue por nível de dano curado. Este poder pode ser usado pelo mago em si mesmo, porém se assim o for, sua dificuldade será aumentada em um, pois será necessário concentração e é mais difícil isso quando se está sentindo dor. O magus deve manter a mão sobre o ferimento até que ele seja completamente curado..

●●●● **Purificando o Corpo**

O taumaturgo pode agora curar doenças mortais e sobrenaturais. O magus concentra toda sua vontade em um ponto no centro do corpo em que se está empregando a cura, neste ponto ele colocará toda a impureza do corpo para que depois possa ser expelida pelo alvo.

Sistema: O número de sucessos define o tipo de doença que o taumaturgo é capaz de curar.

1 sucesso: Remove infecções bacterianas e parasitárias.

2 sucessos: Remove infecções virais, HIV, hepatite, etc.

3 sucessos: Remove efeitos de disciplinas que alteram o sangue.

4 sucessos: Remove o Laço de Sangue e Vaulderie (deve ser feito o mais rápido possível, para cada dia deve ser acrescentado +1 na dificuldade).

5 sucessos: Remove doenças de seres sobrenaturais.

●●●●● Curando a Alma

No ápice deste poder o magus é capaz de curar não as doenças e ferimentos do corpo, mas da mente e da alma. Com este poder o taumaturgo seria capaz de amenizar por exemplo a dor de uma perda (fazendo com que esta seja aceita) e até curar perturbações.

Sistema: Para cada sucesso o magus pode amenizar ou curar completamente a alma ou a mente de um alvo.

1 sucesso: Uma cena.

2 sucessos: Uma noite.

3 sucessos: Uma semana.

4 sucessos: Um mês

5 sucessos: Permanentemente.

Obs.: No caso de Malkavianos no entanto, a perturbação jamais é curada, mas pode ser amenizada por um curto período de tempo (1 dia por sucesso). Após este período a perturbação volta lentamente ao malkaviano.

LIÑHA DA PASSAGEM

Esta trilha foi criada com base na capacidade dos espíritos de locomoverem-se de um local para outro instantaneamente e concede ao magus a habilidade de criar pequenos portais. O magus aprende a gerar portais que atravessam distâncias imensas e até dimensões, desta forma criando portas entre o local em que o magus está e qualquer ponto.

O magus pode abrir estes portais para qualquer ponto na terra ou reino que lhe seja familiar (como a umbra por exemplo), no entanto não é possível abrir portais para além da atmosfera da Terra nem para a Umbra Profunda. Além disso, quanto maior a distância percorrida, mais tempo o magus deve se concentrar para abrir o portal.

Sistema: Antes de poder testar, o magus deve se concentrar para poder abrir o portal. Durante a concentração, ele não pode realizar nenhuma ação, e se perturbado, deve testar Força de Vontade (dificuldade 7) para não perder a concentração.

O número de turnos de concentração é no mínimo um. Para cada quilômetro de distância que se quer viajar, é preciso gastar mais um turno. Se o magus deseja ir para outro mundo, ele deve gastar um ponto de força de Vontade.

Note que viajar para outros planos não confere nenhuma proteção ao magus, a menos que ele se prepara muito antes com rituais. Caso ele viaje para um ponto da umbra que não conheça, ele pode ficar aprisionado ou ser automaticamente destruído.

Após o tempo de concentração, o Magus faz o teste habitual para ativar taumaturgia (teste de Força de Vontade, dif. igual ao nível do poder+3) e gasta 1 ponto de sangue.

Para cada nível da trilha a familiaridade com o local ao qual o magus vai se teleportar diminui, no entanto, quanto maior for o número de sucessos alcançados, maior será a precisão do portal, de acordo com o destino.

Ex.: No nível 1 o magus pode telepotar-se de qualquer lugar facilmente para o seu refúgio (o que pode incluir todo o terreno ao redor da casa) com apenas 1 sucesso. Com 3 sucessos ele pode aparecer dentro da casa e com 5 em um cômodo específico.

O portal aberto pelo magus dura três turnos, fechando-se logo em seguida. Além disso, o portal se fecha automaticamente após o magus o atravessar. Por isso, se desejar que outros passem pelo portal, o magus deve ser o último a atravessá-lo e gastar 1 ponto de sangue por cada um que atravessar.

● Local íntimo

Descrição: Seu refúgio ou local onde viveu quando era mortal

●● Local familiar

Descrição: Local onde esteve pelo menos 20 vezes

●●● Local conhecido

Descrição: Rua ou edifício famoso, região famosa

●●●● Local estranho

Descrição: Já ouviu falar e sabe onde é

●●●●● Local desconhecido

Descrição: Não sabe onde é e conhece nada ou muito pouco (mesmo assim, é impossível abrir o portal com precisão, e a saída surgirá nas proximidades do local desejado).

TAUMATÚRGIA ELEMENTAL

As Linhas Elementais foram criadas por Arkana Petralona, Christopher Petralona e Weldraine Mayfair.

Trilhas exclusivas da Capela Rosa Amarga.

Os caminhos elementais se originaram da antiga "Feitiçaria do Sangue" praticada por cainitas pagãos na idade das trevas.

A Feitiçaria do Sangue possui pouquíssimos praticantes, e na Europa Medieval seus praticantes espalhavam-se pelo continente, sendo que a maioria estava localizada em alguns lugares das Ilhas Britânicas, nas terras geladas do norte e na região da Lituânia, no entanto havia boatos que na África também havia cainitas que a praticavam, mas até hoje não foi nada confirmado.

Os praticantes atuais (e raros) da Feitiçaria do Sangue utilizam muitas técnicas derivadas da Feitiçaria Pagã de onde se originou. Poções, sedução, olhares, gestos, dança, sexo, canções, runas, sangue, sacrifícios (de si mesmo ou de outros), horas planetárias, lugares, comunhão com a natureza, elementos da natureza, orações, ervas e outras ferramentas místicas e naturais são as ferramentas desta arte. A partir dessas práticas, o feiticeiro faz um elo entre si mesmo e os deuses, e desta forma invoca sua magia.

A Feitiçaria do Sangue envolve tentar controlar as forças brutas da natureza. Ela raramente é sutil, tanto nas ferramentas como no efeito. Suas ferramentas trazem profecias, encantamentos, cura, tempestades, metamorfoses e outros efeitos sobre o mundo natural. O feiticeiro também pode invocar espíritos da natureza, pode ferir e pode amaldiçoar com sua magia.

Como pode se ver é um tipo de magia poderosa, mesmo sendo rara.

Uma destas trilhas, chamada de "Rego Naturae" foi redescoberta por uma das magas da Capela Rosa Amarga. A maga Arkana, que desde mortal já controlava os elementos da natureza e solicitava favores de seus elementais. Após ser abraçada e ingressar na "Ordem dos Naturalistas", esta encontrou uma feiticeira do sangue que passou a fazer parte da ordem como único meio de escapar de inquisição. Esta feiticeira passou os fundamentos da Feitiçaria do Sangue a Arkana e lhe ensinou a trilha Rego Naturae que somado aos conhecimentos que já possuía a desenvolveu facilmente, a alterou e ampliou algumas suas utilizações.

Aprendido a trilha Rego Naturae, que controlava não só o fogo, água, terra e ar, assim como o Éter (ou Akasha), Arkana passou a desenvolver novas formas para a magia elemental. Assim os caminhos **Creo, Intélego, Muto e Perdo**, foram pesquisados e criados, ampliando assim as possibilidades para a manipulação dos elementos.

Um fato que deve ser levado em questão é o alcance dos caminhos elementais. Pois se um magus Controla (REGO) um elemento ele pode também controlar suas nuances, da mesmo forma que os antigos magos herméticos podiam realizar. Assim se um mago pode controlar o fogo, também pode controlar sua luz e seu calor; Da mesma forma que poderia controlar o magma (Fogo + Terra), pois este não passa de uma manifestação combinada de elementos. É claro que o esforço é maior (gasto de Força de Vontade e o aumento na dificuldade do teste), mas pode ser feito. Na descrição das trilhas há mais detalhes sobre o alcance de cada trilha.

Apesar dos métodos utilizados por esta trilha não serem semelhantes a tradicional magia hermética dos Tremere, Arkana possuía certas vantagens para o desenvolvimento destas trilhas, pois além de já fazer parte de uma família de feiticeiros pagãos e desde criança possuir a habilidade de comandar os elementais, ela faz parte da **Ordem dos Naturalistas**, que além de estarem fora das normas da magia Tremere, deram permissão a Arkana de pesquisar e desenvolver os caminhos elementais. Afinal de contas, ninguém ousa opor-se a Ordem dos Naturalistas, e a pesquisa de novas trilhas sempre é bem vinda.

Um detalhe importante sobre os **Caminhos Elementais** está no fato de, se bem empregada pelo Magus, ser capaz de rivalizar com algumas das trilhas da Magia Koldúnica dos Tzimisce, que de uma forma ou de outra, manipulam os elementos.

Abaixo apresentaremos as trilhas elementais, suas especificações e detalhes.

Obs.: Em termos de sistema de jogo, Os caminhos Elementais são muito similares a Taumaturgia, ou seja, para realizar uma mágica o feiticeiro testa a sua Força de Vontade com uma dificuldade igual ao nível da Trilha a ser usado +3, e gasta 1 Pontos de Sangue, o efeito dura 1 turno por sucesso a não ser que seja dito ao contrario.

Para aprenderem estas novas trilhas de Feitiçaria do Sangue é necessário que o Magus além de possuir os conhecimentos da Magia Hermética (utilizada pelos Tremere) também conheça os parâmetros da feitiçaria pagã. Mortais que já participavam ou possuíam conhecimento da magia pagã aprendem estas trilhas gastando os mesmos pontos de bônus e experiência que das demais trilhas. Os magus que não possuem este conhecimento, terão de aprendê-lo, aumentando assim o custo de conhecimento destas trilhas para **8 pontos para o primeiro ponto e Nível atual X5 para ampliá-las.**

Talvez este seja o renascimento dos Tremere Telyavélicos e suas trilhas pagãs na era moderna.

Fato Importante:

A magia elemental é influenciada não só pelo conhecimento do magus, mas por forças alheias a ele.

Elementais possuem uma escala evolutiva como qualquer outro ser. Portanto, um elemental "puro" jamais concordaria em auxiliar um vampiro, algo morto que não esta mais em contato com as forças vitais. Mesmo as trilhas elementais mais conhecidas (*Sedução das Chamas [fogo], Controle do Clima [Ar], Poder de Netuno [água] e Controle dos Elementais [terra]*) invocam e manipulam as forças elementais.

A maioria dos Magus não está ciente, mas tais manipulações chamam a atenção dos seres residentes nestes reinos e pode atrair sua vingança se usados de forma leviana e descuidada.

No entanto, o controle das Trilhas Elementais exige um esforço maior por parte do magus, fazendo com que este entre em contato com os reinos elementais e com isso chegou-se ao conhecimento das classes elementais que poderiam ser invocadas.

Assim descobriu-se que o tipo de elemento ou elemental conjurado depende não só do esforço do Magus, mas também da pureza de sua alma.

Em termos de jogo, as Trilhas Elementais funcionam exatamente como as trilhas taumátúrgicas normais (o feiticeiro testa a sua Força de Vontade com uma dificuldade igual ao nível da Trilha a ser usado +3, e gasta 1 Pontos de Sangue). No entanto, quanto mais sucessos forem adquiridos, maior será a pureza do elemental ou elemento invocado pelo magus.

Ex.: Chamas invocadas com Rajada Elemental (Creo Naturae nível 1) podem ter um aspecto verde e sinistro [1 sucesso] ou límpidas e douradas 3 sucessos ou mais].

Seguindo uma das regras universais da magia "semelhante atrai semelhante", a pureza da alma do Magus também influencia o tipo de elemento ou elemental invocado. O Magus precisa ter Humanidade ou Trilha da Harmonia igual ou superior a 7 para poder invocar manifestações puras de um elemento ou elemental, assim como sucessos satisfatórios. Caso a Humanidade ou Trilha da Harmonia do personagem seja inferior a 7 todo e qualquer elemento ou elemental invocado será de níveis inferiores e corrompidos (em termos gerais o elemental ou elemento estará tocado pela Wyrms) não importando a quantidade de sucessos que tenha. O mesmo ira ocorrer caso o personagem siga qualquer outra trilha de esclarecimento diferente de Humanidade ou Trilha da Harmonia.

REGO NATURAE (CONTROLE DA NATUREZA)

Retirado da **Underground Haven** <http://www.forumd10.com/underhaven/>
(Com algumas alterações)

Esta trilha permite que o magus possa controlar os espíritos elementais da natureza, por isso esta é uma trilha múltipla, ou seja, o funcionamento dela é o mesmo sempre, o que muda é o elemento que o feiticeiro ira utilizar no momento.

Os feiticeiros podem utilizar os 5 elementos básicos: Éter, Fogo, Ar, Água, Terra; Assim como elementos secundários:

#Energia Mística, Gnose, Quintessência (manifestações do **Éter**), etc.

#Magma, Calor, Luz (manifestações do **Fogo**),

#Sons, Vento, Relâmpagos (manifestações do **Ar**),

#Gelo, Venenos, Trevas (manifestações da **Água**),

#Metal, Vidro, Magnetismo (manifestações da **Terra**),

Lembre-se que a manipulação de elementos "**secundários**" requer um esforço maior por parte do magus (gasto de 1 ponto de Força de Vontade e o aumento na dificuldade do teste em 1), mas pode ser feito.

Obs.: Éter é o elemento mais puro do universo e deu origem a todos os outros elementos. Simplesmente é o combustível da realidade, do mundo em si. Tudo tem Éter (ou se preferirem, Akasha, Gnose, Quintessência), alguns tem mais, outros menos. Em termos de jogo, o magus pode manipular Éter em Caerns Garou, Ninhos do Dragão de Cataianos, Nodos, Sangue vampírico (incluindo o próprio sangue), Artefatos, lugares selvagens e alguns tecnológicos, entre outros.

Desta forma, se o magus quiser, por exemplo, formar uma parede de Éter [que impedirá a passagem de seres despertos e causará dano agravado], deverá utilizar o próprio sangue (gastando um ponto de sangue por metro quadrado a ser protegido, além do ponto usual para ativar a trilha) ou o Éter existente de algum local místico.

● Falar com os Espíritos Elementais

O magus pode se comunicar com os espíritos elementais, assim ele pode pedir informações, favores e outras coisas que desejar a este espírito.

Sistema: O magus deve chegar perto do elemento em questão e gastar um turno de concentração, quanto maior o número de sucessos, mais informações o magus poderá obter. Dependendo da informação que o vampiro procura, o narrador pode exigir um teste de Inteligência + Ocultismo (dif.6) a fim de interpretar os resultados da comunicação.

Sucessos	Resultado:
1 Sucesso:	Mensagens obscuras e fugazes ou 1 favor simples.
2 Sucessos:	Uma ou duas informações claras ou 2 favores simples.
3 Sucessos:	Uma resposta clara a uma pergunta simples ou 1 favor complexo.
4 Sucessos:	Uma resposta detalhada a 2 perguntas complexas ou 2 favores complexos.
5 Sucessos:	Tudo que o elemental souber sobre o assunto ou 1 ordem irrevogável.

●● Moldar o Elemento

Neste nível o magus ganha um certo controle sobre os elementos, ele pode a sua vontade fazer com que os mesmos adquiram a forma que ele desejar além de fazê-los executar qualquer ação que o feiticeiro queira.

Alguns Exemplos: Uma lufada de **vento** pode atrapalhar um inimigo, uma poça de **água** pode prender as pernas de um inimigo, o **fogo** de uma tocha não acerta o magus mas sim seu adversário, um pouco de **terra** pode ser moldada em uma arma branca, o **Éter** pode ser manipulado para causar dano agravado em seres sobrenaturais (até mesmo espíritos) ou atrapalhar o funcionamento de mágicas locais.

A quantidade de elemento em questão não pode ser maior que o feiticeiro, podendo ser apenas igual ou menos.

Sistema: O feiticeiro deve estar pelo menos a 1 metro do elemento que deseja utilizar, uma vez ativado, o elemento ficará sobre o controle do magus por uma cena. O elemento fará tudo que o magus desejar, desde que esteja nos limites que este nível pode executar. Caso o elemento seja usado para dano, será igual a metade da Força de Vontade do magus, podendo ser de contusão, letal (no caso de cortes ou perfurações) ou agravado (fogo e éter).

●●● Fúria dos Elementos

Neste nível o magus pode convocar os elementos e utilizar sua fúria para atacar seus inimigos, na qual costuma ser mortal.

Sistema: O magus deve estar perto do elemento em questão, no mínimo 1 metro, onde cada sucesso no teste concede 1 nível de dano, que devido á natureza do elemento e o tipo de ataque pode ser de contusão, letal ou agravado. O elemento emergirá do seu local de repouso e atacará os inimigos do magus.

●●●● Maestria Sobre os Elementos

Neste nível o magus tem tal controle sobre os elementos que ele pode simplesmente moldá-lo como sua imaginação desejar, e com um limite muito maior.

Sistema: Funciona de forma similar ao nível dois desta trilha **Moldar o Elemento**, mas agora o magus pode controlar elementos bem maiores que ele próprio, assim o limite da quantidade de elemento que o magus pode controlar será igual ao seu Vigor X Seu Peso. Então um magus com vigor 3 pesando 70kg poderá controlar 210kg de qualquer elemento ($70 \times 3 = 210$).

E como em **Moldar o Elemento**, o elemento controlado pelo magus pode fazer tudo que ele desejar, como criar jaulas de fogo, uma mão de terra, etc. Caso seja usado para causar dano, será igual ao nível de Força de Vontade do magus, que devido á natureza do elemento e o tipo de ataque pode ser de contusão, letal ou agravado.

●●●● Comandar os Espíritos Elementais (Nível Extra)

O magus pode não só se comunicar com os espíritos da natureza (nível 1), mas agora ele pode comandar estes espíritos, fazendo-os cumprir ordens, guardar locais (pessoas, objetos), destruir inimigos, qualquer coisa que o feiticeiro desejar. Este comando devera ter um fim (quarde este local por um..., Destrua meu inimigo, Arrebente a represa, Incendeie aquela casa, etc.). Terminada a tarefa, o elemental estará livre novamente.

Sistema: O magus deve estar próximo ao elemento em questão e gastar um turno de concentração.

●●●●● Invocar a Forma do Elementos

Esta é sem dúvida a maior manifestação desta trilha, com este poder o magus pode invocar o poder dos elementos em seu corpo e assim possuir suas habilidades.

Sistema: O feiticeiro deve estar próximo ao elemento, no mínimo 1 metro (não importa a quantidade do elemento), então a pele do magus (não a carne e ossos) assumem o aspecto do elemento em questão, na qual as suas características podem variar de elemento para elemento, como demonstrado abaixo...

Obs.: O magus também pode invocar em seu corpo elementos secundários como gelo, eletricidade, etc. Abaixo apresentaremos alguns exemplos e caso o elemento em que o magus deseje se transformar não esteja descrito abaixo, o jogador deverá criar tais habilidades e entrar em acordo com o narrador.

Lembre-se que para a manipulação elementos secundários gasta-se 1 ponto de Força de

Vontade [e soma-se +1 a dificuldade do teste].

ELEMENTOS PRIMORDIAIS

Fogo: Um dos mais formidáveis exemplos deste poder, ao convocá-lo o magus recebe Força+1, Destreza+3 e Vigor+2, ignorando qualquer dano por fogo ou altas temperaturas. O contato com seu corpo causa 3 dados de dano agravado por turno, e qualquer substância a até 1m se inflamará rapidamente.

Água: Com este poder a pele do magus ganha uma textura meio "gelatinosa" como a pele de um golfinho, ganhando uma flexibilidade incrível, com isso ele ganha Força+1, Destreza+2 e Vigor+3, sofre apenas metade de qualquer dano por contusão. O magus fica imune a pressão submarina e pode nadar tão rápido quanto um tubarão pois não sofre o atrito imposto pela água.

Ar: O magus é envolvido por uma névoa de cerca de 10 metros de seu corpo, com isso ele se tornará rápido e difícil de se atacar, além de se parecer com um fantasma nebuloso. Com isso ele ganha Força+1, Destreza+3 e Vigor+2 e todos que o atacarem recebem +2 na dificuldade, tanto perto quanto longe, devido a névoa que dificulta a visualização do magus. O magus também fica imune a pressão atmosférica e não é afetado por ataques baseados em gás (como o gás lacrimogêneo por exemplo).

Terra: Com este poder o feiticeiro aparenta ser uma estátua de pedra pura. Seu peso aumenta em 10kg e sua cor fica rochosa (a aparência rochosa dependendo do tipo de pedra que o magus se sente mais atraído. Como o mármore, por ex.). O magus pode se mover e falar, mas um pouco mais lento que o normal. Com isso ele ganha Força +3, Destreza -1, Vigor +3, além de ficar imune a danos por contusão e estacas, todos os danos letais ou agravados são reduzidos pela metade. O magus ignora os modificadores por dano e não pode ser atordoado ou levado contra sua vontade. Caso o magus seja atingido por armas brancas, o Narrador deve fazer um teste usando um número de dados igual ao Vigor do magus (dif. 6); cada sucesso causa um nível de dano a arma. Se a arma sofrer danos demais, ela pode quebrar.

Éter: Com este poder o feiticeiro não apresenta nenhuma mudança física aparente, mas ao seu redor o ambiente é distorcido misticamente. Sua aura faísca em movimentos aleatórios e poderosos que causam um efeito similar a **Majestade** (Presença 5). Qualquer magia torna-se mais difícil de ser realizada (+2 na dificuldade para a realização de trilhas Taumatúrgicas, Mágica e Feitiçaria). Os golpes do magus (sejam com mãos, pés ou armas brancas) causam dano agravado. O Éter manipulado num raio de 10 metros causa desconforto aos alvos (como se seu corpo ficasse imaterial e um segundo depois extremamente denso), sendo necessário o gasto de um ponto de Força de Vontade para realizar uma ação limitada por turno.

ELEMENTOS SECUNDÁRIOS

Luz: Com este poder o feiticeiro cria ao seu redor uma área de 10 metros com uma forte luminosidade. Nesta área ele se torna extremamente rápido. Com isso ele ganha Força+1, Destreza+4 e Vigor+1, todos que atacarem o magus recebem +3 na dificuldade, tanto próximo quanto distante, devido a intensa luminosidade do local. Nesta forma o magus recebe apenas dano letal pela luz do sol e não agravado. O magus poderá se preferir inverter o processo, curvando a luz ao seu redor sem distorção, deixando-o completamente invisível (isso pode ser feito com outros objetos e pessoas até o dobro do tamanho do magus).

Trevas: Com este poder o magus funde-se parcialmente com as trevas. Ele cria ao seu redor uma área de 10 metros com uma impenetrável escuridão. Nesta área o magus torna-se mais rápido e silencioso e muito difícil de ser atacado. O magus recebe Força+2, Destreza+3 e Vigor+1, e todos que atacarem o magus recebem +3 na dificuldade, tanto próximo quanto distante, devido a escuridão que impede a visualização do magus.

Metal: Com este poder o magus assume o aspecto metálico. Seu peso aumenta em 10kg e sua cor fica ligeiramente acinzentada. Além disso, o magus ganha Força +3, Vigor +3 e Destreza -1, também fica imune Danos por Contusão, todas as paradas de dados de Dano Letal e Agravado são reduzidas pela metade, o corpo do magus fica recoberto por pequenas farpas de metal que causam F+1 de dano letal ao toque se ele desejar, podendo ser usados para ataque ou defesa. O magus fica imune a danos por metal (soqueiras, facas, adagas, espadas, balas, etc).

Gelo: Com este poder o magus criará ao seu redor uma área de ar frio de 10 metros que dificultará a ação de todos ao redor (+1 na dif. para ataques corpo-a-corpo). O toque do magus torna-se extremamente frio, fazendo com que cada vez que este toque ou golpeie alguém, a vítima deverá ser bem sucedida em um teste de Vigor + Fortitude dif. 7 (min. 2 sucessos) ou perder um ponto de Destreza; Quando a Destreza do alvo cair a zero, este congelará por uma cena. Além disso, o magus ganha Força +2 e Vigor +2 e Destreza +2 e ignora qualquer dano por baixas temperaturas.

Eletricidade: Com este poder o corpo do magus crepita com eletricidade estática. os oponentes que toquem o vampiro com a pele descoberta, armas de metal ou outros condutores elétricos sofrem 3 dados de dano letal por turno de contato, causado pela poderosa descarga elétrica. Além disso, o magus ganha Força +1 e Vigor +1 e Destreza +4 além de ignorar qualquer dano causado por eletricidade.

Retirado da **Underground Haven** <http://www.forumd10.com/underhaven/>
(Com algumas alterações)

CREO NATURAE (CRIAÇÃO DA NATUREZA)

Esta trilha permite que o magus possa criar os elementos da natureza, por isso esta é uma trilha múltipla, ou seja, o funcionamento dela é o mesmo sempre, o que muda é o elemento que o feiticeiro irá utilizar no momento.

Os feiticeiros podem utilizar os 5 elementos básicos: Éter, Fogo, Ar, Água, Terra; Assim como elementos secundários:

#Energia Mística, Gnose, Quintessência (manifestações do **Éter**), etc.

#Magma, Calor, Luz (manifestações do **Fogo**),

#Sons, Vento, Relâmpagos (manifestações do **Ar**),

#Gelo, Venenos, Trevas (manifestações da **Água**),

#Metal, Vidro, Magnetismo (manifestações da **Terra**),

Lembre-se que a manipulação de elementos "**secundários**" requer um esforço maior por parte do magus (gasto de 1 ponto de Força de Vontade e o aumento na dificuldade do teste em 1), mas pode ser feito.

Obs.: Éter é o elemento mais puro do universo e deu origem a todos os outros elementos. Simplesmente é o combustível da realidade, do mundo em si. Tudo tem Éter (ou se preferirem, Akasha, Gnose, Quintessência), alguns tem mais, outros menos. Em termos de jogo, o magus pode manipular Éter em Caerns Garou, Ninhos do Dragão de Cataianos, Nodos, Sangue vampírico (incluindo o próprio sangue), Artefatos, lugares selvagens e alguns tecnológicos, entre outros.

Desta forma, se o magus quiser, por exemplo, disparar um rajada de pura energia mística; Assim ele terá de utilizar o próprio sangue como combustível.

● **Rajada Elemental**

O magus pode gerar de sua mãos uma rajada composta de um dos 5 elementos (ou de algum elemento secundário) para atacar seus adversários ou realizar ações simples.

Sistema: O magus gasta 2 pontos de sangue (ou 3 pontos de sangue para uma rajada dupla [de ambas as mãos]) e simplesmente conjura o elemento desejado em uma rajada devastadora.

Cada sucesso no teste causa 1 nível de dano que pode ser agravado, letal ou de contusão dependendo do ataque e do elemento utilizado.

Ex.: O magus pode criar fogo para queimar seus alvos, ar para empurrar ou cortar, água para empurrar ou congelar seus inimigos, terra para perfurar ou socar, éter para causar dano em seres despertos, etc.

●● **Conjurar Elemento**

Neste nível o magus pode criar uma pequena quantidade de um dos 5 elementos. O elemento criado pode ser usado ou não para ataques.

Sistema: A cada sucesso o magus pode criar 50cm³ / 50gr do elemento desejado. O elemento é permanente até que seja gasto de alguma forma e causará a metade da força de vontade do magus em dano.

●● Encantar Armas

Neste nível o magus pode cobrir uma arma com uma pequena quantidade de um dos 5 elementos, desta forma a arma passará a causar dano especial e possuirá características próprias.

Sistema: O magus deve cobrir a arma com seu sangue [somente armas brancas] que além de passar a causar + 3 dados de dano, podendo se agravado dependendo do elemento utilizado, terá as características citadas abaixo, referente a cada elemento:

O Magus poderá utilizar um elemento inclusive como proteção.

Ex.: O magus poderia invocar o efeito **Encantar Arma** sobre uma jaqueta e torná-la resistente ao fogo, ao frio (água), a balas (terra), ataques místicos (éter), etc.

Os sucesso na ativação da trilha devem ser divididas pelo o magus em +1 dado para a proteção contra o elemento em questão ou 1 hora de proteção.

Elemento	Efeito em Armas Brancas
Éter	A arma não será alterada em aparência, mas causará dano agravado em despertos (inclusive em aparições).
Fogo	As chamas causam dano agravado
Água	Cobre a arma de gelo que congela o alvo, paralisando o membro atingido
Ar	A arma torna-se extremamente leve e rápida, +2 ataques p/ turno
Terra	A arma torna-se indestrutível e causará +2 dados de dano

●●● Arma Elemental

O magus pode criar armas brancas a partir de um dos 5 elementos. Qualquer arma branca poderá ser criada a partir da imaginação do magus.

Sistema: O magus pode criar uma ou mais armas que terá as mesmas regras que sua cópia mundana. Ex.: uma adaga de pedra causará o mesmo dano que uma adaga normal.

A arma terá as características específicas do elemento utilizado. Ex.: Fogo causará dano agravado, Éter causará dano agravado em criaturas sobrenaturais (incluindo espíritos), Ar será imperceptível, Luz ofuscará o adversário e será preciso como laser, Trevas não passará de um borrão negro, Terra será sólida como a pedra-ferro, Gelo (água sólida) congelará tudo que tocar.

●●●● Elementares

Neste nível o magus será capaz de criar elementares (também conhecidos como **Elementais Artificiais** ou **Criaturas Elementais**) usando como base um dos 6 elementos ou seus derivados.

Sistema: O magus deve concentrar-se por 1 turno na forma que deseja dar ao elemental e conjura-lo. cada sucesso no teste de força de vontade confere 2 pontos para serem gastos em atributos físicos. O elemental estará sob controle total do magus e irá durar por uma cena. Caso o magus queira que o elemental sobreviva por mais tempo terá que gastar 1 ponto de sangue por cena ou 1 ponto de força de vontade por mês.

●●●●● Conjuração Extrema

O magus poderá criar grandes quantidades de qualquer elemento que desejar. Este poder é similar ao nível dois desta trilha **Conjurar Elemento** mas com um limite muito maior.

Sistema: O limite da quantidade que o feiticeiro poderá criar de qualquer elemento será igual ao seu Vigor multiplicado pelo seu Peso; Assim um magus com Vigor 3 pesando 70kg pode criar 210kg de qualquer elemento (70X3=210).

Caso seja usado para causar dano, será igual ao nível de força de vontade do magus e dependendo do elemento pode ser de contusão, letal ou agravado.

INTELLEGO NATURAE (ENTENDER A NATUREZA)

Esta trilha permite que o magus possa não só entender as propriedades de um elemento, como também ver através deles e tudo ao seu redor.

Os feiticeiros podem utilizar os 5 elementos básicos: Éter, Fogo, Ar, Água, Terra; Assim como elementos secundários:

#Energia Mística, Gnose, Quintessência (manifestações do **Éter**), etc.

#Magma, Calor, Luz (manifestações do **Fogo**),

#Sons, Vento, Relâmpagos (manifestações do **Ar**),

#Gelo, Venenos, Trevas (manifestações da **Água**),

#Metal, Vidro, Magnetismo (manifestações da **Terra**),

Lembre-se que a manipulação de elementos "**secundários**" requer um esforço maior por parte do magus (gasto de 1 ponto de Força de Vontade e o aumento na dificuldade do teste em 1), mas pode ser feito.

Obs.: Éter é o elemento mais puro do universo e deu origem a todos os outros elementos. Simplesmente é o combustível da realidade, do mundo em si. Tudo tem Éter (ou se preferirem, Akasha, Gnose, Quintessência), alguns tem mais, outros menos. Em termos de jogo, o magus pode manipular Éter em Caerns Garou, Ninhos do Dragão de Cataianos, Nodos, Sangue vampírico (incluindo o próprio sangue), Artefatos, lugares selvagens e alguns tecnológicos, entre outros.

Desta forma, se o magus quiser, por exemplo, analisar um item místico ou um local sagrado, terá de manipular e analisar o Éter local para obter informações.

● Visão Elemental

O magus pode ver através dos elementos ou tudo ao seu redor.

Sistema: O magus pode ver tudo em uma área onde se encontra um elemento (Ex.: ver tudo de uma área de escuridão ou iluminada pelo fogo) ou através do elemento (Ex.: ver através da parede ou sob a água).

Com esta trilha o magus também pode localizar um elemento específico em uma área de até 250m; Incluindo ver um local onde ocorreu algum efeito místico nas últimas 6 horas.

●● Analisar o Elemento

O magus pode aprender sobre as propriedades de um elemento alvo.

Sistema: Cada sucesso confere uma informação ao magus.

●●● Analisar o Elemento Mágico

O magus observa um elemento ou objeto criado por magia pode saber como ele foi criado, materiais utilizados e quem ou o que o criou.

Sistema: Cada sucesso confere uma informação ao magus. Caso ele queira saber quem criou ou manipulou o elemento, o magus terá uma imagem mental do alvo.

●●●● Falar com os Grandes Espíritos dos Elementos

O magus poderá falar com os elementos podendo assim obter informações sobre ele e tudo que ocorre ao seu redor. Diferente do poder "**Falar com os Espíritos Elementais**", o magus não fala com um elemental em si mas com o espírito residente de um local, como um espírito de uma montanha, o deva de um lago ou um espírito de um local sagrado.

Sistema: A cada sucesso o magus pode obter uma informação sobre o elemento e tudo que ele sabe sobre seus arredores.

Ex.: O magus pode perguntar a um lago sobre animais de seu interior, perguntar a uma fogueira como eram os homens que sentaram ao seu redor, perguntar a terra se há pedras preciosas em seu leito, etc. Geralmente aparece uma forma humanóide para responder as perguntas do magus.

●●●●● Previsão Elemental

O magus pode prever quando uma manifestação elemental (mágica ou não) irá ocorrer.

Sistema: Este poder não requer um teste pois o magus está tão familiarizado com os elementos que é como se ele obtivesse um aviso do que vai ocorrer.

O magus sempre saberá se vai chover, ocorrer terremotos, incêndios, tempestades de raios, etc.

Um teste só é necessário caso um ataque elemental ou místico venha a ocorrer, assim o magus poderá perceber que o ataque foi realizado e poderá preparar um contra ataque a tempo.

MITO NATURAE (MUDANÇA DA NATUREZA)

Esta trilha permite que o magus possa mudar a forma original dos elementos da natureza. Esta é uma trilha múltipla, ou seja, o funcionamento dela é o mesmo sempre, o que muda é o elemento que o feiticeiro irá utilizar no momento.

Os feiticeiros podem utilizar os 5 elementos básicos: Éter, Fogo, Ar, Água, Terra; Assim como elementos secundários:

#Energia Mística, Gnose, Quintessência (manifestações do **Éter**), etc.

#Magma, Calor, Luz (manifestações do **Fogo**),

#Sons, Vento, Relâmpagos (manifestações do **Ar**),

#Gelo, Venenos, Trevas (manifestações da **Água**),

#Metal, Vidro, Magnetismo (manifestações da **Terra**),

Lembre-se que a manipulação de elementos "**secundários**" requer um esforço maior por parte do magus (gasto de 1 ponto de Força de Vontade e o aumento na dificuldade do teste em 1), mas pode ser feito.

Obs.: Éter é o elemento mais puro do universo e deu origem a todos os outros elementos. Simplesmente é o combustível da realidade, do mundo em si. Tudo tem Éter (ou se preferirem, Akasha, Gnose, Quintessência), alguns tem mais, outros menos. Em termos de jogo, o magus pode manipular Éter em Caerns Garou, Ninhos do Dragão de Cataianos, Nodos, Sangue vampírico (incluindo o próprio sangue), Artefatos, lugares selvagens e alguns tecnológicos, entre outros.

Desta forma, se o magus quiser, por exemplo, alterar as linhas místicas locais para impedir (ou ampliar) o funcionamento de certas magias, terá de manipular a intensidade de Éter local.

● Alterar a Intensidade / Quantidade

O magus pode aumentar ou diminuir a quantidade ou a manifestação de um elemento modificando-o profundamente.

Sistema: A cada sucesso o magus pode aumentar ou diminuir a quantidade (50cm³ / 50gr) ou a manifestação do elemento alvo. Assim o magus pode alterar o tamanho de uma chama ou seu calor, alterar a intensidade da luz em um local, modificar a força do vento, dispersar a energia mística impedindo a realização de magias, etc.

A cada sucesso o magus pode aumentar ou diminuir em um o dano de um ataque elemental ou místico.

●● Mudar a Forma Original

O magus pode mudar a forma dos elementos, de forma a reestruturá-los ou deformá-los

Sistema: A cada sucesso 50cm³ / 50gr podem ser alteradas de forma. Assim o magus poderá transformar uma parede em uma pilha de pedras, criar imagens com nuvens, transformar as chamas de um local em apenas calor, causar um curto-estático em itens místicos, impedindo seu uso por algumas horas, etc.

●●● Mudar as Substâncias

O magus pode alterar as substâncias de um elemento, alterando-o completamente

Sistema: A cada sucesso o magus poderá alterar uma característica natural do elemento. Dessa forma o magus poderá transformar água pura e um veneno viscoso ou óleo escorregadio, transformar a fumaça em uma substância tóxica, mudar a composição de um metal, transformando-o em outro, mudar os padrões de magia de um local, tornando um efeito impraticável. etc. Elementos alterados desta forma causam a metade da força de Vontade do magus em dano.

●●●● Mudança Anti-natural

Neste nível o magus poderá fazer alterações drásticas nos elementos, podendo, assim, fornecer-lhes as características mais estranhas.

Sistema: O magus pode alterar um elemento de formas nunca imaginadas. Assim a água pode ser transformada em um líquido azul com sabor desagradável, chamas multicoloridas capazes de formar imagens, fazer com que areia movediça se torne corrosiva, alterar o ar ao redor de um alvo de forma que se torne um gás paralisante, etc. Cada sucesso causa 2 dados de dano ou muda 1 característica do elemento.

●●●●● Mudar o estado físico

O magus pode mudar o estado físico de um elemento da forma que desejar. Os 5 estados da matéria podem ser utilizados (sólido, líquido, gasoso, plasma, luz).

Obs.: Cada elemento que é transformado em luz possui as seguintes características:	
Fogo:	As luzes provenientes do fogo causam dano agravado.
Água:	As luzes provenientes do água são extremamente frias.
Ar:	As luzes provenientes do ar podem ser transformadas em eletricidade (relâmpagos).
Terra:	As luzes provenientes da terra são sólidas, podendo ser utilizadas como laser.
Trevas:	As luzes provenientes das trevas podem ser utilizadas para criar o efeito das lâmpadas de "Luz Negra".

Sistema: Cada sucesso altera uma quantidade igual ao Vigor X Peso do magus. Assim um magus com Vigor 3, pesando 70kg pode alterar 210kg ($3 \times 70 = 210$).

Dessa forma o magus pode solidificar o fogo na forma que desejar (mesmo sólido o fogo continuará quente), liquefazer o metal, mudar a água para vapor sem aquecê-la, etc.

Obs.: Geralmente o elemento muda para uma forma adequada ao seu elemento.

Ex.: água para sólido se transformará em gelo, fogo para plasma se transformará em magma, etc.

PERDO NATURAL (DESTRUIÇÃO DA NATUREZA)

Esta trilha permite que o magus possa destruir os elementos da natureza, por isso esta é uma trilha múltipla, ou seja, o funcionamento dela é o mesmo sempre, o que muda é o elemento que o feiticeiro ira afetar no momento.

A trilha pode ser utilizada para a destruição completa de um elemento ou uma de suas propriedades. Além de poder ser utilizada como uma espécie de contra-mágica contra ataques baseados em um dos elementos.

Os feiticeiros podem utilizar os 5 elementos básicos: Éter, Fogo, Ar, Água, Terra; Assim como elementos secundários:

#Energia Mística, Gnose, Quintessência (manifestações do **Éter**), etc.

#Magma, Calor, Luz (manifestações do **Fogo**),

#Sons, Vento, Relâmpagos (manifestações do **Ar**),

#Gelo, Venenos, Trevas (manifestações da **Água**),

#Metal, Vidro, Magnetismo (manifestações da **Terra**).

Lembre-se que a manipulação de elementos "**secundários**" requer um esforço maior por parte do magus (gasto de 1 ponto de Força de Vontade e o aumento na dificuldade do teste em 1), mas pode ser feito.

Obs.: Éter é o elemento mais puro do universo e deu origem a todos os outros elementos. Simplesmente é o combustível da realidade, do mundo em si. Tudo tem Éter (ou se preferirem, Akasha, Gnose, Quintessência), alguns tem mais, outros menos. Em termos de jogo, o magus pode manipular Éter em Caerns Garou, Ninhos do Dragão de Cataianos, Nodos, Sangue vampírico (incluindo o próprio sangue), Artefatos, lugares selvagens e alguns tecnológicos, entre outros.

Desta forma, se o magus quiser, por exemplo, destruir um nodo infernal, deverá manipular o Éter local até que ele seja completamente destruído. Poderá também impedir uma manifestação específica de um efeito místico em um determinado local. Ex.: Impedir que magias igneas se manifestem em um local (o fogo surge a partir do Éter).

Exemplos do uso desta trilha:

Destruir a salinidade da água, a capacidade combustível do álcool, um lago ou uma fonte; Destruir uma quantidade de ar de um local, parar um fenômeno meteorológico parcialmente (como os relâmpagos de uma tempestade) ou totalmente; Destruir um aspecto do fogo como luz ou calor, retirar o calor de um objeto; Reduzir uma parede a pó, impedir que o metal reflita a luz; Diminuir a luz de uma área ou extingui-la, fazer com que a luz não emita calor; Diminuir a quantidade de sombras de um local, impedir que a escuridão cegue ou sufoque um alvo, etc.

● Destruir as Propriedades

O primeiro nível desta trilha destrói apenas as propriedades de um elemento. Neste nível o magus precisa tocar no elemento.

Sistema: Cada sucesso destrói apenas uma propriedade do elemento, como o calor de uma chama, salinidade da água, etc.

●● Toque da Destruição

Neste nível o magus pode destruir uma pequena quantidade de um elemento. Neste nível o toque do magus já não é mais necessário.

Sistema: O magus poderá destruir o equivalente ao seu peso. Assim um magus de 70kg poderá destruir 70kg do elemento alvo.

●●● Destruir o Ataque

O magus pode destruir um ataque baseado num elemento ou anular suas propriedades. Um ataque místico também pode ser cancelado desta forma devido a manipulação da energia mística utilizada no ataque.

Sistema: Cada sucesso anula 1 sucesso do alvo (enfraquecendo ou destruindo o ataque) ou anula uma propriedade (Ex.: anular o calor de uma bola de fogo lançada por Sedução das Chamas).

Rituais também podem ser afetados desta forma.

●●●● Destruição Maciça

Este nível funciona da mesma forma que o 2º nível desta trilha, no entanto a quantidade do elemento que pode ser destruído é um pouco maior.

Sistema: O magus pode destruir o equivalente ao dobro de seu peso do elemento alvo.

●●●●● Flagelo dos Elementos

O magus poderá destruir grandes quantidades de qualquer elemento que desejar. Este poder é similar ao nível dois desta trilha **Toque da Destruição** mas com um limite muito maior.

Sistema: O limite da quantidade que o feiticeiro poderá destruir de qualquer elemento será igual ao seu Vigor multiplicado pelo seu Peso; Assim um magus com Vigor 3 pesando 70kg pode destruir 210kg de qualquer elemento ($70 \times 3 = 210$).

Agradecemos a contribuição da
Comarca Tremere na criação deste
compendium.

