



Livro das Disciplinas

Versão 3.0

por Khariel, Nodista de 4ª Geração.

Introdução

As Disciplinas são os poderes sobrenaturais que todos os vampiros possuem em maior ou menor grau, poderes que os separam dos mortais. Um humano forte pode levantar quase o mesmo peso que um vampiro forte; entretanto, se o vampiro também possui a Disciplina Potência, seus poderes efetivos são aumentados dramaticamente.

A origem desses poderes “místicos” é um mistério para quase todos os vampiros. Normalmente a Família simplesmente aceita as Disciplinas como mais uma indicação do quanto são superiores a todas as outras criaturas que caminham sobre a Terra. Seja qual for sua origem, as Disciplinas fazem parte da existência de um vampiro.

Aqui se encontram várias Disciplinas que consegui reunir (algumas até estranhas), algumas ainda incompletas ou faltando por completo, tendo apenas o nome.

Este livro é a terceira revisão, tendo que ser re-avaliada mais tarde, por enquanto esta é apenas uma atualização do livro que eu fiz anteriormente e que está na Internet.

Abombwe

(Clã Especializado: Laibon)

A Besta, para os Laibon, não é tão temida quanto para os vampiros europeus. Os Laibon são menos cientes dessas coisas de pecados e culpabilidade, e por isso são mais receptivos aos desejos de suas Bestas interiores. Os vampiros europeus poderiam aprender muito ao lado das Esfinges; pois eles demonstram um controle admirável sobre suas Bestas - um controle que é obtido através de duras experiências e a comunhão com sua Besta. A Disciplina Abombwe é diferente de qualquer outra que exista. Pois ela dá ao vampiro o controle direto da Besta Interior - a sua e a dos outros. Correm rumores de que os misteriosos vampiros de Cathayan do extremo Oriente têm poderes similares ao desta disciplina (mais informações em *Kindred of the East*). Se eles é que instruíram os Laibon ou vice-versa é uma incógnita, muitos acreditam ser uma mera coincidência.

1. Comunhão com o Predador

O Laibon pode comungar com sua Besta. Neste nível, ele pode utilizar o juízo místico da Besta e até manter um elo psíquico com ela, lhe permitindo descobrir outras Bestas por perto.

Sistema — O jogador deve gastar um Ponto de Sangue (dois, por causa da fraqueza deles). Depois o Laibon poderá sentir os efeitos místicos de outras Bestas nas redondezas (outros vampiros, Licantropos, Fantasmas e Espíritos, animais predadores, e humanos com Humanidade igual ou menor que 3). Para definir a natureza da criatura, o Laibon pode cheirar a Besta dela com um teste de Percepção + Sobrevivência (dificuldade 6; que pode variar se a Besta for mais fraca ou mais forte). O poder permanece ativo por uma cena.

2. Compreensão da Besta

O Laibon pode fazer um acordo com sua Besta. Se conseguir, a Besta lhe concede toda sua força por um breve período de tempo. Esta é uma atividade perigosa, pois a Besta frequentemente utiliza-se de todas as possibilidades para se manifestar.

Sistema — O Laibon deve se concentrar por um turno inteiro, depois deve rolar Força de Vontade (dificuldade 8). Cada sucesso lhe concede um dado extra nas ações físicas (pulos, socos, etc.) – mas o Laibon deve retribuir isto entrando em frenesi.

3. Assoviando à Besta

O Laibon aprende as "canções" que bajulam e assustam a Besta Interior.

Sistema — O Laibon deve assobiar durante um turno inteiro, e rolar Manipulação + Música (dificuldade 7). Se obtiver sucesso, o alvo deverá fazer um teste de Coragem (dificuldade 7; a vítima deverá igualar ou bater os sucessos do Laibon). Até mesmo se a vítima obtiver sucesso, ela ficará um pouco nervosa (todas as dificuldades para frenesi e Rötschreck são reduzidas em um, e um dado é perdido na sua Parada de Dados, nas ações contra o Laibon). Se a vítima falhar, ela tem que sair do local durante a cena - não precisa ser uma retirada desesperada, mas sim como a retirada cautelosa de um animal que percebeu um inimigo superior. Alternativamente, o Laibon pode assoviar sua própria Besta; um teste próspero manda o Laibon direto ao frenesi (negando assim todas as penalidades de ferimento).

4. Canalizar a Besta

O Laibon pode prender a Besta em partes de seu corpo. Dependendo de qual parte do corpo o Laibon "investir" com sua Besta, ele pode ganhar uma variedade de poderes.

Sistema — Dois pontos de Sangue devem ser gastos (três, por causa da fraqueza). Todas as dificuldade para evitar o frenesi são aumentadas em um, porque a Besta está muito perto de se manifestar. Na verdade a Besta se manifesta em determinada parte do corpo do Laibon (conforme ele a orientar) na forma de veios negros e sangue coagulado, os quais afetam diretamente esta parte do corpo. Somente um poder pode ser usado por vez.

Os poderes obtidos por um Laibon que usa este nível incluem:

Mãos: Os socos do Laibon infligem dano agravado. O poder dura uma cena inteira.

Corpo: Todo o gasto de sangue para aumentar os Atributos Físicos é considerado duplamente eficiente. Se ele gastar um ponto para aumentar Força, este atributo aumenta em dois (pois é duplamente eficiente). O poder dura uma cena e não vale para cura.

Garganta: O Laibon pode rugir. Os humanos fogem a menos que sejam bem sucedidos num teste de Coragem (dificuldade 9). Seres sobrenaturais tem de serem bem sucedidos num teste de Coragem (dificuldade 8) ou ficarão aterrorizados (todas as suas Paradas de Dados são jogadas pela metade). Este efeito dura uma cena.

Pés: Chutes agora infligem dano agravado. Também dura uma cena. O Laibon pode machucar o espírito da terra com seus passos. Eles reagirão com uma onda de choque que afeta tudo numa área de aproximadamente 30 metros. Aqueles que estiverem dentro desta área (inclusive o Laibon) devem rolar Destreza + Esportes para permanecerem de pé (dificuldade 5 para o Laibon, para as vítimas que já esperavam isto é 6, e 8 se foi uma surpresa). Os tremores continuam se o Laibon continuar andando. Alguns Laibon dizem que membros mais velhos da linhagem usam variantes deste poder para criar efeitos aterrorizadores até para eles mesmos.

5. Tomar a Pele

Matando uma criatura e se encharcando em seu sangue, o Laibon captura a Besta da criatura e pode tomar sua forma. Isto permite que o Laibon se transforme na criatura que acabou de matar.

Sistema — O Laibon deve cobrir seu corpo com o sangue da criatura e convidar o espírito da criatura (Carisma + Ocultismo, dificuldade 7). Se for bem sucedido, deve fazer um teste de frenesi. A criatura em questão deve ter, ao menos um pouco de sangue (deve ser maior que um morcego e menor que um grande pássaro grande) e deve ser um animal predador ou ovíparo (nada de elefantes ou rinocerontes); o sangue da criatura deve estar fresco. Quando bem sucedido, o Laibon assume todas as características físicas da criatura (assim sendo, um Laibon que se transforme num Abutre poderá voar, e quando se transformar num leopardo ele terá garras e velocidade bem ampliada). Este poder também funciona com humanos e criaturas sobrenaturais, entretanto as mudanças são apenas físicas e de aparência (nada de Disciplinas, Núminas e outros poderes). A transformação durará até o amanhecer ou até que a pele da criatura em questão seja levada para o refúgio do Laibon.

6. Domínio do Predador

O Laibon pode agora confrontar qualquer outra criatura que possua uma Besta (todas aquelas que podem ser detectadas com o nível 1). Ele poderá tentar usar a sua Besta para dominar a do oponente, se próspero, a "Besta conquistada" deve obedecer cegamente o Laibon dominante.

Sistema — Role Manipulação + Coragem (dificuldade 5 se a vítima é menos poderosa que o Laibon, 6 se os poderes se equivalem, e 8 se de maior poder; animais são tipicamente menos poderosos, com raras exceções). Se o teste for bem sucedido, o instinto bestial da criatura obedecerá ao Laibon. Isto não transforma a criatura em questão num vassalo por completo, mas ela serve o Laibon e é totalmente submissa. A criatura dominada também não nutre nenhum tipo de afeto pelo Laibon, mas está com muito medo para agir contra ele. A servidão acaba quando o Laibon deixa de vigiar a vítima. Um fracasso põe o Laibon em Röttschreck.

Akhu, a Feitiçaria Setita

(Clã Especializado: Seguidores de Set)

MÃO DIVINA

Essa trilha se vale do princípio da magia simpática. O que o magista fizer a um modelo de um objeto também acontecerá com o verdadeiro objeto. O mais assustador de tudo é que essa trilha também pode afetar pessoas. A Mão Divina ignora distâncias: usando essa trilha o magista pode atuar sobre um alvo em qualquer parte do planeta. O material que compõe um objeto não faz diferença — cartolina funciona tão bem quanto qualquer outro material — mas o modelo precisa se assemelhar o máximo possível (Modelos de miniatura realistas são uma "mão na roda" para magistas com Mão Divina). O sacerdote-doutrinador precisa esculpir com as próprias mãos os modelos de pessoas, animais ou espíritos e se valer da cera de abelha como matéria-prima. O magista inscreve palavras de poder no modelo enquanto entoava cantos para os deuses. Daí por diante, o que o magista fizer ao modelo, vai acontecer ao objeto real dentro de 24 horas. Conforme o magista for se tornando mais poderoso, ele poderá afetar alvos maiores e mais variados.

Os sacerdotes-doutrinadores normalmente usam a Mão Divina para destruir ou atacar. Por exemplo, ao queimar o modelo de uma casa, a verdadeira casa também irá queimar. Arrancar o braço de uma boneca fará com que a vítima quebre o braço. O magista também pode causar dano imediato, em tempo real, mas só se ele conseguir ver o alvo de fato.

Porém, a Mão Divina pode ter aplicações mais sutis. Um magista pode direcionar um caminhão para fora da estrada ao arrastar um modelo que corresponde a esse caminhão. Ou impedir que um barco afunde ao sustentar um modelo semelhante a esse barco, com a mesma avaria, em suas mãos. Um magista pode, inclusive, consertar um objeto danificado ao reparar um modelo consagrado e com a mesma avaria.

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

Fazer um modelo adequado de uma pessoa ou objeto requer um teste de Ofícios + Percepção (Dificuldade de 6-8, baseado no nível de detalhes presentes no alvo). O jogador requer apenas um sucesso. Se o modelo foi especialmente bem feito (vários sucessos no teste), o Narrador pode conceder uma pequena redução na dificuldade do teste da trilha em si. Por outro lado, se o magista não se empenhou o bastante para duplicar o alvo (por exemplo, não pintar o modelo em cartolina de um objeto de pedra), o Narrador poderá aumentar a dificuldade em +1.

1. 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.

2. 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 pedaço 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.

3. Mãos de Anúbis

Nesse nível, o magista consegue influenciar criaturas sobrenaturais corpóreas: vampiros, lobisomens, fadas 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.

4. Mãos de Thoth

Nesse nível de mestria, 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*.

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.

5. 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 mestria 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.

NILO SECO

Quando o filho de Osíris matou Set, o deus serpente jurou que ele teria sua vingança trabalhando para destruir tudo que seu irmão possuiu em vida. Como o deus no qual eles tomam inspiração, praticantes desta trilha juram destruir tudo que faz uma sociedade funcionar. Alguns aceitam esta tarefa como o preço pelo poder que Set concede a eles. Outros se divertem com isso, como eles buscam sua própria vingança contra um universo indiferente. A Trilha do Nilo Seco serve como sua maior arma nesta cruzada.

A não ser que declarada, cada poder exige que o Setita coloque um amuleto de cerâmica azul nos bens pessoais ou habitação de um alvo individual. A magia dura até que o indivíduo destrua ou caso contrário livre-se do amuleto. Porém, ela pode fazer danos permanentes enquanto ativa. Um marido que deixa sua esposa sob da influência de Amor Morre, por exemplo, não necessariamente estará apto a ganhar seu perdão depois dele descartar o amuleto e voltar ao seu juízo.

1. 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 exibe 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.

2. 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.

3. 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.

4. 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.

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

5. 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.

USHABTI

O nome da trilha deriva das estátuas que os egípcios abastados enterravam consigo. Essas estátuas, supostamente, se tornariam servos na pós-vida, os quais serviriam a alma daquele que foi enterrado. As imagens de objetos também se tornariam reais no reino dos mortos. Os magistas egípcios também conferiam vida às imagens ainda nesse mundo. Um antigo conto fala sobre um magista que criou uma cadeira de cedro e um encosto os quais raptaram um rei de um país distante e o trouxeram na mesma noite. Vampiros magistas não podem executar tais façanhas, mas mestres da Trilha de Ushabti, ainda assim, podem empreender muitas coisas maravilhosas.

Cada uso dessa trilha requer uma figura separada. Sendo assim, um magista que queira criar um crocodilo confeccionará um modelo de um crocodilo; para criar um falcão, ele usará um modelo de falcão. Modelos de animais são tão fáceis de se animar quanto modelos humanóides. Um modelo só poderá ser utilizado uma vez.

Em qualquer caso, o magista esculpirá um modelo a partir de cera ou barro misturados ao equivalente a um ponto de sua vitae. O sacerdote-doutrinador escreve palavras de poder sobre o modelo, incluindo seu nome em hieróglifos egípcios — "escavador", "guarda" ou algo semelhante. Então ele banhará o objeto em cerveja e mel e o defumará na fumaça de uma mistura de ervas.

Sistema – Ao ativar um ushabti o magista embebe a imagem no equivalente a um ponto de sua própria vitae e recita o encantamento. Nesse ponto o jogador testa Inteligência + Ofícios para determinar se a magia foi bem sucedida. Se a magia funcionar a estátua crescerá até o tamanho de um equivalente real e será animada. Se o jogador efetuar um erro crítico, a estátua é animada, mas é possuída por um espírito maligno que se encarregará de tornar a vida do magista miserável.

Criaturas ushabti têm Atributos e Habilidades. Atributos só são limitados pelo nível de mestria do magista. O sacerdote-doutrinador não pode conferir ao ushabti nenhuma habilidade que ele não possua e não poderá conferir um valor superior ao que ele mesmo possui em uma dada Habilidade. Apenas nos níveis mais altos de mestria o ushabti poderá possuir Virtudes, Humanidade ou Força de Vontade, por que eles não possuem mente ou livre arbítrio genuíno. A maioria dos ushabti só consegue seguir ordens. Eles não conseguem pensar por si mesmos nem para se autopreservarem.

Um ushabti possui níveis de vitalidade equivalentes aos de um humano ou vampiro. Eles podem absorver tanto dano letal quanto por contusão com seu Vigor com dificuldade de 6. Apesar de que o ushabti pode possuir as habilidades físicas intrínsecas à uma forma animal, como o vôo no caso de um pássaro, ou as garras e presas de um leão, eles não poderão possuir nenhuma habilidade mágica.

Ushabtis variam suas aparências, de óbvios manequins animados até simulacros indistinguíveis da vida real. O número de sucessos de um jogador no teste de Inteligência + Ofícios determinará o grau de realismo da figura animada.

1 Sucesso	Barro ou cera grosseira, rudemente moldada.
2 Sucessos	Um manequim razoavelmente realista, como réplicas de cera ou bonecas chinesas.
3 Sucessos	Relativamente vívido, pode enganar um observador casual (Percepção + Prontidão dificuldade 6).
4 Sucessos	Incrivelmente vívidos (dificuldade 8 para perceber a fraude).
5 Sucessos	Indistinguível de vida.

O "índice de realismo" de um ushabti não poderá exceder o nível do poder que o criou. Assim um Guarda não poderá ser mais do que relativamente vívido.

Uma criatura ushabti permanecerá ativa por um ciclo lunar, contanto que não tenha contato com a humanidade mundana e permaneça dentro do refúgio do vampiro. No final desse período, o magista poderá prolongar a existência do ushabti por mais um ciclo lunar ao alimentá-lo com mais um ponto de sangue. Se um ushabti interagir com um humano, fora do refúgio do vampiro criador, a magia se desfaz rapidamente: dentro de uma hora a estátua se desfaz em cera ou barro e vira novamente uma mera estátua decrépita. Caso seja "morto", o ushabti se torna um manequim no momento de sua "morte".

Figuras de ushabti são normalmente confeccionadas para serem usadas por apenas uma pessoa, mais ninguém poderá se valer delas. A maioria das vezes, o magista cria um ushabti para seu próprio uso, mas também poderá confeccionar um para que outra pessoa possa usá-lo depois. Isso custa um ponto de Força de Vontade para o magista. A outra pessoa ativa o ushabti usando as palavras mágicas tradicionais, mas não precisa gastar vitae.

1. 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.

2. 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.

3. 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.

4. 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.

5. 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 uma 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 seu 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.

Animalismo

(Clã Especializado: Gangrel)

O animalismo possibilita empatia e poder sobre o mundo animal, e também com o animal interno, a Besta que se esconde no coração de cada Cainita. Os indivíduos com Animalismo conseguem compreender e acalmar as paixões dos animais. Eles podem controlar as ações dessas criaturas tocando o coração da Besta dentro de todos eles. Os vampiros que carecem desta Disciplina ou da Perícia Empatia com Animais podem parecer ameaçadores aos animais, visto que as feras sentem-se incomodadas na presença de mortos-vivos, fazendo qualquer coisa para fugir.

Na condição de Narrador, conceda a cada animal que os personagens encontrarem uma personalidade e uma forma de falar que o caracterize. Como mais adiante o animal poderá tornar-se amigo dos personagens, quanto melhor ele for retratado no começo, mais interessante parecerá ao jogador. E não se esqueça de que os animais podem ser simplórios, levando tudo ao pé da letra.

O clã Gangrel, os senhores do Animalismo, batizaram esses poderes de modos que refletem os sentimentos que nutrem por seus amigos animais.

1. Sussurros Selvagens

Embora a maioria dos animais não possuam a inteligência necessária para manterem um discurso inteiro sobre qualquer assunto, com esta disciplina você poderá tentar estabelecer uma forma limitada de comunicação empática e dar ordens específicas às criaturas. Esses intercursos ocorrem mentalmente — não há necessidade de que você chie ou lata para comunicar suas idéias ao animal. Para iniciar o diálogo, você precisa apenas olhar nos olhos do animal. O contato visual precisa ser mantido durante o diálogo inteiro. Se o contato for rompido, será preciso restabelecê-lo para “falar” novamente com ele. Obviamente, não há nenhuma garantia de que um determinado animal deseje falar ou, caso fale, seja honesto. Depois de estabelecer o contato visual você estará apto a transmitir comandos complexos a um único animal, que obedecerá de acordo com o máximo de sua capacidade. Contudo, o comando deve ser proferido em termos de um pedido, e o animal deve ser convencido a atender o pedido. O “favor” não pode ser complexo demais para o intelecto do animal. Por exemplo, um rato seria incapaz de distinguir pessoas, enquanto um cachorro não saberia o que é um telefone. Certamente nenhum animal poderia ser instruído a investir contra a pessoa “que me atacar com más intenções”. No entanto, esses comandos podem ser implantados profundamente, de modo que afetam o animal durante algum tempo. Por exemplo, um gato poderia ser instruído a vir até você quando alguém entrar no porão, fazendo isso durante dias ou mesmo semanas.

Sistema — Não se faz necessário nenhum teste para conversar com um animal, mas para fazê-lo prestar favores o jogador precisa fazer um teste de Manipulação + Empatia com Animais (dificuldade 6). Esta dificuldade pode ser ajustada segundo as circunstâncias e a habilidade em personificar. Dependendo da natureza da alma do personagem, a forma de conversa com o animal será diferente — essa decisão não cabe completamente ao jogador, dependendo principalmente de sua Natureza. A forma escolhida pode ser de intimidação, provocação, adulação, racionalidade, apelo emocional — praticamente qualquer coisa. As interações precisam ser interpretadas inteiramente, mas o jogador deve compreender que não deve interpretar o seu personagem — mas a Besta em seu interior.

2. O Chamado

A essência do animal fortaleceu-se dentro de você, e agora os animais atendem quando você os chama. Você está apto a chamar praticamente qualquer espécie de animais, atraindo-os até você. O personagem precisa te cantar na voz dos animais que deseja convocar — uivando como um lobo ou grasnando como um pássaro. A limitação básica é que você não pode convocar animais de espécies diferentes. Apenas uma convocação poderá ser realizada por vez, e não existe forma de cancelar um chamado depois que ele tiver sido feito. Portanto é preciso acertar de primeira. Os animais convocados desta forma não ficam sob qualquer obrigação imediata de atender aos seus comandos, embora costumem reagir com presteza e curiosidade ao seu chamado.

Sistema — O jogador precisa testar Carisma + Sobrevivência para determinar o quanto o chamado foi bem recebido pelos alvos pretendidos (a dificuldade habitual é 6) e consultar a tabela abaixo. Os únicos animais que podem responder são aqueles que se encontrem ao alcance do seu canto. A convocação pode ser muito complicada, cabendo ao Narrador atribuir a dificuldade de acordo com a exigência imposta pelo personagem. Por exemplo, um vampiro poderia simplesmente convocar todos os ratos dos esgotos (dificuldade 6), todos os ratos brancos (dificuldade 7), ou mesmo um rato específico, que teve a audácia de mordê-lo (dificuldade 8).

- | | |
|------------|--|
| 1 Sucesso | Um animal responde |
| 2 Sucessos | Um quarto dos animais que ouvirem o chamado responde |
| 3 Sucessos | Metade dos animais responde |
| 4 Sucessos | A maioria dos animais responde |
| 5 Sucessos | Todos os animais respondem |

3. Acalmar a Besta

Este poder lhe permite extrair a selvageria de um animal ou humano, tornando o alvo passivo e moroso. Simplesmente tocando o indivíduo ao qual deseja afetar, e cantando uma canção de conforto e consolo para a Besta interior, pode-se extrair dele aquilo que lhe confere a chama da individualidade e da criatividade. Quando a Besta tiver sido removida de um indivíduo, este perde a vontade de lutar ou de se defender. Ele não pode usar ou readquirir Força de Vontade, nem resistir a qualquer tipo de ataque. Os Membros são imunes a este poder. Os mortais e as criaturas que estiverem desprovidos de uma Besta tendem a aceitar praticamente qualquer coisa que lhes ocorra como completamente normal e natural, não esboçando qualquer tipo de reação. Mais tarde eles poderão se perguntar porque não reagiram, mas na maioria das vezes evitam pensar na situação.

Sistema — O jogador deve testar Manipulação + Empatia (dificuldade 7) e precisa acumular um número de sucessos correspondente ao nível que o alvo tiver em Força de Vontade (cinco, para a maioria dos animais). Esta é uma ação prolongada. Qualquer fracasso indica que o vampiro precisa começar de novo desde o início, enquanto qualquer falha crítica indica que ele não estará mais apto a roubar a Besta dessa criatura.

4. Dominar o Espírito

Fitando os olhos de um animal, o seu espírito ou consciente move-se para dentro do animal e encarna nele. Isto lhe permite controlar as ações do animal como se você fosse o próprio. O seu corpo se torna inconsciente e permanece imóvel durante esse tempo, como se você estivesse num estado de torpor.

Sistema — O jogador precisa testar Carisma + Empatia com Animais (dificuldade 8) enquanto o personagem fita os olhos do animal (apenas os animais com olhos podem ser possuídos). O número de sucessos obtido determina o quanto de seu livre-arbítrio e poderes o personagem ainda irá reter enquanto estiver encarnado no animal. Menos de três sucessos significa que o jogador precisa usar pontos de Força de Vontade para desempenhar qualquer ação que viole diretamente os instintos do animal em questão.

- | | |
|------------|------------------------------|
| 1 Sucesso | Não pode usar Disciplinas |
| 2 Sucessos | Pode usar Auspícios |
| 3 Sucessos | Também pode usar Presença |
| 4 Sucessos | Também pode usar Domínio |
| 5 Sucessos | Também pode usar Taumaturgia |

Se obtiver menos de 5 sucessos, o personagem irá comportar-se de forma muito semelhante ao animal — seu espírito se encontra enclausurado pelas necessidades e impulsos do corpo do animal. Ocasionalmente o personagem começará a pensar e sentir como o animal, mesmo depois da conexão ter sido rompida. O jogador se comporta como o animal que foi, retendo muitos de seus instintos durante algum tempo. Isto irá continuar até que sete pontos de Força de Vontade sejam gastos para resistir e sobrepujar os efeitos específicos.

Ao fim de um incidente particularmente movimentado, o jogador deve estar Raciocínio+ Empatia (dificuldade 8) para ver se o personagem mantém sua própria mente. O fracasso indica que a mente do personagem retorna ao seu próprio corpo, mas que ainda pensa puramente em termos animais. Um falha crítica deixa o personagem em estado de frenesi.

Ao empregar este poder, torna-se possível ao vampiro viajar durante o dia, dentro do corpo de um animal. Contudo, para ser capaz disso, o personagem tem que estar acordado e portanto precisa ser bem-sucedido numa jogada para permanecer acordado (veja o Capítulo Nove).

5. Expulsando a Besta

Você alcançou um entendimento profundo dos mistérios dos primos selvagens do homem. Armado com este conhecimento estará apto a lidar melhor com a Besta interior. Quando a Besta tornar-se poderosa demais para ser controlada, você poderá transferir suas necessidades bestiais para outra criatura.

Em termos práticos, você induz a um estado de frenesi outro animal, homem ou vampiro, como uma forma de evitar que o mesmo venha a ocorrer com você. O receptor desta energia vasta e selvagem precisa ser capaz de agüentá-la. Apenas seres com nível 7 ou menos de Humanidade são suficientemente selvagens para abrigar sua Besta.

Esta criatura infeliz realmente recebe a sua Besta, e portanto a sua personalidade estará visível na natureza do frenesi sofrido pela vítima. O frenesi progredirá exatamente como se você fosse a criatura naquele estado.

Sistema — Para usar este poder, o vampiro precisa estar tomado pelo frenesi, ou próximo a ele, e testar Manipulação + Empatia com Animais (dificuldade 8). O jogador precisa anunciar seu alvo preferido antes de fazer o teste. É preciso ser alguém que esteja em seu campo de visão. Consulte a tabela para os resultados:

- 1 Sucesso O personagem transfere a Besta, mas a libera sobre um amigo.
- 2 Sucessos Devido ao esforço o personagem está atordoado, não podendo agir no próximo turno, mas transfere a Besta.
- 3 Sucessos O personagem obteve um sucesso completo.

Se a tentativa fracassar, a intensidade do frenesi aumenta: à medida que o personagem relaxa na expectativa de encontrar alívio dos desejos selvagens da Besta, ela aproveita para cavar mais fundo. O frenesi durará o dobro do tempo e será duas vezes mais difícil de ser superado. Ele também será muitas vezes mais grave que o normal. Uma falha crítica nesta jogada será ainda mais catastrófica. O frenesi aumentado é tão extremo que nem mesmo o uso de pontos de Força de Vontade conseguirá atenuar sua duração ou efeitos.

Se o personagem deixar a presença do alvo antes da conclusão do frenesi, irá perder a sua Besta, talvez para sempre. Embora não seja mais vulnerável ao frenesi, o personagem não será capaz de usar ou readquirir Força de Vontade, ficando cada vez mais letárgico. Para recuperar a Besta ele precisará encontrar a pessoa que agora a possui (que provavelmente não estará se divertindo muito) e recapturá-la. Ele precisa comportar-se de forma a fazer a Besta querer retornar porque, infelizmente, ela nem sempre quer abandonar o novo hospedeiro.

6. Comunicação com Espécies

Ao usar Sussurros, o personagem pode comunicar-se com apenas um animal por vez, precisando manter contato visual durante toda a interação. A comunicação com Espécies permite ao personagem comunicar-se simultaneamente com um grupo inteiro de criaturas. O personagem pode dirigir-se a apenas uma espécie por vez (ex.: se ele falar com ratos não poderá comunicar-se com camundongos simultaneamente), e todos os animais a serem atingidos precisam estar ao alcance de sua voz. Se o personagem for interrompido por qualquer coisa que não seja o grupo com o qual está se comunicando, ou venha a interromper voluntariamente seu sermão durante este tempo, ele terá de fazer um teste para restabelecer contato com seus ouvintes. Alguns dos animais, particularmente aqueles de espécies tímidas, poderão fugir nesse interim.

Sistema — Um único sucesso num teste de Carisma + Empatia com Animais (dificuldade 8) indica que o personagem estabeleceu um nível de comunicação semelhante àquele obtido através de Sussurros.

6. Inocência de Pastor

Embora nem todos os animais fujam à visão de um vampiro, os relacionamentos entre os Membros e diversas criaturas estão longe do ideal. Os cães tendem a latir em sua presença, os gatos deixam a sala e os cavalos costumam derrubá-los de suas selas. Por outro lado, os animais consideram os mortos-vivos com Inocência de Pastor não apenas inofensivos, mas também encantadores.

Sistema — Mediante um teste de Carisma + Empatia com Animais (a dificuldade é determinada pelo estado emocional do animal, ou animais), um personagem pode acalmar rapidamente um leão furioso, ganhar a confiança de cães de guarda e cavalgar alegremente um elefante selvagem. Caso se obtenha sucessos suficientes, o personagem poderá tentar praticamente qualquer tipo de atividade com a(s) criatura(s) (isto torna o ato de alimentar-se do sangue de animais absurdamente simples).

6. Suculência Animal

A caçada por sangue é um dos fatores decisivos na existência de um vampiro. Ao ser Abraçado pela primeira vez, muitos Membros procuram alimentar-se apenas de animais, na tentativa de preservar sua Humanidade. A maioria logo passa a considerar este modo de existência insatisfatório e troca os animais por seres humanos. Porém, para os Membros que dominam o poder da Suculência Animal, a vitæ animal é excepcionalmente nutritiva.

Sistema — Este é um dos poucos poderes que não requerem um teste. O que a Suculência Animal faz é permitir que um personagem dobre o Total de Pontos de Sangue de um animal. Assim uma vaca teria 10 pontos de Sangue para um personagem beber. Repare que este poder não é transferível, e que a vaca ainda valeria uns meros cinco Pontos de Sangue para qualquer outro personagem.

6. Compartilhar a Alma

Este poder permite a um personagem compartilhar momentaneamente experiências com um animal que possa tocar. Embora ambos os seres mantenham liberdade de movimento e ação, as percepções, emoções e até mesmo esperanças e temores de cada participante são sentidas pelo outro. As memórias são compartilhadas da mesma forma. Se for gasto tempo suficiente neste estado, cada participante conhecerá tudo sobre o outro (obviamente, muito da experiência de um participante não fará sentido para o outro, podendo causar confusão temporária depois que a interação tiver terminado).

Sistema — O uso deste poder requer um teste de Percepção + Empatia com Animais (dificuldade 6). Cada turno depois do primeiro gasto neste estado de harmonia requer que o personagem gaste um ponto de Força de Vontade. Normalmente são necessários dois turnos para localizar e extrair uma memória precisa, e cerca de cinco turnos para compartilhar inteiramente as almas.

7. Conquista da Besta

Com este poder, o personagem não apenas pode entrar em frenesi voluntariamente, como também pode manter controle absoluto durante todo o processo.

Sistema — Deverá ser bem sucedido num teste de Força de Vontade (dificuldade 7) para entrar em Frenesi. Será necessário gastar um Ponto de Força de Vontade para cada turno que o personagem quiser manter-se no estado frenético, o frenesi acabará quando o personagem esgotar sua reserva de Força de Vontade, mas pode terminar o frenesi mais cedo se assim quiser. Um fracasso durante o teste de Força de Vontade indica que o frenesi não foi alcançado e uma falha crítica significa que o personagem é tomado por um frenesi incontrolável.

7. Voz do Dono

Semelhante a Comunicação com Espécies, mas o personagem pode se comunicar com todos os animais ao alcance de sua voz sejam quais forem as suas espécies.

Sistema — A dificuldade e os níveis de sucesso são idênticos aos da Comunicação com Espécies, e as mesmas interrupções cancelam este poder.

8. Espíritos Gêmeos

Permite ao personagem obter controle completo sobre um animal como se estivesse dentro dele. Porém, enquanto estiver no controle de animal, ele poderá também se mover livremente em sua própria forma.

Sistema — Requer teste de Manipulação + Intimidação (dificuldade 6); o número de sucessos determina a quantidade de tempo que o personagem pode passar nesta personalidade dividida.

1 Sucesso	Até uma hora
2 Sucessos	Até seis horas
3 Sucessos	Até um dia
4 Sucessos	Até uma semana
5 Sucessos	Indefinidamente

8. Convocação em Massa

Este poder permite ao personagem convocar todos os animais das redondezas. Embora este poder não ponha os animais sob seu controle, o uso de outros poderes Animalísticos deve ser suficiente para garantir sua ajuda.

Sistema — Requer teste de Manipulação + Liderança (dificuldade 7). Cada sucesso permite ao usuário afetar uma área maior.

9. Fusão Carnal

Um vampiro com esse nível de Animalismo formou um elo extraordinário com as criaturas “inferiores”. Desta forma, ele pode realmente fundir sua forma física com a de um animal.

Sistema — Mediante um teste de Vigor + Empatia com Animais (dificuldade 7), o personagem pode absorver pequenos animais ao seu próprio ser. Ele pode liberar esses animais à vontade. Cada criatura absorvida desta forma força o personagem a gastar um de seus Pontos de Sangue para cada cinco pontos do Total de Pontos de Sangue do animal. Assim, um personagem pode formar um elo com 10 ratos (cada um dos quais vale ½ Ponto de Sangue) gastando um de seus próprios.

10. Exército de Animais

Este poder possibilita ao personagem convocar todas as criaturas dentro de uma determinada área, e tornar-se uno com todas elas. Embora seu corpo permaneça parado, ele adquire controle de cada animal convocado como se fosse aquele animal. Assim, ele se torna a um só tempo general e soldado, vendo através dos olhos de qualquer horda de criaturas que tiver convocado.

Sistema – A área de efeito deste poder é definida pelo número de sucessos obtidos num teste de Liderança + Sobrevivência (dificuldade 6).

Arte

(Clã Especializado: Caitiff, Toreador)

Esta disciplina é muito parecida com Melpominee só que abrange outras partes das artes sendo assim um ótimo poder para qualquer tipo de artista. É preciso ter talento para desenvolver esta disciplina.

1. Ver pela Arte

Usando um de seus talentos o vampiro pode descrever algo ou alguém mesmo que não esteja perto. Assim ele poderá desenhar um local ou pessoa onde quer que esteja.

Sistema — Deve-se testar percepção + a habilidade especializada do vampiro (desenho, canto, musica, etc.). a dificuldade depende do quanto o vampiro conhece a pessoa ou local.

2. Expressar pela Arte

O vampiro pode colocar seus sentimentos em sua arte fazendo com que outras pessoas sintam o que o autor sentiu quando estava fazendo aquilo.

Sistema — Teste Carisma + a habilidade apropriada (dificuldade 8).

3. Bela Arte

O vampiro pode tornar o que faz muito interessante e apreciado as vistas dos outros.

Sistema — Teste destreza + a habilidade apropriada contra dificuldade igual a percepção + a habilidade que o vampiro usou no teste do público. Quanto mais sucesso mais encantado o público fica.

4. Loucura

O vampiro pode expressar sua arte de maneira a transformar o comportamento dos outros.

Sistema — Teste manipulação + a habilidade especializada do vampiro (dificuldade igual à Força de Vontade do alvo). Os sucessos permitem ao vampiro mudar a natureza, comportamento ou colocar uma perturbação no alvo.

5. Verdades da Arte

Coisas que o vampiro colocou em sua arte podem acontecer na realidade. Assim o vampiro pode chegar até a causar dano em alguém simplesmente desenhando esta pessoa esfaqueada. Mais cedo ou mais tarde o efeito acontecerá, talvez não tão forte quanto o vampiro esperava.

Sistema — Deve-se testar manipulação + a habilidade do vampiro, a dificuldade é carisma + lábia do alvo. Pode-se causar no máximo 4 pontos de dano em alguém, sendo cada sucesso um ponto de dano.

6. Doença da Imaginação

O vampiro pode fazer alguém se perder no meio do que imagina. Esta pessoa ficará em uma realidade apenas sua durante certo tempo.

Sistema — Teste manipulação + lábia contra a força de vontade do alvo.

6. Desejos

O vampiro pode demonstrar em sua arte justamente o que os outros querem.

Sistema — Teste percepção + empatia, a dificuldade é 7.

7. Grandes Verdades da Arte

Como o nível cinco só que com um efeito bem mais potente. Pode-se causar até 6 pontos de dano em alguém.

7. Dentro da Arte

O vampiro pode fazer alguém pensar que algo que ele fez esteja certo e que faz parte de sua vida. Pode até mudar a opinião do alvo sobre algo ou como ele enxerga as coisas.

Sistema — Teste manipulação + a habilidade especializada do vampiro, a dif. é a força de vontade do alvo. Quanto mais sucessos, mais tempo dura.

Auspício

(Clã Especializado: Toreadores)

Esta Disciplina é uma das percepções e empatias extrasensoriais. Os indivíduos com esta disciplina tendem a ser fortemente afetados pelos fenômenos ambientais, especialmente a beleza. Os ruídos altos podem ser muito perturbadores. Praticamente todos os poderes Auspícios requerem algum tipo de jogada de Percepção, de modo a determinar o quanto é aprendido ou compreendido.

1. Sentidos Aguçados

Você pode aguçar todos os seus sentidos a um grau extraordinário. Isto é feito à vontade, e dura o tempo que você quiser. Isto lhe possibilita duplicar seus alcances normais de audição e visão, em termos de distância e das condições pelas quais esses sentidos sejam eficazes. Os seus outros sentidos tornam-se igualmente úteis. Com um aumento da sensibilidade olfativa, pode-se rastrear mesmo se não tiverem sido deixadas pistas, e identificar praticamente qualquer objeto apenas pelo toque.

No entanto há um lado negativo em ter os sentidos aguçados; ruídos altos ou luzes fortes podem perturbá-lo neste estado. Você pode até mesmo tornar-se “cego” nesse sentido específico durante um período curto de tempo (dependendo do grau do ruído ou da luminosidade, esse período pode estender-se por dias). Portanto, se você for exposto à luz do sol enquanto estiver empregando Sentidos Aguçados, pode ficar cego por uma semana, mesmo depois do dano agravado ter sido curado. Você é ocasionalmente alertado para o perigo iminente por premonições perturbadoras. Essas premonições costumam ser confusas, mas seu valor é inestimável.

Sistema — Embora este poder seja aplicado profusamente durante a descrição do Narrador, determinadas circunstâncias requerem o uso de dados. Sempre que algum perigo puder ser pressentido, o Narrador fará uma jogada em segredo, usando o nível de Auspícios do personagem sem modificadores. A dificuldade varia de acordo com as circunstâncias (e vontade). Por exemplo, um aviso de que uma pistola foi apontada para a nuca do personagem pode requerer apenas um 5, enquanto a percepção súbita de que o príncipe está tramando contra ele perto dali, pode requerer um nove.

2. Percepção da Aura

Você pode ver as auras dos outros seres, cujas cores indicam seus humores, identidades e níveis de hostilidade. poder também lhe possibilita reconhecer outros vampiros (eles possuem auras pálidas). Mesmo a pessoa mais superficial e apática costuma diversas cores compondo sua aura. A aura pode entre cores diferentes num ciclo previsível, ou pode dar de forma completamente aleatória. As cores mudam indo o presente estado emocional do personagem, e as pessoas costumam sentir emoções contraditórias freqüência, a aura costuma assumir uma coloração.

Sistema — O jogador precisa fazer um teste de Percepção Empada (dificuldade 8). O Narrador pode querer fazer decisão de modo que o jogador não saiba se fracassou se cometeu uma falha crítica. Cada sucesso indica o da aura é vista e pode ser compreendida (veja o ma abaixo). Uma falha crítica indica uma interpretação equivocada.

1 Sucesso	Pode distinguir apenas a silhueta (pálida ou brilhante)
2 Sucessos	Pode distinguir também a cor
3 Sucessos	Os padrões podem ser reconhecidos
4 Sucessos	Podem-se detectar alterações sutis
5 Sucessos	Pode identificar mesclas de cores e padrões

Consulte na tabela de Cores da Aura exemplos de algumas das cores predominantes que podem ser encontradas e quais emoções elas representam. Uma aura pode ser vista apenas uma vez de forma nítida. Se o personagem tentar olhá-la novamente, qualquer fracasso será considerado uma falha crítica, uma vez que se tratando de auras, é fácil imaginar estar vendo o que quer ver.

Leitura da Aura

Cores da Aura	Condição
Laranja	Amedrontado
Púrpura	Agressivo
Vermelho	Zangado
Vermelho vivo	Desejoso ou lascivo
Escarlate	Feliz
Marrom	Amargurado
Azul	Apaixonado
Azul claro	Calmo
Azul escuro	Desconfiado
Rosa	Piedoso
Lavanda	Conservador
Cinza	Deprimido
Verde	Obcecado
Verde claro	Descrente
Verde escuro	Invejoso
Carmim	Enfurecido
Violeta	Excitado
Magenta	Generoso
Negro	Maligno
Veios negros	Degenerado
Cores hipnóticas e rodopiantes	Psicótico
Amarelo	Idealista
Branco	Inocente
Prateado	Triste
Dourado	Espiritual
Tons Pálidos	Vampiro
Tom mosqueado (cores em mutação)	Confuso
Miriades de faíscas	Uso de Magia
Cores em ondulação rápida	Em frenesi
Cores faiscantes	Sonhador

3. O Toque do Espírito

Com este poder você pode tocar um objeto e adquirir impressões de um dos últimos indivíduos que o tocaram. Esta leitura de objeto, costuma limitar-se a lampejos de imagens fixas, mas ocasionalmente coisas como raça, sexo e até mesmo a aura da pessoa em questão pode ser discernida. O Toque do Espírito pode revelar também como o proprietário veio a adquirir o objeto, ou o que aconteceu durante os últimos momentos em que o indivíduo o esteve manipulando.

Sistema — O jogador precisa testar Percepção + Empatia. A dificuldade é determinada pela idade das impressões e pela força mental e espiritual da pessoa que as deixou. O número de sucessos determina a quantidade de informações obtidas, tanto em termos de lampejos (imagens fixas da cena ocorrida quando o objeto estava sendo manuseado) e a natureza da pessoa que estava segurando o objeto. Geralmente um lampejo e um aspecto da identidade da pessoa (Natureza, Comportamento, aura, nome, sexo ou idade) é percebido a cada sucesso.

4. Telepatia

Você pode sondar os pensamentos superficiais de qualquer indivíduo próximo e escutá-los como se estivesse ouvindo a pessoa falar. Disposto de tempo, você pode aprender praticamente qualquer coisa sobre o indivíduo. Por exemplo, você pode conseguir descobrir o senhor de outro vampiro através da Telepatia.

Sistema — O jogador precisa testar Inteligência + Lábria com uma dificuldade igual a Força de Vontade do indivíduo. É preciso obter um sucesso no teste para cada item individual de informação colhido e a cada nível de Consciência adentrado. A mente de um vampiro normalmente não pode ser lida, mas um ponto de Força de Vontade pode ser gasto para que se faça o esforço. Depois que o ponto for gasto, testa-se normalmente Inteligência + Lábria. O Narrador deve descrever a mente do indivíduo usando uma série de adjetivos relacionados a um fluxo de consciência. Isto força o jogador a deduzir por si mesmo o que está acontecendo naquela mente. Por exemplo, você pode dizer "Profundo pesar... Onde está Damien? Preocupação... Mal posso esperar que ele escute essa! Antecipação..." Obviamente, pode ser um pouco difícil compreender o que está acontecendo no interior da psique, especialmente em mentes perturbadas.

5. Projeção Psíquica

Você está apto a expandir a sua consciência a um grau tão elevado que pode separar a sua mente do corpo. Enquanto estiver neste estado poderá viajar sem fazer uso de seu corpo, projetando-se até qualquer lugar da Terra. Porém, quando o seu eu astral atingir o ponto mais afastado da órbita da Lua, irá encontrar o que convencionou-se chamar Limite da Esfera Lunar uma barreira intransponível. O corpo físico deixado para trás mantém-se imóvel como se estivesse em estado de torpor. A sua mente permanece com o seu eu astral, e você não tem como saber o que está acontecendo em torno de seu corpo. Na verdade, até onde você sabe, ele poderia estar em chamas. Um cordão de prata uma linha diáfana que prende a consciência ao corpo conecta o seu eu astral ao seu corpo real. Se este cordão for rompido durante um incidente astral, você irá perder-se, entrando completamente no plano astral, o reino dos fantasmas e das sombras. Para reencontrar seu corpo precisará primeiro passar por uma jornada dura e aterrorizante.

Sistema — Cada vez que o personagem viajar em sua forma astral, o jogador precisará gastar um ponto de Força de Vontade e testar Percepção + Ocultismo (a dificuldade varia de acordo com a complexidade da jornada) para determinar o nível de eficiência do personagem na viagem. Essencialmente, isto determina se ele chega ou não ao seu destino. Cada vez que o personagem decidir um novo destino, deve ser realizado outro teste. O fracasso indica que o personagem está perdido (embora ele possa encontrar seu caminho de volta retracando sua rota através do cordão de prata). Uma falha crítica indica que o cordão de prata foi rompido. Na forma astral é possível realizar viagens a velocidades de até 800 km por hora. Além disso, um personagem na forma astral está nu nenhum objeto físico pode acompanhá-lo, embora haja rumores sobre a existência de artefatos místicos que podem ser levá-los. A interação com o mundo físico é impossível, a não ser que o personagem gaste um ponto de Força de Vontade (embora Percepção da Aura e Telepatia possam ser usados à vontade). Isto possibilita ao personagem manifestar-se numa forma espectral durante um turno. Contudo, o personagem pode ver eventos em torno dele mesmo que estejam ocorrendo apenas no mundo físico, e geralmente pode fazer isso sem ser detectado, embora os personagens que disponham da Disciplina Auspícios possam ter premonições de que alguém se encontra nas proximidades. Quando dois personagens encontram um ao outro, ou se um deles encontra um nativo do mundo astral, como um fantasma (que costuma estar preso a um só lugar), eles podem interagir como se ambos pertencessem ao mundo físico. Nessas circunstâncias é possível manter contato, travar diálogo e até mesmo combate. Como é impossível ferir outro personagem astral, o objetivo do conflito é sempre cortar o cordão de prata do oponente (use pontos de Força de Vontade como o equivalente de Níveis de Vitalidade; quando todos acabarem, o cordão terá sido rompido). Os Atributos Físicos não são, obviamente, eficazes, de modo que se faz necessário empregar Características Sociais ou Mentais. Especificamente, Raciocínio substitui Destreza, Manipulação substitui Força, e Inteligência substitui Vigor. Embora enquanto se encontrem sob esta forma os vampiros não viajem no mundo espiritual, eles podem ocasionalmente interagir com ele. Os Fantasmas e os Lupinos que viajam no mundo espiritual podem senti-los, e tentar feri-los, Diz-se que aqueles que conhecem o caminho podem viajar para Arcádia, também conhecida como a Terra das Fadas, percorrendo o espaço astral, embora isso possa também requerer um nível mais alto de Auspícios.

6. Comunicação Telepática

Enquanto a Telepatia normal confere a um personagem somente a capacidade de "ler" a mente de um indivíduo, a Comunicação Telepática possibilita conversar telepaticamente com ele e transmitir imagens, emoções e informações sensoriais a todos que o personagem possa ver.

Sistema — Esta forma de comunicação normalmente requer que o personagem faça um teste de Carisma + Empatia (a dificuldade é a Força de Vontade atual do alvo). Se o alvo da comunicação colaborar, ele poderá abrir mão de sua resistência e permitir que o personagem empregue este poder sem fazer um teste.

6. Clarividência

O personagem pode ver e ouvir eventos distantes sem precisar de Projeção Astral. Este poder é ativado de forma quase instantânea — como ligar um televisor — e o personagem precisa apenas concentrar-se num lugar ou pessoa familiar para ouvir tudo o que está acontecendo na vizinhança daquele lugar ou pessoa.

Sistema — O jogador precisa fazer um teste de Percepção + Empatia (dificuldade 6) para conseguir se "sintonizar". O personagem pode também usar outros poderes de Auspícios em conjunto com a Clarividência. Assim, um personagem poderia olhar para a clareira de uma floresta e em seguida ler a aura do lobisomem escondido lá. Cada poder é julgado em separado, precisando também ser testado isoladamente.

6. O Sonho

Um personagem com este poder permanece ciente dos eventos que o cercam enquanto está dormindo ou em estado de torpor. Essas percepções assumem a forma de sonhos. Esses sonhos são cheios de imagens de coisas que podem afetar o personagem, mas elas normalmente são muito difíceis de serem interpretadas. Cabe ao Narrador determinar o limite de distância para este poder. O personagem pode sonhar com qualquer evento que viesse a exercer um impacto forte em sua existência.

Sistema — Normalmente este poder deve ser arbitrado pelo Narrador. Contudo, se ele quiser, poderá pedir que o jogador faça testes Raciocínio + Empatia (dificuldade 7) para que o personagem vislumbre imagens e eventos específicos.

6. Visão de Águia

Esta é uma forma menos seletiva de Clarividência. O personagem pode perscrutar mentalmente uma área ampla como se a estivesse sobrevoando, o que lhe permite fazer buscas rápidas ou enxergar áreas muito grandes. Se o personagem também tiver Clarividência, poderá fazer um "zoom" numa área específica.

Sistema — A área coberta é de aproximadamente 41 quilômetros quadrados (um raio de aproximadamente três quilômetros) e a altitude aparente é de cerca de 76 metros. Com este poder não é possível ver através de objetos sólidos.

6. Previsão

Este é o poder de prever o que as pessoas dirão e farão em seguida. A notável penetração do personagem nos pensamentos dos outros costuma permitir que ele se defenda do ataque de um oponente antes mesmo que ele seja desferido.

Sistema — Gastando um Ponto de Sangue e fazendo um teste de Percepção + Empatia (a dificuldade é a Força de Vontade atual do alvo), o personagem pode determinar o que um alvo específico dirá em seguida. Com três sucessos, o personagem pode determinar também as ações seguintes do outro. Cada sucesso obtido soma temporariamente um dado a todos os testes Sociais realizados pelo personagem contra o alvo. Três ou mais sucessos subtraem dados da Parada de Dados de um alvo para quaisquer ações realizadas contra o personagem (subtrai-se um dado por sucesso acima de dois).

6. Percepção de Emoções

Este poder permite a um personagem estender seu poder de Nível Dois de Percepção da Aura sobre um raio de três metros. O personagem pode captar as emoções de quantas pessoas ele quiser (dentro da área de efeito). Ele é capaz de perceber o clima geral, as motivações e o temperamento da multidão. O personagem pode também obter uma noção das prováveis atitudes futuras de um aglomerado de pessoas. Mais importante, o foco emocional de uma multidão, e seus principais instigadores e líderes, podem ser identificados mediante o uso deste poder.

Sistema — Para usar este poder é preciso um teste de Percepção + Empatia (dificuldade 7).

7. Perscrutação de Emoções

O personagem pode descobrir a localização de qualquer indivíduo que ele conheça, em qualquer parte do mundo.

Sistema — O personagem precisa ser bem-sucedido num teste de Percepção + Investigação (dificuldade 6, ou 8, se a presa possuir Ofuscação).

7. Ligação Espiritual

Com Ligação Espiritual, o personagem pode realizar uma comunicação telepática com um determinado número de pessoas. Qualquer personagem conectado desta forma pode comunicar-se a vontade com todos os outros na Ligação Espiritual. Cada indivíduo na ligação pode ouvir o que todos os outros dizem. Este poder não pode ser usado para ler mentes.

Sistema — Cada sucesso num teste de Raciocínio + Etiqueta (dificuldade 6) permite que uma pessoa a mais seja "conectada".

8. Ataque Psíquico

Esta forma agressiva de Telepatia permite ao personagem invadir a mente do indivíduo-alvo e usar força telepática para provocar danos reais.

Sistema — O telepata precisa testar Manipulação + Intimidação (dificuldade 8), que é resistido pela Força de Vontade do alvo (a dificuldade também é 8). O resultado depende do número total de sucessos que o personagem marcar acima do número de sucessos do alvo.

Falha Crítica: O alvo torna-se imune ao Ataque Psíquico do personagem durante o resto da noite.

Fracasso: O alvo não sofre danos, podendo testar Percepção + Ocultismo (dificuldade 6) para perceber que sofreu um Ataque Psíquico.

1 sucesso: O alvo é abalado, mas não sofre danos físicos. O alvo perde um ponto de Força de Vontade e pode, a critério do Narrador, fazer uma verificação de Coragem. Se a Força de Vontade do alvo for reduzida a zero, ele ficará inconsciente;

2 sucessos: O alvo fica muito assustado; ele perde três pontos de Força de Vontade e precisa fazer uma verificação de Coragem (dificuldade igual à contagem de Auspícios do personagem). Se a Força de Vontade do alvo for reduzida a zero, ele ficará inconsciente;

3 sucessos: O alvo perde seis pontos de Força de Vontade e precisa fazer uma verificação de Coragem (a dificuldade é igual à contagem de Auspícios do personagem). Se sua Força de Vontade for reduzida a zero, o alvo ficará inconsciente e acordará com uma Perturbação.

4 sucessos: O alvo perde todos os pontos de Força de Vontade, cai inconsciente e obtém uma Perturbação. A contagem máxima de Força de Vontade do alvo é reduzida permanentemente à metade;

5 sucessos: O alvo precisa testar Força de Vontade (dificuldade 7) ou morrer; caso o teste seja bem sucedido, trate o resultado como aquele obtido com quatro sucessos.

Este poder não pode afetar vampiros sem que seja gasto um ponto de Força de Vontade.

8. Onisciência

O personagem obtém imediatamente uma compreensão absoluta das personalidades e identidades de todos que o cercam. O personagem entende os outros tão bem quanto eles entendem a si mesmos (pelo menos no momento).

Sistema — Num teste de Percepção + Empatia (dificuldade 6), o personagem compreende emoções, esperanças, temores, a natureza verdadeira dos indivíduos (Membro, gado, lobisomem, mago, mago potencial, etc.), a presença e o tipo de espíritos e qualquer coisa mais que o Narrador decida que ele deveria saber. Os limites deste poder extraordinário podem ser determinados apenas pelo Narrador, que deve definir as informações obtidas com base no número de sucessos alcançados (cinco ou mais sucessos proporcionam informações absolutamente precisas; menos sucessos implicam em informações menos detalhadas e precisas). A Ofuscação pode bloquear o funcionamento deste poder; qualquer indivíduo com Ofuscação em nível igual ou maior que o Auspício do personagem fica automaticamente imune à Onisciência.

O alcance máximo deste poder costuma ser a linha de visão, mas o Narrador pode alterar esta regra da forma que julgar adequado.

9. Premonição

Este poder permite a um vampiro ver através do tempo e do espaço. A informação adquirida costuma ser muito nebulosa, não sendo auto-explicativa. O personagem simplesmente adquire uma percepção do que poderá ocorrer num lugar específico ou num tempo específico. Lembre-se que este poder não é exato. A premonição não permite realmente que uma pessoa veja o futuro; na verdade, ela possibilita identificar o que pode acontecer se todas as circunstâncias correntes não forem alteradas. A despeito de suas limitações, este poder pode oferecer uma excelente orientação de onde um indivíduo deve focar suas ações, pois ela descreve quais fatores serão significantes no futuro.

Sistema — Mediante um teste bem-sucedido de Inteligência + Prontidão (dificuldade 8), o vampiro pode ver como seu local atual de residência, ou um local que ele conheça, se apresentará no futuro desde que nenhum vampiro ou outra entidade sobrenatural (ou um mortal controlado por esses seres) pratique uma ação direta para alterar esse futuro (alguns mortais extraordinários também são capazes de alterar as coisas). O número de sucessos obtidos determina a distância no futuro que o vampiro pode olhar:

1 Sucesso	1 Hora
2 Sucessos	1 Dia
3 Sucessos	1 Semana
4 Sucessos	1 Mês
5 Sucessos	1 Ano

Como com todos os testes, mais sucessos permitem obter uma percepção maior, a critério do Narrador.

10. Premonição Profunda

Esta é uma variação mais poderosa do poder de Premonição. O Impulso do Canaille não apenas permite ao personagem sentir o que acontecerá num determinado lugar e tempo, como também permite ao personagem sentir os humores, tendências, comportamentos e direcionamentos atuais de grupos inteiros de mortais. Este poder também permite a um personagem sentir quem influencia ou controla os mortais afetados, e identificar esses mestres secretos.

Sistema — O personagem precisa ser bem sucedido num teste de Humanidade; a dificuldade depende do tamanho do grupo que está sendo estudado.

Dificuldade 6	Organização
Dificuldade 7	Cidade
Dificuldade 8	Região
Dificuldade 9	País
Dificuldade 10	Mundo inteiro

O número de sucessos obtidos indica o quanto é conhecido, podendo mostrar também o quão rigorosamente e de quais formas os humanos são controlados. Caso eles sejam influenciados por mais de uma criatura sobrenatural, o personagem discerne todos os manipuladores apropriados.

1 Sucesso	Você pode sentir o humor e o comportamento dos mortais;
2 Sucessos	Você pode sentir o futuro e o potencial dos mortais;
3 Sucessos	Você conhece a extensão até a qual os mortais são controlados;
4 Sucessos	Você sente a aura do ser (ou seres) que os controla;
5 Sucessos	Você conhece quem os controla, e por que.

Bardo

(Clã Especializado: Filhos de Osíris)

Esta é a disciplina dos Filhos de Osíris, passada de uma geração para outra desde que o próprio Osíris a descobriu. Ela consiste no alcance de um estado constante de consciência mística, que se consegue apenas pela prática dos hábitos rígidos e ascéticos dos Filhos de Osíris. Seu nome é uma palavra tibetana que significa o meio-mundo, o lugar entre a vida e a ressurreição. Esse é o reino onde reside a consciência dos Filhos de Osíris. Esta disciplina não é o mesmo estado que a Golconda. A Golconda é a aceitação da forma como as coisas são, enquanto as disciplinas dos Filhos de Osíris se baseiam na negação. Eles negam a besta dentro deles concentrando-se intensamente em sua Humanidade e em seu estado de morte. Se um Filho de Osíris abandonasse sua meditação e suas disciplinas, ele seria tomado por sua metade sombria, reprimida, e há muito negada: a Besta libertada.

O Filho de Osíris precisa manter sua Humanidade igual ao nível mais alto de habilidade, para não perder essa habilidade. Por exemplo, um Filho de Osíris precisa ter Humanidade de 9 para alcançar o nível 9 em alguma habilidade. Se a Humanidade de um Filho cair abaixo do nível exigido, a habilidade desse nível será perdida, precisando ser adquirida novamente com pontos de experiência. O Filho pode neutralizar isso com o primeiro nível da disciplina.

1. Restaurar Humanitas

A primeira disciplina ensinada aos novos Filhos de Osíris é a habilidade em readquirir a humanidade perdida. Esta habilidade precisa ser empregada no máximo uma semana depois da perda.

Sistema — O usuário precisa meditar por uma hora por ponto que está tentando readquirir. Então, a Consciência e a Empatia são testadas com uma dificuldade igual ao nível de Humanidade que se pretende atingir. O número de sucessos é o número de pontos de Humanidade readquiridos (embora não possa readquirir mais do que foi perdido). Caso o teste redunde numa falha crítica, o usuário precisa pagar uma penitência antes que esta habilidade possa ser usada novamente. O Rei Imortal do Templo pode recomendar as medidas adequadas. Caso esta habilidade seja usada com eficiência no espaço de uma semana depois da perda da humanidade, todos os níveis de Bardo perdidos também são readquiridos.

2. Eliminar a Marca de Thoth

O Filho de Osíris aprende um gesto místico que pode defendê-lo contra toda influência sobrenatural.

Sistema — O Filho testa sua Destreza + Ocultismo com uma dificuldade de 8. O número de sucessos é o número somado ao teste de dificuldade de qualquer poder sobrenatural que esteja tentando funcionar sobre o Filho de Osíris. Esses poderes incluem Taumaturgia, Disciplinas vampíricas (Dominação, Presença, Auspícios, etc), magias espirituais lupinas e os encantos das Fadas. Ela também funcionará contra a Fé dos mortais que estejam tentando fazer o Filho de Osíris rec 1 – Umedecendo. O vampiro gasta um Ponto de Sangue e rola Vigor + Esquiva (dificuldade 6). Cada sucesso reduz a quantidade de dano contra ele em um (antes do poder), e com este poder os danos agravados são tratados da mesma maneira. O vampiro pode ainda evitar o ataque no mesmo turno, mas deve dividir sua Parada de Dados (conforme as regras).

2. Redirecionar

O vampiro rola Vigor + Esquiva (dificuldade 6). Para cada sucesso, ele poderá redirecionar qualquer projétil em qualquer direção num ângulo de até 30 graus. Devido ao nível de concentração requerido, nenhuma outra ação pode ser feita pelo vampiro no mesmo turno. Redirecionar um projétil para quem o lançou requer 5 sucessos no teste; para acertar em cheio. Porém, ele também pode (e deve) fazer um teste de Destreza + Armas de Fogo (dificuldade 8) para abater o alvo. Se o alvo for uma pessoa, ela poderá tentar se esquivar do projétil.

3. Dom de Ápis

O vampiro gasta um Ponto de Sangue. Quando for golpeado, ele deverá absorver normalmente os danos recebidos. Porém, ele somará dados adicionais ao seu dano de ataque, que será igual ao número de sucessos obtido contra ele. (Por exemplo, Mark dá um soco em John e obtém 5 sucessos de dano, agora John poderá revidar o ataque com 5 dados a mais de dano). Este poder só poderá ser usado no mesmo turno em que o usuário foi atingido ou no turno seguinte. Os dados de danos extras só serão considerados agravados, se o ataque no caso, for desta natureza. (caninos ou garras)

4. Pilar de Osiris

O vampiro gasta um Ponto de Sangue e rola Força de Vontade (dificuldade 6). Por cada sucesso, ele somará um dado à sua Parada de Dados de dano. Este dano só pode ser aplicado por meio de ataques físicos, ou com armas. Novamente, o dano extra só será agravado, se o ataque for desta natureza. O vampiro não precisará dividir sua Parada de Dados para usar este poder e atacar no mesmo turno, ele deverá fazer os testes normalmente.

5. Paradoxo

O vampiro gasta um Ponto de Sangue e rola Força de Vontade (dificuldade 7). Com um sucesso, ele cria uma barreira de energia cinética de 6 x 4 polegadas na sua frente, e esta barreira absorverá até cinco níveis de danos. Os sucessos adicionais (mais que 3) podem ser usados para aumentar a área (12 polegadas por sucesso) ou aumentar o grau de absorção da barreira (1 por sucesso).

6. Dádiva de Anúbis

Esta habilidade permite um vampiro um mortal do Abraço. Se um mortal com esta proteção é mordido por um vampiro e logo tenta Abraçá-lo, este não terá sucesso. O vampiro não saberá até que o mortal desperte de seu primeiro sono. Sem demorar, o mortal será apenas um Carniçal.

Sistema – O vampiro prepara-se com um ritual de meditação antes de entrar em contato com o mortal em questão. Testa-se então sua Empatia + Ocultismo (Dificuldade 6). O número de sucessos é o tempo de duração que o mortal estará imune. Se falhar, não poderá voltar a “intentarlo” sobre este mortal durante um mês lunar. Se tiver falha crítica, nunca poderá proteger este mortal.

1 Sucesso	Uma semana
2 Sucessos	Um mês
3 Sucessos	Um ano
4 Sucessos	Dez anos e não pode virar Carniçal
5 Sucessos	A vida inteira não poderá se tornar vampiro ou Carniçal

Quando se obtém sucesso, tudo que resta para completar a proteção do mortal pe um beijo. O beijo pode ser dado em qualquer parte da face, dando preferência em sua frente, onde se encontra o terceiro olho místico.

7. Antecipar o Alvorecer

8. Ritual de Mumificação

9. Bênção de Ra

10. Renascimento

Canus

(Clã Especializado: Caitiff, Gangrel)

1. Comunicação com a Matilha

O jogador pode comunicar-se empaticamente com qualquer canino, incluindo lobos, chacais, cães, hienas a seu gosto. O jogador tem que se comunicar com um desses grupos. O jogador pode enviar um comando não-verbal ao(s) canino(s), que o(s) canino(s) seguirão ao melhor de sua(s) capacidade(s). Lembre-se, o comando não pode estar complexo à criatura para compreender, nem que seja algo suicida.

Sistema — Não é necessário teste para comunicar-se com o animal, mas o jogador deve testar Manipulação + Empatia com Animal e ser bem sucedido (dificuldade 6, +1 por canino depois do primeira instrução, num máximo de dez) para cada animal é necessário uma instrução do jogador. Os caninos devem ser comandados individualmente, e pedido ao grupo como uma matilha. Se a tentativa do jogador para instruir o animal falhar, o jogador é incapaz para fazer outra tentativa naquela noite.

2. Mestre da Matilha

O jogador pode controlar qualquer grupo de caninos sem estar ciente comunicando com cada animal especificamente. O jogador agora controla a matilha como uma única entidade.

Sistema — O jogador faz um teste para cada canino que ele está tentando controlar (dificuldade 6). O jogador pedido à matilha individualmente, ou como uma entidade única. Isto ganha tempo quando pedindo cerca de muitos guardiões.

3. Mensageiros da Luz do Dia

Este nível é o mesmo que Mestre da Matilha, mas o jogador pode agora também controla a matilha enquanto ele dorme.

Sistema — Veja Mestre da Matilha, agora o jogador vê através dos olhos da matilha, assim controlando a matilha, enquanto ele está dormindo durante o dia.

4. Um Com a Matilha

O jogador pode tomar a forma de um canino. A raça do canino e espécie de algum modo relacionará para aparecimento do jogador quando em forma normal. Isto pode alterar atributos físicos tal como vigor do jogador tendo uma camada branca no seu cabelo. Exemplo 1: Um jogador que tem cabelo grisalho quando na forma natural podia ser um lobo de pêlos cinza quando em forma canina. Exemplo 2: Um jogador que é naturalmente forte, pode ser um Rottweiler ou São Bernardo quando na forma canina.

Sistema — Nenhum teste é necessário, mas um Ponto de Sangue é necessário para ocorrer à transformação que dura turno.

5. Senhor da Matilha

O jogador torna-se completamente Alfa na matilha, através do uso dos poderes vampíricos enquanto na forma canina.

Sistema — Usa o mesmo sistema quanto a Um Com a Matilha, exceto que o jogador pode usar todos poderes vampíricos enquanto na forma canina. O jogador ganha todos os benefícios das disciplinas físicas, e podem usar disciplinas mentais também.

Cobra

(Clã Especializado: Amaru)

Sendo uma variação da disciplina Metamorfose desenvolvida pelos Amaru, Cobra lida muito com os poderes das serpentes.

1. Olhos da Serpente

Os olhos do vampiro tornam-se igual aos de uma cobra. Com isso, ele poderá paralisar um alvo.

Sistema — O alvo deve gastar um ponto de força de vontade ou ser bem sucedido em um teste de força de vontade (dificuldade 8) para não ficar paralisado e intimidado.

2. Presas da Serpente

As presas do vampiro crescem fazendo com que ele possa morder e injetar veneno. O dano por mordida será Força + 3 e o veneno será como de uma cobra.

Sistema — Deve-se gastar um ponto de sangue e a mudança demora um turno.

3. Sangue Venenoso

O vampiro pode tornar seu sangue venenoso durante certo tempo.

Sistema — Ele deve gastar um ponto de Força de Vontade e testar Vigor + Ocultismo (dificuldade 8). O efeito dura uma cena e quem tomar de seu sangue sofrerá os efeitos do veneno, inclusive vampiros.

4. Forma da Serpente

O vampiro pode se transformar em uma serpente. Essa varia conforme o que ele representa mais podendo ser uma jibóia, sucuri ou do tipo. Geralmente, o vampiro ganha dois pontos em força e vigor e um ponto de destreza.

Sistema — Deve-se gastar um ponto de sangue, a mudança demora três turnos.

5. A Múmia Andina

O vampiro poderá transformar seu corpo no de uma múmia. Neste estado, ele estará imune a luz solar e a estacas.

Sistema — Deve-se gastar um ponto de sangue tanto para entrar quanto para sair deste estado. Nessa forma, sua aparência cai para zero e seus atributos físicos para um ponto.

6. Sentidos da Serpente

O vampiro pode sentir que existem pessoas ou seres por perto mesmo sem vê-los.

Sistema — Deve-se gastar um ponto de força de vontade e testar Percepção + Ocultismo (Dificuldade definida pelo narrador).

6. Corpo Escamoso

O corpo do vampiro enche-se de escamas e ele ganha nova proteção. Nessa forma, ele poderá somar seu vigor para absorver dano agravado e se tornará mais resistente à luz solar.

Sistema — Deve-se gastar um ponto de sangue.

7. Chocalho

Este poder pode ser usado tanto na forma de serpente (quando ele cria um chocalho na ponta do rabo) quanto em forma humana (quando a língua do alvo se torna diferente para que ele faça o som pela boca).

Sistema — Deve-se gastar um ponto de sangue e testar Carisma + Intimidação (Dificuldade igual à Força de Vontade do alvo). Quem ouvir ficará paralisado enquanto o chocalho estiver ativo.

7. O Bote

O corpo do vampiro torna-se tão flexível que ele poderá fazer um ataque com mais facilidade e rapidez.

Sistema — Deve-se gastar um ponto de sangue e testar Cobra (dificuldade 6). O número de sucesso pode ser somando nos sucessos do dano ou do ataque durante a mordida.

Daimoinon

(Clã Especializado: Baali)

1. Sentir o Pecado

O Baali pode sentir a maior falha do sujeito - seja ela uma Virtude baixa, uma Vontade fraca, uma Perturbação, seja o que for.

Sistema — Faz-se teste de Percepção + Empatia, dificuldade é Autocontrole + 4 do alvo.

2. Temor do Vazio

O Baali deve usar Sentir o Pecado para discernir a falha trágica do alvo. Ele então deve falar com o alvo, contando a ele de sua danoção inevitável e lacrando qualquer esperança por redenção.

Sistema — Baali deve fazer um teste de Raciocínio + Intimidação, dificuldade igual à Coragem do alvo +4, a vítima cairá em um terror frenético; se o Baali tem 3 ou mais sucessos, o alvo entrará em colapso e em um pânico inútil.

3. Chamas do Mundo Inferior

O Baali é capaz de lançar rajadas de fogo que fazem um dado de dano por ponto de sangue gasto.

Sistema — O Baali deve jogar Destreza + Ocultismo, a dificuldade depende da distância e do alvo que se quer acertar.

4. Psicomaquia

O Baali é capaz de invocar a Besta num indivíduo. Após usar Sentir o Pecado para discernir as fraquezas, o Baali pode chamar a Besta à tona.

Sistema — A vítima deve jogar sua maior fraqueza (menor Virtude) dificuldade 8 ou entrar em Frenesi; quaisquer Perturbações possuídas pela vítima serão evidentes.

5. Maldição

O Baali pode lançar uma maldição no alvo. Uma das características do alvo, escolhida pelo Baali, será reduzida a 0 por uma duração dependendo do número de sucessos.

Sistema — Fazendo um teste de Inteligência + Ocultismo, a dificuldade é a Força de Vontade do alvo.

1 sucesso	Uma noite
2 sucessos	Uma semana
3 sucessos	Um mês
4 sucessos	Um ano
5 sucessos	Permanente

6. Ignorar as Chamas

Fogo não mais afeta o personagem.

Sistema — Automático

7. Invocar Arauto do Inferno

Demônios variam grandemente em habilidades e formas, mas serão construídos em algo como as estatísticas seguintes: Atributos 10/7/3, Habilidades 15, Força de Vontade 8, Disciplinas 10, assim como pelo menos Fortitude 3 e a habilidade de curar-se como um Lupino. A forma varia muito - alguns são bonitos e sedutores, outros horrores reptilianos. O demônio pode ser invocado sem a hora de ritual ou o sacrifício, mas o Baali deve gastar 6 pontos de sangue e o demônio estará fora de controle - e pode decidir levar o Baali para o Inferno.

Sistema — Este poder requer uma hora de ritual, três pontos de sangue e um sacrifício humano. O Baali pode então invocar um demônio menor para servi-lo.

8. Maldição Terrível

Esta maldição é mais súbita do que a de nível 5, e afeta uma área muito maior. Com esta maldição, o Baali atinge uma cidade inteira ou uma província com sentimentos de tristeza, desespero e mal-estar. Crime e violência assolam, ódios insignificantes se tornam fúrias ferventes, a economia entra numa espiral descendente, casamentos terminam por motivos banais, e o mundo se torna um lugar mais podre em geral. Mesmo organizações vampíricas se tornam mais frágeis e menos eficientes - então este poder é ideal para destruir as estruturas do poder da Camarilla em uma cidade. Um uso bem sucedido de Auspícios 9 ou maior dará capacidade do usuário determinar que há uma aura maléfica fora da região afetada; enquanto isso, a população simplesmente assumirá que o tempo está mudando - para pior.

Sistema — Quanto mais sucessos o Baali tem numa jogada de Inteligência + Ocultismo (dificuldade 9), maior será o efeito.

9. Convocar a Grande Besta

Um dos Grandes Demônios Lordes do inferno emergirá da região dos mortos; os detalhes ficam a cargo do Narrador, mas basta dizer que tais entidades são mais poderosas do que qualquer vampiro, e que o mundo estaria em sérios apuros.

Sistema — Este ritual leva 4 horas para lançar e requer o sacrifício de 50 vítimas (vampiros ou não) com pelo menos 4 de Humanidade cada.

Deimos

(Clã Especializado: Lamia)

Os Lamia compartilham a obsessão dos Cappadociam de ir além do mundo carnal, entretanto eles expressam isto de uma maneira diferente de suas contrapartes mais eruditas. A disciplina Deimos representa a devoção dos Lamia pela tanatologia sob o patrocínio da Mãe Negra Lilith.

1. Sussurros da Alma

O Lamia pode sussurrar um dos nomes secretos de Lilith na orelha da vítima. Pesadelos vão infestar a mente da vítima, e pensamentos temerosos de tormento e destruição a despertam nas suas horas de sono.

Sistema — O Lamia tem de sussurrar o nome (este poder só afeta um inimigo por vez). A vítima rola Força de Vontade (dificuldade 8), se não for bem sucedida sofrerá visões horrorosas e pesadelos durante um dia e uma noite por ponto de Percepção do Lamia. A vítima perde um dado de todas as suas Paradas durante o período do efeito.

2. Beijo da Mãe Negra

O Lamia, graças aos seus estudos da morte, pode evocar um efeito de entropia, que suga a força vital da vítima. Ela passa isto por uma mordida, e poderá matar seus inimigos numa velocidade notável.

Sistema — O Lamia gasta um Ponto de Sangue e encharca seus lábios com sangue, transformando sua mordida numa arma mortal. As criaturas que forem mordidas, receberão duas vezes mais dano do que o normal, além do que o dano é agravado.

3. Ichor

Os Lamia habitualmente se utilizam cadáveres como objetos de seus estudos e reverência. Neste processo, eles conseguiram um bom conhecimento, relativo aos corpos mortos dos Cainitas. O Lamia que alcança este nível de Deimos pode transubstanciar um dos quatro estado de espírito em uma substância vil.

Sistema — Com a despesa de dois Pontos de Sangue, o Lamia pode segregar uma versão impura de um dos quatro ichor: fleuma, melancolia, bílis ou sangüíneo. Este ichor pode ser colocado em uma bebida que ninguém desconfiará, ou pode ser usado simplesmente como um fator de contato. (Apenas o contato de pele é suficiente; não há necessidade da substância entrar na circulação sangüínea para surtir efeito). A vítima deve rolar Vigor (dificuldade 8 ou será afetada pelo ichor. Só um tipo de ichor pode ser segregado por cena, e um Ponto de Sangue prove só uma dose).

Os tipos de ichor são:

- Fleumático: induz a letargia; as Paradas de Dados das vítimas são reduzidas em dois pelo restante da cena.
- Melancólico: induz visões da morte; a vítima fica impossibilitada de utilizar Força de Vontade pelo resto da cena.
- Sangüíneo: induz extremas hemorragias; qualquer corte, golpe ou perfuração supuram e causam à vítima a perda de um Nível de Vitalidade adicional no próximo turno.
- Bilioso: toxina mortal; a vítima leva vários níveis de dano, conforme o vigor do vampiro; este dano pode ser absorvido.

4. Estreitar a Mortalha

O Lamia, no estudo proibido dos cadáveres, adquiriu a compreensão de sua morte não consumada. Absorvendo o sangue de um cadáver, o Lamia pode transubstanciar misticamente seu próprio estado espiritual e assim, adquirir poderes relacionados à morte.

Sistema — O Lamia deve sugar cinco Pontos de Sangue de um cadáver frio, e deverá gastar esses Pontos durante o ato de invocação do poder. O jogador pode somar mais dois dados para todos os teste de absorção e ignora, completamente, as penalidades por ferimentos pelo restante da cena. O Lamia pode perscrutar no Mundo das Sombras (Shadowlands) com um teste de Percepção + Ocultismo (dificuldade variável; 6 em locais assombrados, 8 em locais normais, e até 10 em áreas santificadas.) Finalmente, o vampiro ganha a habilidade de sentir o estado de saúde dos seres que ele escrutar (se eles estão feridos ou doentes, e se estão mal; ou se eles sofrem de algum tipo de doença mística, etc.).

5. Respiração Negra

O Lamia pode respirar o fedor do sepulcro de Lethean, e exalar o mesmo em suas vítimas. As vítimas engolfadas nesta névoa negra são reprimidas pela desesperança e depressão.

Sistema — O jogador gasta dois pontos de Força de Vontade e rola Vigor + Arquerismo (dificuldade 7). A respiração pode ser evitada. Mortais (inclusive Lupinos e Magos) pegos pela Respiração Negra são tomados por um poderoso desejo de morrer; a menos que eles consigam mais sucessos em um teste de Força de Vontade (dificuldade 8) do que o Lamia conseguiu no ataque, eles cometem imediatamente o suicídio, por qualquer meio, geralmente o que estiver disponível. Até mesmo se o teste de Força de Vontade for bem sucedido, a vítima falará com entusiasmo sobre a morte pelo restante da cena, e todas as Paradas de Dados são reduzidas em dois. Vampiros são afetados de outra forma. Os vampiros vítimas deste poder, devem rolar Força de Vontade como descrito acima, mas se ele falhar, entrará em torpor (a duração é determinada pelo nível de caminho). E se forem bem sucedidos, serão consumidos pela morbidez; além de também perderem dois de suas Paradas de Dados.

6. Convocação de Lilith

Neste nível, o sangue do Lamia pode ser sentido no mundo dos mortos (Shadowlands). Cuspindo sangue em um determinado alvo, o Lamia marca aquela vítima e ela passará a atrair Espectros (Aparições malignas). O Lamia poderá usar seu sangue de uma maneira mais ritualista, convocando os Espectros, entretanto este poder não oferece nenhum tipo de controle sobre os mesmos.

Sistema — O jogador gasta três Pontos de Sangue e o Lamia cospe em seu alvo (Destreza + Arquerismo; dificuldade 7). O sangue pode ser limpo e removido, mas a mancha mística permanece por uma cena. Os Espectros chegarão na mesma cena. Dados e estatísticas sobre Espectros podem ser encontrados nos seguintes livros (Dark Reflection: Spectres ou Wraith: The Oblivion). Aqueles que não dispõem destes livros podem utilizar os dados apresentados no livro básico de Dark Ages.

Demência

(Clã Especializado: Malkavianos)

1. Paixão

Faz a vítima se sentir mais emocional sobre tudo. Qualquer coisa que a vítima sentir é dobrado ou triplicado em intensidade. O vampiro não tem controle sobre o que a vítima sente. Este poder pode até funcionar em outros vampiros.

Sistema – A duração do poder é baseada no número de sucessos que o vampiro tiver, jogando Carisma + Empatia, a dificuldade é a Humanidade da vítima.

2. Truques Mentais

O vampiro está apto a induzir alucinações pela visão periférica da vítima. A imagem parece real, mas ela só é vista em um piscar de olhos. A vítima vai passar maus bocados tentando convencer os outros do que ela viu. O vampiro causando esses efeitos não tem controle sobre o que a vítima vai ver. Os efeitos deste poder podem durar desde uma noite há meses. O efeito ocorre periodicamente, mas é mais freqüente à noite, e normalmente quando a vítima está só. A imagem toma a forma dos maiores medos da vítima, inconscientes ou não. O Narrador pode usar sua imaginação para descrever essas cenas bizarras...

Sistema – O vampiro testa Manipulação + Lábia dificuldade igual à Percepção + Autocontrole da vítima.

3. Olhos do Caos

Este poder permite ao vampiro veja a natureza real da vítima. Ele permite também reconhecer insanidade e saber lidar com ela em uma pessoa instável. O vampiro pode ver sinais de mesmo nos seres que mais a retraem.

Sistema – O vampiro pode ver a insanidade testando Percepção + Medicina, a dificuldade é baseada no quanto à insanidade é retraída.

4. Confusão

O vampiro pode fazer a vítima ficar totalmente desorientada apenas olhando ela nos olhos e falando com ela. A vítima vai saber apenas partes e pedaços de sua memória. Ela vai se sentir confusa e perdida constantemente. A vítima deve gastar um ponto de Força de Vontade para quebrar a Confusão e fazer qualquer ação coerente por um turno, incluindo, mas não apenas limitando-se a qualquer jogada envolvendo dados.

Sistema – Os efeitos duram pelo menos um turno, mas eles podem durar muito mais dependendo dos sucessos que o vampiro conseguir jogando Intimidação + Manipulação dificuldade igual à Percepção + Autocontrole da vítima.

5. Insanidade Total

Este poder permite ao vampiro fazer uma vítima, mortal ou vampiro completamente louco. A vítima perde sua sanidade, adquirindo 5 Perturbações da escolha do Narrador. A vítima tem que estar completamente focalizada no vampiro para isto ocorrer.

Sistema – O vampiro joga Manipulação + Intimidação, dificuldade igual à Força de Vontade da vítima. O número de sucessos determina por quanto tempo durará o efeito.

6. Mal-Estar Prolongado

Enquanto os níveis mais baixos de Demência permite um Malkaviano induzir loucura temporária em uma vítima, os anciões do clã desenvolveram a habilidade de infectar as mentes de suas vítimas com uma loucura permanente. O Mal-estar prolongado causa mudanças psicológicas permanentes na vítima, tornando-a - como disse um ancião Gangrel - um "lunático honorário".

Sistema – O personagem deve falar com a vítima durante pelo menos um minuto, descrevendo a perturbação Mal-estar permanente irá causar. O jogador faz um teste de Manipulação + Empatia (dificuldade igual à Força de Vontade); a vítima resiste com um teste de Força de Vontade (dificuldade 8). Se o usuário da Disciplina obtiver mais sucessos que a vítima, ela ganha uma perturbação permanente escolhida pelo indivíduo que aplica o poder. Esta Disciplina só pode ser usada para provocar uma perturbação por noite em uma dada vítima, embora possa se fazer várias tentativas até a loucura penetrar na cabeça do alvo

6. Espelho Despedaçado

Apesar dos efeitos dos baixos níveis de Demência serem usados principalmente para incitar ou promover a insanidade em vez de criá-la espontaneamente, algumas de suas manifestações mais poderosas não são tão sutis. Um vampiro com esse temível poder é capaz de transferir seu próprio estado de perturbação para a psique de uma vítima indefesa, espalhando seu tipo de insanidade como um vírus.

Sistema – O vampiro precisa estabelecer contato visual com o seu alvo para poder usar este poder e faz um teste de Carisma + Lábia (dificuldade igual a Força de Vontade do alvo) resistido pelo Raciocínio + Autocontrole/Instinto da vítima (dificuldade igual a Força de Vontade do Malkaviano). Se o agressor vencer, o alvo sofre todas as perturbações e defeitos mentais do atacante durante um período de tempo determinado pelo número de sucessos obtidos.

1 Sucesso	Uma hora
2 Sucessos	Uma noite
3 Sucessos	Uma semana
4 Sucessos	Um mês
5 Sucessos	Seis meses
6+ Sucessos	Um ano para cada sucesso além do quinto.

7. Reestruturar

Um ancião com esse poder terrível têm a habilidade de deturpar a psique de suas vítimas em seus níveis mais básicos, distorcendo seus próprios seres. O alvo de Reestruturar mantém suas memórias *in toto*, mas sua perspectiva da vida muda completamente, como se ela tivesse por uma súbita manifestação divina ou conversão religiosa. esse efeito vai muito além do que a implantação de uma perturbação, ele realmente realiza uma mudança completa na personalidade da vítima.

Sistema – É preciso estabelecer um contato visual com a vítima e fazer um teste de Manipulação + Lábia (dificuldade igual Raciocínio + Lábia d vítima). Se ele obtiver um número de sucessos maior ou igual ao Autocontrole/Instinto do alvo, a Natureza do alvo muda para qualquer uma que o jogador Malkaviano desejar. Esse efeito é permanente e só pode ser desfeito por uma nova aplicação de Reestruturar. Uma falha crítica neste teste muda a Natureza do próprio personagem, deixando-a igual à natureza de sua pretensa vítima.

8. Flagelo Pessoal

Similar ao poder Ataque Psíquico, de Auspícios, essa habilidade apavorante permite que um ancião volte a Força da mente de uma pessoa contra ela mesma, causando dano físico com o poder de sua própria vontade. A vítima desse ataque sofre lacerações e ferimentos espontaneamente, jorram sangue em todas as direções e uivam em agonia. Aqueles que já presenciaram um ataque destes com Auspícios perceberam que a aura da vítima se contorce devido a psicoses violentas e explode em convulsões - uma visão que faz até mesmo o mais insensível Tzimisce tremer.

Sistema – É preciso estabelecer um contato visual com o alvo. O jogador fz um teste de Manipulação + Empatia (dificuldade igual a Vigor + Autocontrole/Instinto da vítima) e dois pontos de Força de vontade. Durante um número de turnos igual ao número de sucessos obtidos, a vítima faz testes contra su Força de Vontade permanente nos quais os números de sucessos indica a quantidade de dano letal que ela sofre (absorvido com Humanidade ou Trilha da Sabedoria [dificuldade 6] - Fortitude não é adicionada à parada de dados de absorção, nem a armadura corporal). Durante este alvo, o alvo não pode realizar nenhuma outra ação, que não seja xingar ou tagarelas de modo desconexo; não se pode usar Ponto de Sangue para se curar.

9. Erupção Lunática

O uso dessa habilidade terrível só foi registrado algumas vezes na história dos Membros, mais espetacularmente nas últimas noites da batalha final de Cartago. Ela é efetivamente uma bomba nuclear psíquica, usada para incitar todos os seres inteligentes dentro de um raio de quilômetros a uma ordia de sede de sangue e fúria. Suspeita-se que os Malkavianos já usaram ameaça deste poder como um trunfo em várias negociações importantes com os anciões da Camarilla.

Sistema – Se gasta quatro pontos de Força de Vontade e faz um teste de Vigor + Intimidação (dificuldade 8). O raio de ação pe definido pelo número de sucessos obtidos:

1 Sucesso	Um quarteirão ou 150m
2 Sucessos	Um bairro ou 1,5km
3 Sucessos	Uma área grande do centro da cidade ou 5km
4 Sucessos	Vários bairros ou 15km
5 Sucessos	Uma área metropolitana inteira ou 50km
6+ Sucessos	Mais de 15km para cada sucesso depois do quinto

Dentro desta área, todas as criaturas sencientes são vítimas de seus instintos primários. Os mortais se rebelam espontaneamente saqueando e queimando no intervalo entre erupções de violência em massa. Os Membros entram em frenesi induzido pela fome, secando até os ossos tantos corpos quanto puderem

Devaneio

(Clã Especializado: Caitiff)

A disciplina devaneio é um poder simples que tem se manifestado em vampiros de baixa geração. A maioria dos anciãos não dá importância para esses Caitiff já que eles sabem muito bem como escapar do uso desses poderes ou assim eles pensam sem uma arrogância. Mas, talvez, os anciões não possam aprendê-la.

Toreador mais jovens assim como Brujah e Malkavianos gostam de se divertir com essa disciplina. E eles conseguem humilhar muito outros com esses truques simples. Eles simplesmente adoram utilizar o nível 5 dessa disciplina nos neófitos Tremere.

1. Doce Ilusão

O vampiro consegue fazer com que as outras pessoas percebam um sentimento que não existe no alvo. Ele pode fazer com que uma pessoa pareça estar zangada, por mais calma que esteja. E não adianta essa pessoa tentar convencer os outros do contrário, todos que estão a um raio de cinco metros, perceberam apenas o sentimento que o vampiro quer demonstrar. Deve-se gastar um ponto de força de vontade e testar Manipulação + Lábia (dificuldade igual a Autocontrole + 3 do alvo).

2. Impulso mental

O vampiro faz com que o alvo tenha uma reação simples e inesperada. Ela pode simplesmente falar o que está pensando no momento ou tomar uma ação que estava segurando. Essa deve ser uma ação simples, mas que pode causar grande humilhação. Os Malkavianos gostam de fazer os humanos urinarem em suas próprias calças. Deve-se olhar diretamente nos olhos do alvo para forçá-lo a isso. Testa-se manipulação + liderança (dificuldade 7).

3. Resolução

O vampiro faz com que o alvo tenha um estranho devaneio. Ele terá uma sensação estranha e inexplicável. Por um momento, ele enxergará o mundo de maneira totalmente diferente. Logo depois, ele pode vir a desmaiar, se sentir tonto ou totalmente eufórico. Isso depende de quais planos o vampiro tem em mente. Para se usar esse nível deve-se testar Manipulação + Lábia (dificuldade igual a Força de Vontade do alvo).

4. Impulso emocional

O vampiro pode criar uma emoção real no alvo. Ele será tomado por esse sentimento e fará de tudo para realizá-lo naquele momento, a menos que gaste 1 Ponto de Força de Vontade. A aura e outros poderes do alvo ficarão afetados enquanto estiver sob a influência desse poder. Ele perderá um dado ao usar qualquer poder sobrenatural. Deve-se gastar 1 Ponto de Força de Vontade e testar Manipulação + Lábia (dificuldade igual a Força de Vontade do alvo).

5. A Visão

O vampiro consegue fazer com que o alvo tenha uma visão. Tudo parecerá uma experiência mística, como se ele estivesse vendo algo que mudaria sua vida. A vítima sonhará com essa visão nas próximas noites. Deve-se manter contato com os olhos do alvo e gastar 1 Ponto de Sangue além de se testar Manipulação + Lábia (dificuldade igual a Força de Vontade do alvo).

Dominação

(Clã Especializado: *Ventrue*)

Esta Disciplina reflete a capacidade mística dos vampiros em influenciar as mentes e ações dos outros. A Dominação é um aspecto do poder da mente e da vontade. Ele afeta o julgamento e o funcionamento mental do alvo, não as emoções.

A Dominação sempre requer contato visual com o indivíduo para que seja empregado, sendo às vezes conhecido como Olhar Penetrante. Ele pode ser usado em apenas um indivíduo por vez. É uma das Disciplinas mais poderosas, mas pode ser complicada e difícil de empregar. As ordens e sugestões precisam sempre ser dadas verbalmente àqueles que tenham sido Dominados. O ponto até o qual o Domínio sobre um indivíduo pode ser possível é delineado em cada poder abaixo.

Os detentores da Disciplina Dominação costumam ser pessoas que gostam de exercer controle, tendendo a se tornar indivíduos manipuladores. A critério do Narrador, os personagens com níveis elevados de Domínio podem estar impedidos de gastar pontos de experiência para aumentar Habilidades como Empatia.

Existem alguns mortais conhecidos como “neutros” que não podem ser Dominados de qualquer forma, mas apenas um em um milhão possui esse poder. Além disso, a Inquisição conhece certos rituais que imunizam um mortal. Os melhores caçadores de bruxas são neutros ou protegidos por esses rituais.

Restrições: É impossível Dominar outro vampiro que possua sangue mais forte — para que a Dominação funcione, o personagem precisa pertencer à mesma geração ou a uma geração anterior à da vítima. Gastando um ponto de Força de Vontade para cada sucesso obtido no teste de Dominação, os vampiros podem resistir a qualquer tentativa feita para Dominá-los. O indivíduo torna-se então imune às tentativas de Dominação durante o restante da cena. O personagem precisa gastar a Força de Vontade inteira; usos parciais serão ineficazes.

Se um teste de Dominação resultar numa falha crítica, o alvo fica imune durante o resto da história a tentativas futuras realizadas pelo mesmo vampiro.

1. O Comando

Você está apto a proferir comandos de uma palavra a outro indivíduo. Esses comandos devem ser obedecidos instantaneamente. Eles precisam ser palavras simples e concisas que possuam apenas um significado — pule, sente, levante, pare, ria, chore, corra, salte, pisque, sorria, carranqueie, tussa. Se a palavra for ambígua o indivíduo irá reagir com confusão temporária. Você pode incluir a palavra de comando numa sentença, ressaltando-a apenas levemente, desta forma escondendo dos outros o que você está fazendo.

Sistema – O personagem precisa testar Manipulação + Intimidação (dificuldade da Força de Vontade do alvo). Mais sucessos força o alvo a agir com maior vigor.

2. Hipnotizar

Com este poder, o vampiro já pode implantar verbalmente uma ação na mente da vítima de modo que ela o faça imediatamente ou através de um estímulo estipulado pelo vampiro. Podendo ser uma única palavra ou uma frase inteira.

Sistema – O jogador testa Manipulação + Liderança (dificuldade igual a Força de Vontade permanente da vítima). O número de sucessos determina o quão bem a sugestão será fixada na mente da vítima. Com cinco sucessos o vampiro pode ordenar até mesmo sugestões que põem a vida do alvo em perigo. Mas não pode fazer com que ele se auto prejudique ou vá contra sua natureza

3. Ordenar Esquecimento

Depois de capturar o olhar do alvo o vampiro pode roubar sua memória ou mesmo recriá-la da maneira que ele bem entender. Este poder nem sempre dá certo, pois o vampiro tem que refazer a memória da vítima com uma história completa e com detalhes ou o alvo pode recusar a história que acabará sendo descoberta depois.

Sistema – O jogador fala o que quer fazer e então testa Raciocínio + Lábia (dificuldade igual a Força de Vontade do alvo).

1 Sucesso	Pode remover uma única memória; dura um dia
2 Sucessos	Pode remover (mas não alterar) permanentemente as memórias.
3 Sucessos	Pode mudar levemente as memórias
4 Sucessos	Pode alterar ou remover cenas completas da memória do alvo
5 Sucessos	Pode reconstruir períodos inteiros da vida do alvo.

Para restaurar as memórias o alvo tem que possuir o mesmo nível ou superior em dominação e testar Raciocínio + Empatia (dificuldade é igual a Força de Vontade permanente do vampiro original) e obter mais sucessos que seu antecessor

4. Condicionamento

Ao persistir na manipulação de um alvo o vampiro pode tornar sua vítima muito mais suscetível a seus poderes e bem mais resistente ao dos outros. Um mortal sobre os efeitos constantes desse poder acaba perdendo sua vontade própria e vira uma pessoa que só faz o que seu mestre ordenar.

Sistema – Testa-se Carisma + Liderança com dificuldade igual a força de vontade permanente do alvo). O condicionamento é uma ação prolongada e normalmente é necessário sucessos de 5 a 10 vezes maiores que o nível de autocontrole da vítima

5. Possessão

Neste nível de dominação o vampiro através de um olhar penetrante pode possuir o corpo do alvo. Um vampiro não pode dominar outro vampiro.

Sistema – Primeiro o vampiro tem que acabar com a força de vontade da vítima usando um ponto de sua força de vontade e testando Carisma + Intimidação enquanto o alvo testa a sua força de vontade em uma dificuldade de 7 para ambos. Para cada sucesso obtido pelo vampiro além do número de sucessos da vítima, ela perde um ponto de força de vontade temporário. Quando os pontos de Força de vontade acabarem a mente da vítima esta aberta então o vampiro testa Manipulação + Intimidação (dificuldade 7) para determinar quão totalmente ele assume o controle do corpo.

1 Sucesso	Não pode usar disciplinas
2 Sucessos	Pode usar Auspícios
3 Sucessos	Também pode usar Dominação e Presença
4 Sucessos	Também pode usar Quimerismo e Demência
5 Sucessos	Também pode usar Necromancia e Taumaturgia.

Se a vítima sofre danos o vampiro também sofre e tem que fazer sua parada de absorção. Se a vítima morrer o vampiro entra em torpor. O vampiro pode voltar ao corpo quando quiser

6. Obediência

O personagem pode usar os outros poderes de Dominação sem a necessidade de estabelecer contato visual. Um sem a necessidade de estabelecer contato visual. Um mantido (contanto que o uso da Dominação não demore mais que uma única conversa).

Sistema – Não é preciso contato de pele com pele; tocar as roupas do alvo ou qualquer outra coisa que esteja em contato direto com ele é igualmente eficiente.

6. Lealdade

Aqueles que o personagem tiver Dominado tornam-se resistentes a tentativas de Dominação dos outros.

Sistema – Acrescente cinco dados à Parada de Dados de Força de Vontade da vítima es seus testes para resistir a tentativas de Dominação da parte de qualquer indivíduo além dos Membros que tiverem implantado originalmente a Lealdade.

6. Racionalismo

Aqueles em que o personagem usar a Dominação ficam convencidos de que as ações que praticam são inteiramente suas, e que são certas e apropriadas sob as circunstâncias. O personagem pode também escolher que uma vítima fique consciente do uso da Dominação, se assim quiser.

Sistema – Isto requer um teste bem-sucedido de Manipulação + Lábia (a dificuldade é igual a Raciocínio + Autocontrole do alvo). Os efeitos deste poder dependem do número de sucessos obtidos.

- | | |
|------------|--|
| 1 sucesso | O alvo não acredita que foi Dominado — pelo menos inicialmente. |
| 2 sucessos | O alvo acredita que suas ações são determinadas por ele mesmo, mas com o tempo começará a suspeitar de alguma coisa. |
| 3 sucessos | O alvo insistirá que suas ações são inteiramente naturais, mas pode ser convencido do contrário. |
| 4 sucessos | O alvo tem certeza de que todas as suas ações foram tomadas por vontade própria, podendo ser convencido do contrário apenas com provas absolutas e convincentes. |
| 5 sucessos | Nada pode convencer o alvo de que ele foi Dominado, a despeito de quais evidências sejam apresentadas. O alvo ficará enfurecido se o pressionarem muito. |

6. Tranqüilidade

Este é um poder sutil, ao contrário de outras formas de Dominação. Apenas uns poucos Membros o possuem, e o seu Narrador pode optar por restringir o acesso a ele. Um personagem com este poder pode acalmar um vampiro que tenha sido tomado pelo frenesi sem forçá-lo a perder Força de Vontade.

Sistema – O Personagem faz um teste de Força de Vontade (dificuldade 9). O Membro tomado pelo frenesi pode auxiliá-lo involuntariamente, abaixando a dificuldade do personagem em um para cada sucesso que ele obtiver num teste de Humanidade (dificuldade 7). Três sucessos no teste de Força de Vontade significam que o frenesi foi sobrepujado inteiramente, enquanto uma falha crítica faz com que o alvo ataque o personagem que está tentando acalmá-lo. A aplicação do poder pode ser tentada apenas uma vez por frenesi.

7. Controle de Multidões

Este poder permite ao personagem tentar o uso de Dominação sobre mais de uma pessoa por vez. Para cada sucesso extra acima da quantidade necessária para Dominar a primeira vítima, o personagem pode Dominar uma outra pessoa. Este poder não requer contato visual depois do primeiro alvo ter sido Dominado.

Sistema – A primeira vítima precisa ser aquela mais difícil de Dominar; se ela não puder ser afetada, nenhuma outra poderá.

8. Controle Remoto

Este poder parece com o poder de Nível Seis de Obediência, mas até mesmo o toque não é mais necessário, desde que o personagem conheça a localização da pessoa a ser Dominada. Este poder permite a um vampiro usar qualquer poder de Dominação a qualquer distância.

Sistema – O indivíduo precisa ser conhecido pelo vampiro, e um teste de Percepção + Empatia (dificuldade 6) precisa ser feito para estabelecer contato. O uso da Dominação pode ser aplicado como se os dois estivessem estabelecendo contato visual. Este poder não pode afetar vampiros sem o dispêndio de um ponto de Força de Vontade.

9. Melhores Intenções

Alguém Dominado através das Melhores Intenções não requer comandos específicos. Ao invés disso, o alvo sempre agirá no interesse do personagem antes da Dominação ser quebrada. Este poder imita aproximadamente os efeitos de um Elo de Sangue. Ele difere no fato de que o indivíduo Dominado não precisa adivinhar o que o controlador deseja que ele faça em situações específicas — ele simplesmente sabe.

Sistema – O uso bem-sucedido de Melhores Intenções requer um teste de Carisma + Intimação (a dificuldade é a Força de Vontade do alvo). A Dominação é quebrada quando o alvo obtém um ponto permanente de Força de Vontade ou um ponto de Humanidade.

10. Manipulador de Marionetes

O personagem é capaz de Dominar outro de forma tão absoluta que a vítima agirá como se ela fosse o personagem, tomando atitudes exatamente iguais às que ele tomaria. Ela na verdade tornou-se o Dominador, e sua personalidade foi impregnada com a personalidade de seu mestre. Uma ligação é mantida entre os dois; desta forma, a marionete fica instintivamente cônica do que o seu mestre precisa e deseja.

Sistema – Um teste de Carisma + Empatia precisa ser realizado (dificuldade igual a Força de Vontade + 2 do alvo [máximo 10]). O número de sucessos indica o quão completamente o alvo incorporou a personalidade do manipulador à sua própria. A aplicação deste poder pode ser tentada apenas uma vez por ano em um único indivíduo.

- | | |
|------------|---|
| 1 sucesso | A confusão reina, mas ocasionalmente a marionete executará uma ação da forma que o mestre deseja. |
| 2 sucessos | Esquizofrenia; a personalidade da vítima é metade sua e metade a do mestre (e muito confusa). |
| 3 sucessos | Salvo por lapsos ocasionais (mas graves), a vítima pensa como o mestre faria. |

Espectro

(Clã Especializado: Caitiff)

Esta disciplina lida com a alteração corporal do vampiro. Seu poder pode influenciar as pessoas a mudarem seus comportamentos, causando medo, desmaios e até Delírio.

OBS.: Esta disciplina foi criada por Kheriel (PdM do Eric Leão) para campanhas em crossovers Vampiros X Lobisomens.

1. Ignorare Animales

O vampiro fica completamente invisível para animais, entretanto alguns ainda poderão farejar o vampiro (a critério do Narrador). Se este nível for usado frente a um animal, este levará um tremendo susto.

Sistema – Testa-se Destreza + Furtividade, sucessos indicam quantos turnos o animal não verá o vampiro.

2. Ignorare Obstaculum

Neste nível o vampiro se torna insubstancial, e, portanto é capaz de passar por portas, atravessar paredes, se livrar de algemas e etc. O vampiro se torna invulnerável a ataques físicos durante o tempo de execução.

Sistema – Gaste 1 Ponto de Sangue e teste Raciocínio + Sobrevivência (Dificuldade 6). A duração é igual ao número de sucessos em turnos. Caso esteja passando por algum lugar no fim do turno, poderá perder a parte que resta passar.

3. Maleficum Nubis

Você possui o lendário poder vampírico de se transformar em névoa. Quando este poder é empregado, a sua própria essência parece evaporar lentamente.

Na forma de névoa obtêm-se muitas vantagens. Você pode flutuar em qualquer direção a uma velocidade de caminhada, não é afetado por ataques físicos, e pode atravessar a menor das aberturas com facilidade. Além disso, você subtrai um dado ao fazer o teste de avaliação de Dano por luz solar.

Ao contrário da crença popular, os vampiros na forma de névoa não são particularmente vulneráveis a ventos poderosos. O vento, mesmo aqueles com força de furacão, não podem dispersar uma forma de névoa. Contudo, os ventos fortes podem arrastar a nuvem de vapor da mesma forma que qualquer objeto pode ser empurrado. Para determinar o máximo de força eólica que você pode resistir, leve em consideração apenas a sua Potência.

Sistema – Não é preciso fazer nenhum teste, mas a transformação requer o gasto de um Ponto de Sangue. Leva três turnos para completar a transformação (embora o Narrador possa permitir que ele ocorra em apenas um, mediante o gasto de três Pontos de Sangue).

4. Maleficum Spiritus

Este poder permite ao personagem mudar para uma forma semelhante a Maleficum Nubis, mas esta forma carece de muitas das desvantagens de se transformar em ar. Na Maleficum Spiritus, o personagem ainda não é substancial, mas conserva a aparência de sua forma normal.

Sistema – Ele pode mover-se tão rápido quanto em sua forma regular, mas não é afetado pela gravidade, desta forma adquirindo uma habilidade semelhante à de vôo. Ele não precisa de aberturas ou vãos livres (como portas e janelas) para atravessar barreiras e atravessa objetos sólidos como se não estivessem lá. Ventos e Tempestades não afetam o personagem quando estiver na Maleficum Spiritus. Nesta forma o vampiro tem sua aparência alterada, olhos emitindo um dourado sinistro, seu tom de pele se torna um tom branco e translúcido, causa efeitos em mortais, quando perto de um humano (sem contato visual), o mesmo sentirá medo e calafrios (+2 nos testes de Intimidação), caso tenha contato visual terá os mesmos efeitos de Delírio (Igual ao dos Garous)

5. Spiritum Nothus

Neste nível o controle é tanto que permite ao vampiro viajar pelos reinos dos espíritos, conhecido como Umbra, ele mantém todas as vantagens, só não podendo usar algumas Disciplinas Físicas (Metamorfose, Vicissitude, Quietus, Serpentis e etc).

Sistema – Gaste 1 Pontos de Sangue para ativar este poder e teste Vigor + Ocultismo (Dificuldade 6) e mais um Ponto de Sangue por hora de viagem. O corpo do vampiro se torna incorpóreo (portanto, intangível) para a jornada.

Esperança

(Clã Especializado: Caitiff)

Esta disciplina lida com os sentimentos da pessoa e as perspectivas frente a vida. Seu poder pode influenciar as pessoas a mudarem seus desejos e percepções.

1. Sentimentos

O vampiro pode mudar os sentimentos da pessoa em certo momento. Este poder não chega a mudar radicalmente as coisas, portanto não pode-se deixar uma pessoa deprimida toda feliz apenas com isto. Os sentimentos podem ser aumentados em graus elevados.

Sistema – Teste Carisma + Empatia (dificuldade igual Autocontrole ou Instintos do alvo + 3).

2. Pontinha de Esperança

Quando menos se espera o vampiro pode dar uma força e conseguir um jeitinho de sair de alguma encrenca. Assim surgirá algo que possa dar uma pequena chance ao vampiro e seus colegas.

Sistema – Teste Percepção + Ocultismo. A dificuldade é determinada pelo Narrador. Caso haja sucesso o vampiro e seus amigos recuperam um ponto de Força de Vontade.

3. Revolta

O vampiro pode influenciar as pessoas a mudarem algo, a pensarem de maneira diferente durante certo tempo.

Sistema – Deve-se testar Carisma + Lábia e gastar um Ponto de Sangue. O Narrador deve definir a dificuldade de acordo com a disposição dos alvos frente as idéias do vampiro. O número de pessoas afetadas é igual ao número de sucessos vezes 3.

4. Chances

Quando usa este poder o vampiro já pode conseguir aumentar a probabilidade de que algo aconteça. Fica a cargo do narrador como o que o vampiro quer vai acontecer. É bom lembrar que nada de muito extraordinário pode ser feito.

Sistema – Deve-se testar carisma + lábia e o narrador determina a dif. segundo o desejo do vampiro.

5. Revolução

O vampiro pode realmente mudar a opinião das pessoas frente a algo, tornar seus sentimentos diferentes.

Sistema – Funciona como o nível três só que de maneira ainda mais forte afinal os alvos já terão planos para o que acontecer depois.

6. Transformar Sentimentos

Neste nível o vampiro pode realmente mudar os sentimentos das pessoas ao avesso, geralmente para melhor.

Sistema – Funciona como o nível um e cada sucesso permite usar contra duas pessoa, assim, com cinco sucessos 10 pessoas seriam afetadas.

6. Força

O vampiro pode aumentar o empenho com que seus alvos trabalham em seus objetivos. Isto permite que ele recupere ou aumente pontos de força de vontade dos outros e dele. Deve-se testar carisma + liderança (dif. 7). O número de pessoas afetadas é igual ao número de sucessos vezes 3. Cada ponto de sangue gasto pelo vampiro recupera ou dá um ponto de força de vontade extra para os alvos gastarem. Os pontos extras não gastos até o final da cena serão perdidos.

7. Esperanças

Este poder é uma versão mais poderosa do nível 2.

Sistema – O narrador pode permitir mais meios de saída. Caso tenha sucesso o vampiro recupera metade de sua força de vontade e seus amigos também.

7. Compartilhar

O vampiro pode fazer com que alguém compartilhe de todas as esperanças e sentimentos dele. Assim ele poderá trazer mais pessoas para sua causa.

Sistema – Teste Manipulação + Lábia (dificuldade igual Força de Vontade do alvo). Os sucessos determinam quanto tempo o alvo fica sobre efeito do vampiro.

Espírito

(Clã Especializado: Caitiff)

Esta disciplina trata diretamente com o envolvimento com espíritos e a Umbra. Aqueles que possuem este poder são verdadeiros mestres do mundo espiritual.

1. Perceber Espírito

Testando Percepção + Ocultismo (dificuldade 7), o vampiro pode perceber espíritos materializados. Ele pode também falar com espíritos e testes não são necessários.

2. Chamar Espírito

Caso consiga sucessos em um teste de Carisma + Ocultismo (dificuldade 7), e gaste um Ponto de Sangue, o vampiro pode chamar um espírito. Quanto mais sucessos, mais rápido o espírito chega.

3. Perceber a Umbra

O vampiro pode perceber o que acontece no mundo dos espíritos, ele poderá, de certo modo, interagir com os habitantes de lá. Enquanto isto acontece o vampiro perde contato com o mundo real. O vampiro não pode atacar ou tocar em nada apenas conversar e observar. Deve-se gastar um Ponto de Sangue e testar Força de Vontade contra dificuldade 7.

4. Ordenar

Testando Manipulação + Ocultismo (dificuldade igual a Força de Vontade do espírito) o vampiro pode dar ordens a um espírito. Este deverá seguir as ordens da melhor maneira.

5. Caminho do Espírito

Concentrando-se o vampiro pode caminhar na Umbra em forma de espírito. Deve-se gastar um ponto de Força de Vontade e um Ponto de Sangue. O espírito do vampiro terá as seguintes estatísticas:

Fúria	Ao número de pontos colocados nos atributos físicos (Se colocou 7 durante a criação do personagem, fúria 7)
Gnose	Como fúria só que conta como os atributos mentais.
Força de Vontade	Força de Vontade do vampiro
Poder	Pontos Tau (perde um ponto de poder (não o Tau) por dia na Umbra)

O corpo do vampiro ficará como se estivesse em torpor. Caso o espírito seja destruído o vampiro perderá um ponto de Força de Vontade permanente e um ponto em um dos atributos mentais. Qualquer poder sobre espíritos funcionará sobre o personagem. Disciplinas físicas não funcionarão. Quando acabar seus pontos de poder ele volta para o corpo. Enquanto perde pontos de poder ele também perde Pontos de Sangue.

6. Atacar

Enquanto estiver usando o nível três desta disciplina o vampiro poderá atacar espíritos na Umbra. É preciso gastar um Ponto de Sangue e faz-se um teste normal de ataque.

6. Encantamentos

O vampiro pode canalizar os poderes e encantamentos de um espírito e usá-los. Por exemplo, ele pode arremessar relâmpagos ao canalizar os poderes de um elemental da eletricidade. Deve-se gastar um ponto de sangue e testar Carisma + Ocultismo (dificuldade igual a Força de Vontade do espírito). Cada sucesso permite usar a habilidade por um turno.

7. Exorcizar

O vampiro pode fazer com que um espírito seja expulsos de onde está, seja na Umbra, materializado ou em uma possessão. O vampiro testa sua Força de Vontade (dificuldade 7) resistido pela Força de Vontade do espírito alvo (dificuldade 7).

7. Percorrer Atalhos

O vampiro pode percorrer atalhos como Garou. É preciso gastar um Ponto de Sangue e jogar um dado para cada 5 Pontos de Sangue de seu total no teste. Assim um vampiro da décima geração jogaria 2 dados. A dificuldade depende da película.

Fatalidade

(Clã Especializado: Seita - Ordem da Espada de Veddartha)

Essa disciplina visa aumentar o poder de ataque do Membro e ao mesmo tempo esconder os poderes que possui. Pelo modo como afeta diretamente a mente dos outros, essa disciplina parece ter algum parentesco com presença ou ofuscação.

1. Presença Inofensiva

O vampiro pode parecer inofensivo para as pessoas e muitas vezes passará despercebido. Para isso ele não deve se comportar de maneira agressiva e deve agir normalmente.

Sistema – O vampiro deve testar Destreza + Etiqueta (Dificuldade 7).

2. Aprendizagem Rápida

Depois de um turno de batalha, o vampiro aprende muito bem o estilo de seu inimigo podendo ganhar sucesso em qualquer teste contra este.

Sistema – Ele deve testar Percepção + Briga (Dificuldade 7). Cada sucesso pode somar um sucesso nos próximos testes contra o alvo.

3. Ataque Mental

O vampiro afeta de certo modo o mente do oponente que ele não conseguirá atacá-lo com tanta força quanto antes. O alvo perderá toda sua garra e vontade de lutar como se estivesse em transe.

Sistema – O vampiro deve gastar 1 Ponto de Força de Vontade e testar Carisma + Performance (dificuldade igual à Força de Vontade do alvo). Cada sucesso retira 1 Ponto dos Atributos Físicos do alvo para os próximos ataques.

4. Poder do Caçador

O vampiro consegue concentrar sua força na arma que empunha de tal modo que seu ataque será devastador.

Sistema – Ele gastar 1 Ponto de Força de Vontade e testa Força de Vontade (dificuldade 6 para armas brancas, 8 para armas de fogo). Deste modo o dano da arma será aumentado.

- 1 Sucesso Aumenta em dois o dano da arma
- 2 Sucessos Aumenta em três o dano da arma
- 3 Sucessos Aumenta em quatro o dano da arma
- 4 Sucessos O dano é agravado e aumentado em dois
- 5 Sucessos O dano é agravado e a dificuldade para se absorver com Fortitude é 8.

5. Bloqueio de Vitae

O poder do vampiro aumentou tanto que ele pode usar o poder de sua mente contra a do alvo impedindo que este gaste Pontos de Sangue, use força de vontade e podendo até impedir que algumas de suas disciplinas sejam usadas.

Sistema – Deve-se gastar 1 Ponto de Força de Vontade e testar Manipulação + Liderança (dificuldade igual à Força de Vontade do alvo).

6. Reconhecer Alvo

Apenas observando o alvo e percebendo os movimentos e ações deste, o vampiro pode reconhecer quais são os poderes que este possui.

Sistema – Deve-se testar Percepção + Ocultismo (dificuldade 7).

6. Confundir a Mente Adversária

O vampiro pode confundir a mente do alvo fazendo que este pare de atacá-lo naquele exato momento.

Sistema – Ele deve testar Manipulação + Intimidação (dificuldade igual à Força de Vontade do alvo).

7. Bull's Eye

Este poder é usado juntamente com um ataque certo contra um alvo.

Sistema – O vampiro se concentra no ataque e deve obter pelo menos dois sucesso nesse e um ponto de dano. Caso consiga isso, ele faz com que seu oponente cai em torpor imediatamente, deve-se gastar 1 Ponto de Força de Vontade e testar Força de Vontade (dificuldade igual à Força de Vontade do alvo).

Feitiçaria Assamita

(Clã Especializado: Vizires Assamitas)

Trilhas: Gastar um Ponto de Sangue e testar Força de Vontade, a dificuldade é o nível do poder +3.

DESPERTAR O AÇO

1. 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.

- | | |
|------------|---|
| 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 sublime: 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. |

2. 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.

3. 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.

4. 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.

5. 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 a outras pessoas.

1. Odor da Decepção

O usuário deste poder pode alterar ou mascarar seu cheiro.

2. 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.

3. 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.

4. 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.

5. 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

1. Mapear os Céus

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

2. 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)

3. 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.

4. 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.

5. 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 Cuaraji

(Clã Especializado: Amaru)

TRILHA DA INVOCAÇÃO E DO CONTROLE

Fazendo uso desta trilha, o vampiro pode invocar criaturas de outros planos e controlá-las como quiser. Geralmente é preciso uma hora de ritual para cada nível na trilha quando esta é usada para a invocação. O alvo pode resistir ao controle quando é invocado ou quando o Cuaraji tenta controlá-lo pela primeira vez. Para se testar a trilha é necessário o gasto de um Ponto de Sangue, um ponto de Força de Vontade e um teste de Força de Vontade (dificuldade igual ao nível da trilha + 3).

- 1 Sucesso Invoca uma criatura de 6/3/3 e 5 pontos nas habilidades
- 2 Sucessos Invoca uma criatura de 7/5/3 e 10 pontos nas habilidades
- 3 Sucessos Invoca uma criatura de 8/5/4 e 15 pontos nas habilidades
- 4 Sucessos Invoca uma criatura de 9/7/5 e 20 pontos nas habilidades
- 5 Sucessos Invoca uma criatura de 9/8/6 e 25 pontos nas habilidades. Criaturas mais poderosas que isto exigem a aplicação de rituais mais complexos do que os que esta trilha permite realizar.

TRILHA DO DESPERTAR MACABRO

Criada há muito tempo pelos Amaru, esta trilha permite que eles controlem grandes criaturas adormecidas nas terras dos vivos. Eles podem localizar estes seres medonhos e até exercer certo controle sobre eles. É preciso muita Força de Vontade para usar esta trilha que não deve ser aprendida por Cuaraji inexperientes. Os testes são feitos com Força de Vontade (dificuldade igual ao nível da trilha + 3). Todos os níveis, a não ser o primeiro, exigem o gasto de um Ponto de Sangue. O Narrador deve lembrar de sempre comparar o poder do Cuaraji com o da criatura em questão podendo somar ou diminuir os sucessos necessários em certos testes.

1. Perceber a Criatura

O Cuaraji pode localizar a posição exata de certa criatura que procura. Ele deve ter pelo menos uma noção do que está procurando ou o poder não funcionará.

2. Trazer o Sono

Este poder permite que o Cuaraji faça uma criatura voltar a seu sono ou sentir uma grande vontade de dormir novamente. Com isso é até possível levar vampiros ao torpor. O Cuaraji deve se concentrar e conseguir um número de sucessos igual a força de vontade do alvo. Algumas criaturas mais fortes exigem mais sucessos. O Narrador deve comparar o poder da criatura com o do Cuaraji e determinar a média de sucesso necessários.

3. Ferir a Criatura

Esse nível de Taumaturgia permite que o vampiro cause ferimentos na criatura em questão. Os ferimentos podem não ser muito grande mas são agravados e farão com que o alvo fique paralisado por um turno por dano causado menos o número de sucesso que conseguir em um teste de Vigor (dificuldade igual ao nível do Cuaraji em Despertar Macabro + 4). O número de sucessos obtidos no teste indica o dano.

4. Despertar

O Cuaraji pode despertar grandes criaturas de seu sono milenar. Este poder permite que ele quebre algumas barreiras que fazem o ser ficar aprisionado. Usando de sua força de vontade, o Cuaraji despertará este ser, mas ele não ficará sobre seu controle.

5. Invocar

O vampiro pode invocar umas criaturas que conhece fazendo com que ela chegue rapidamente no local onde está. Muitas vezes este poder é suado em certa marca e a criatura terá uma tendência em aparecer neste local. O número de sucesso necessários depende do poder da Criatura em comparação ao poder do Cuaraji.

TRILHA DO PODER INVOCADO

Esta trilha de taumaturgia foi criada para aumentar o poder das outras trilhas e até de rituais. O Cuaraji deve ter um nível nesta trilha igual ao nível da trilha de taumaturgia ou do ritual a ter seu poder aumentado. Assim, ele transforma essa trilha de taumaturgia e faz com que o nível em questão se transforme em uma espécie de ritual. Logo após os testes normais, ele deve testar o nível em sua Trilha do Poder Invocado (dificuldade 8). Para cada sucesso, é preciso um ritual de uma hora. Alguns vampiros mais velhos e mais poderosos podem diminuir em uma hora o tempo necessário para cada nível em Taumaturgia acima de 7 (incluindo o nível 7). Outro dado interessante nessa trilha é que testando Percepção + Ocultismo (dificuldade definida pelo Narrador), o Cuaraji pode analisar todo tipo de magia e rituais que encontre podendo aprender o básico (não como funciona, mas para que serve) sobre o que está analisando.

1 Sucesso	Número de sucessos conseguidos x 2
2 Sucessos	Número de sucessos conseguidos x 3
3 Sucessos	Número de sucessos conseguidos x 4
4 Sucessos	Número de sucessos conseguidos x 5
5 Sucessos	Número de sucessos conseguidos x 6

TRILHA DA TERRA

Esta trilha lida diretamente com o contato que o vampiro tem com a terra e o solo. A dificuldade diminui em um ponto caso o vampiro esteja usando esta trilha em seu território. Estes poderes afetam bastante o contato com elementais da terra da área.

1. Sentir Terra

O vampiro pode sentir se algo ou alguém se aproxima simplesmente tocando a terra ou mesmo rochas.

Sistema — Deve-se testar Percepção + Empatia (dificuldade 7).

2. Força da Terra

O vampiro pode utilizar força da terra para aumentar a sua. Ele deve estar tocando a terra mesmo para fazê-lo.

Sistema — Deve-se testar Carisma + Empatia (dificuldade 8). Cada sucesso recupera um ponto de Força de Vontade do vampiro. Caso os pontos extras obtidos não forem gastos até o final da cena eles serão perdidos.

3. Enrijecer

O vampiro pode enrijecer seu corpo como pedra.

Sistema — Ele deve gastar um Ponto de Sangue e testar Força de Vontade (dificuldade 7). Cada sucesso aumenta em um ponto o Vigor do vampiro até o final da cena. Este poder pode ser usado sobre outros mas também acaba fazendo com que percam dados em Destreza e o vampiro deve gastar mais um Ponto de Sangue. O alvo perde um ponto de Destreza para cada ponto de Vigor. Caso a Destreza chegue a zero o alvo fica paralisado.

4. Atravessar

O vampiro pode atravessar rocha e terra como se estas não estivessem lá. Isto também pode ser usado em concreto.

Sistema — O vampiro deve testar Destreza + Empatia (dificuldade 7, 9 para concreto) e gastar um Ponto de Sangue.

5. Controlar

O vampiro pode controlar grandes massas de terra e rocha, algumas vezes até concreto.

Sistema — O vampiro deve testar Manipulação + Empatia (dificuldade 7, 10 para concreto). Quanto mais sucessos mais massa o vampiro controla. Depois de uma cena o que o vampiro fez volta ao normal.

TRILHA DO TAU

Essa trilha lida diretamente com o conhecimento do vampiro sobre o Tau de outra pessoa. Ela é a substituta da trilha dos vampiros Tremere que lida com geração.

1. Perceber a Fera

O Cuaraji é capaz de perceber o poder da Fera dentro de alguém sendo capaz de analisar seu Tau. Para isso é preciso que ele toque o alvo ou que beba um ponto de sangue deste.

Sistema — Testando uma Percepção + Ocultismo (dificuldade. 7) o vampiro pode saber a quanto tempo a Fera se alimentou e o quanto (quantos Pontos de Sangue o vampiro tem) e o poder dessa no interior do alvo (se seu Tau é muito forte ou fraco, mais ou mesmo a idade dele).

2, 3, 4 e 5 - Funcionam como os níveis de Taumaturgia.

Feitiçaria do Sangue

(Clã Especializado: Vampiros adeptos a Wicca)

REGO HERBACEA - O CAMINHO DAS ERVAS

Esta Trilha utiliza plantas, ervas entre outras substancias naturais junto com o poder do Sangue Vampírico para criação de poções, óleos, cremes e etc. com diversas habilidades. Que podem ter vários usos tanto mágicos ou não, como venenos, alucinógenos, tranqüilizantes e etc.

Devido a sua natureza de preparação esta Trilha não é de efeito imediato, ou seja, leva no mínimo 1 minuto por nível de Trilha para ela ser executada, pois isto significa o tempo gasto para preparar a misturas quando o feiticeiro possuir os ingrediente a mão, se não poderá levar muito mais tempo.

Outra peculiaridade desta Trilha é que o gasto normal do sangue que o vampiro utiliza para ativação é usado na preparação das poções, ou seja, toda vez que um feiticeiro faz uma poção ele deve colocar uma quantidade equivalente 1 Ponto de Sangue na mistura para que ela possa ter as suas propriedades mágicas, no entanto qualquer habilidade sobrenatural comum do sangue, como criar Voto de Sangue ou Carniçais, é perdida. Não se sabe o por que disso, talvez seja o preço para que esta magia funcionar, mas como os resultados desta Trilha são satisfatórios estas especulações são desconsideradas.

Alem disso quando uma poção estiver terminada ela só poderá ser usada até no máximo um n.º de dias igual à Força de Vontade do feiticeiro, como também que qualquer um, mortal ou sobrenatural que beber das poções feitas por esta Trilha também sofrem os seus efeitos. E por um motivo ainda desconhecidos qualquer cainita que beber as poções feitas nesta Trilha não vomitará ao ingeri-las.

E por fim uma coisa muito importante, que devido à natureza desta Trilha o nível dela, sempre será menor ou igual à Perícia Herbalismo do feiticeiro.

1. Percepção Entendida

Neste nível o feiticeiro pode com as ervas certas fazer uma poção capaz de aumentar os sentidos enormemente de quem beber a poção. Assim o feiticeiro pode ver a grandes distancias, escutar ruídos imperceptíveis e até reconhecer coisas pelo cheiro. Mas mesmo assim há seus riscos, pois o feiticeiro fica muito suscetíveis a cheiros fortes, sons agudos e luzes fortes, podendo até feri o feiticeiro.

Sistema – Ao ingeri a poção o feiticeiro terá qualquer um dos seus sentidos ampliados, ficando com -2 na dificuldade em todos os testes de Percepção relacionada àquele sentido. Note que é necessário dividi o n.º de sucessos com o n.º de sentidos afetados por n.º de horas de duração da magia. Os males provocados pelos sentidos ampliados, como ruídos agudos, cheiros fortes e etc. no feiticeiro são iguais ao primeiro nível da disciplina Auspícios, chamado de Sentidos Aguçados. Veja a descrição desta disciplina para mais detalhes.

2. Erva Venenosa

Os praticantes desta Trilha sabem muito bem quais são as ervas boas e quais são venenosas, por isso pedem usar o seu conhecimento para criar poções venenosas poderosas que servem tanto para matar como para adormecer.

Sistema – Este nível tem dois poderes, que pode ser um veneno poderoso que mata rapidamente ou uma poção do sono que faz a vitima adormecer por horas. Caso seja um veneno ele provocara um dano igual ao n.º de sucessos na ativação da Trilha, este dano é letal e não poderá ser absorvido e o veneno ira continuar atuado por turno assim que ele começa a funcionar. O n.º de sucessos ira determinar quando o veneno irá começar a funcionar na vitima.

Número de Sucessos	Tempo para agir o veneno
1 Sucesso	Um dia
2 Sucessos	12 horas
3 Sucessos	6 horas
4 Sucessos	3 horas
5 Sucessos	1 hora
6+ Sucessos	Imediatamente

Caso seja usado como uma poção do sono a vitima ira adormecer imediatamente e o n.º de sucessos na ativação da Trilha é n.º de horas que a vitima ira dormir profundamente. Note que só meio sobrenaturais poderá acordar a vitima, qualquer outro meio não.

3. Elixir do Poder

Diz a sabedoria popular que há ervas que podem fazer a verdadeiros milagres numa pessoa, como conceder uma força fenomenal, ou uma resistência sobre-humana e uma velocidade descomunal. Com este nível o feiticeiro pode criar estas poções que fazem os o afetado ter seus Atributos Físicos incrivelmente aumentados.

Sistema – O número de sucessos ganho no teste de ativação determina o numero de pontos que o vampiro pode adicionar em seus Atributos Físicos. Os Atributos podem ser aumentados até limite máximo da Geração do feiticeiro (ou de qualquer vampiro que bebe a poção) ou no máximo até 5 para mortais e qualquer outro ser sobrenatural. 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.

O efeito desta poção dura uma cena.

4. Poção da Cura

Neste nível o feiticeiro já sabe que há ervas que podem curar, assim ele pode fazer uma poção com poderes curativos simplesmente incríveis que podem ser usados tanto pelos vivos e os mortos-vivos.

Sistema – Assim que for ingerida a poção fará efeito, cada sucesso na ativação da Trilha permite que a poção feita possa curar 1 Nível de Vitalidade de Contusão e Letal, caso os sejam Danos Agravados cada 2 sucessos curam 1 Nível de Vitalidade.

5. Visão além da Visão

Há lendas sobre ervas que permite aqueles que beberem as poções feitas com as mesmas ganharem a “Visão do Invisível”, onde o mesmo poderá ver fantasmas, espíritos, fadas e sobre ilusões. Com este nível o feiticeiro consegue criar uma poção com estas características sendo uma das poções mais poderosas que esta Trilha poder criar.

Sistema – Uma vez feito à poção ela permite quem beber ver seres invisíveis ou sobre ilusões. Assim o feiticeiro poderá ver normalmente Fantasmas, Espíritos e Fadas (mas não quer dizer que o feiticeiro poderá falar com eles), mas se ele quiser ver sobre ilusões ou poderes de ocultamento, como Ofuscação, Quimerismo, Mágicas Ilusórias e etc., é necessário fazer um teste de Percepção + Prontidão, dificuldade igual o nível do poder em questão +3, no máximo 9 e ter mais sucessos que o nível do poder que ele quiser ver.

O efeito desta poção dura uma cena.

REGO NATURAE - O CAMINHO DA NATUREZA

Esta é uma das principais Trilhas praticadas pelos feiticeiros do Sangue, esta Trilha permite que um feiticeiro possa controlar os espíritos elementais da natureza, por isso ela é uma Trilha múltipla, ou seja, o funcionamento dela é o mesmo, o que muda é o elemento que o feiticeiro vai utilizar.

Os feiticeiros geralmente utilizam os quatro elementos básicos: Fogo, Terra, Água e Ar, no entanto há boato que alguns feiticeiros podem ter desenvolvido outras variações para esta Trilha, como no norte da Europa utilizam o Gelo e nos desertos da África a Areia.

1. Falar com os Espíritos Elementais

O feiticeiro pode se comunicar com os espíritos dos elementos da natureza, assim ele pode pedir informações, favores e outras coisas a estes espíritos. Mas não se esqueça que os espíritos elementais costumam possuir uma inteligência limitada e por isso perguntas muito elaboradas são difíceis de se responder ("Dinheiro? O que é isso?") por isso não espere maravilhas deles.

Sistema – O feiticeiro deve chegar perto de um elemento em questão e gastar um turno de concentração, maior o número de sucesso mais informações o feiticeiro pode conseguir com o espírito elemental. Dependendo da informação que o vampiro está procurando, o Narrador pode exigir que ele teste sua Inteligência + Ocultismo a fim de interpretar os resultados da comunicação.

Número de Sucessos	Resultado
1 Sucesso	Mensagens obscuras e fugazes.
2 Sucessos	Um 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 o espírito da planta sabe sobre um assunto específico.

2. Moldar o Elemento

Neste nível o feiticeiro ganha um certo controle sobre os elementos, ele pode a sua vontade fazer que os mesmos adquiram a forma que ele quiser além de fazê-los executar qualquer ação que o feiticeiro queira. Por exemplo: uma lufada de vento poderia atraparalhar um inimigo, ou uma poça d'água prender as pernas do mesmo inimigo, uma tocha não atacar o feiticeiro e atacar o adversário e um pouco de terra poderia tomar a forma de uma arma a ser usado pelo feiticeiro. Note que infelizmente o elemento em questão não pode ser maior que o feiticeiro, só podendo ser menor ou igual ao feiticeiro.

Sistema – O feiticeiro deve estar pelo menos à 1m do elemento em questão e gastar 1 turno de concentração e fazer o teste padrão, uma vez conseguido o elemento ficará sobre o controle do feiticeiro pelo tempo padrão. O elemento sobre o controle do feiticeiro fará tudo que o ele quiser, desde que esteja nos limites que este nível possa executar e já explicados acima. Se for usado para dano, será igual à metade da Força de Vontade do feiticeiro arredondado para baixo, e dependendo do elemento este dano poderá ser de Contusão ou Agravado.

3. Fúria dos Elementos

Neste nível o feiticeiro pode convocar os elementos e utilizar a sua fúria para atacar os seus inimigos, na qual costumam ser mortal.

Sistema – Para funcionar o feiticeiro deve estar perto do elemento em questão, no mínimo 1m, onde cada sucesso no teste de ativação concede 1 dado de dano, que devido à natureza do elemento pode ser agravado ou contusão. Além disso, ainda neste nível estes ataques não podem ser extravagantes, isto é, uma bola de fogo é possível, mas uma rajada de fogo não; uma tromba da d'água é, mas uma onda não; uma "chuva" de pedras é, mas um vagalhão de terra não e uma rajada de vento sim, mas um redemoinho não. Estes são alguns exemplos, mas não uma regra.

4. Maestria sobre os Elementos

Neste nível o feiticeiro tem um tal controle sobre os elementos que ele pode simplesmente moldá-lo como quiser, este poder é similar com o nível dois desta Trilha Moldar o Elemento, mas com um limite muito maior que este.

Sistema – O funcionamento deste poder é similar ao nível dois Moldar o Elemento, mas agora o feiticeiro pode controlar elementos bem maiores que ele próprio, assim o limite da quantidade de elemento que o feiticeiro pode controlar é igual ao seu Vigor x o seu próprio peso, então um feiticeiro com Vigor 3 e pesando 70kg, pode controlar até 210kg (70 x 3 = 210).

E como no Moldar o Elemento o elemento controlado por o feiticeiro poder fazer tudo o que ele quiser, como por exemplo: criar jaulas de fogo, ou mão gigante de terra e etc, caso seja usado para dano será igual ao nível da Força de Vontade do feiticeiro, e dependendo do elemento este dano poderá ser de Contusão ou Agravado.

5. Invocar a forma dos Elementos

Este é sem dúvida a maior manifestação desta Trilha, com este poder o feiticeiro pode invocar o poder dos espíritos elementais em seu corpo e assim possuir as enormes habilidades dos elementos.

Sistema – O feiticeiro deve estar perto do elemento em questão, no mínimo 1m, e se concentrar por 1 turno, então após o teste padrão e do gasto de Ponto de Sangue, ele deve gastar adicionalmente de 2 Pontos de Sangue e 1 de Força de Vontade. E assim a pele do vampiro (não a carne e ossos) assumirá o aspecto do elemento em questão, na qual as suas características podem variar de elemento para elemento, onde pode ser como as seguir:

* **Fogo** – Um dos mais formidáveis exemplos deste poder, que ao convocá-lo o feiticeiro recebe Vigor +2 e Destreza +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 1 m se inflamará imediatamente.

* **Terra** – Neste poder o feiticeiro se torna simplesmente uma estátua de pedra pura. Seu peso aumenta e sua cor fica rochosa. Ele ainda pode ser mover e falar, mas mais devagar que o normal. Com isso ele ganha Força +3 e Vigor +3, mas fica com Destreza -2, além disso ele fica imune a 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.

* **Água** – Este poder é um pouco estranho que dos demais, o feiticeiro não se transforma em água, mas a sua pele ganha uma textura meio “gelatinosa”, e assim o vampiro ganha uma flexibilidade incrível, com isso ele ganha Força +1, Destreza +2 e Vigor +2, sofre apenas metade de qualquer dano por contusão.

* **Ar** – Este também é um estranho efeito deste poder, em vez de se tornar ar, o feiticeiro é envolvido com por uma névoa de cerca de meio metro do corpo dele, com isso ele se torna extremamente rápido e difícil de se atacar além de se parecer com “um fantasma” nebuloso. Com isso ele ganha Força +1, Destreza +3 e Vigor +1 e todos que atacarem o feiticeiro o feiticeiro tem +2 na dificuldade, tanto de perto quanto de longe, devido a nevoa que dificulta a visualização do feiticeiro.

Bem estes são alguns exemplos, não quer dizer uma regra, pois aqueles que usam outros elementos podem ter outras variações deste poder.

O este poder dura por uma cena.

REGO PLANTAE - O CAMINHO DAS PLANTAS

A Rego Plantae lida com a manipulação de todos os tipos de plantas. Qualquer coisa mais complexa do que o florescer de algas teoricamente pode ser controlado por meio da aplicação apropriada desta trilha. Arbustos, rosas, dente-de-leão e até mesmo antigos carvalhos são alvos igualmente válidos para os poderes desta trilha - a as plantas vivas e mortas são igualmente afetadas. Embora não seja tão obviamente impressionante como algumas outras trilhas praticadas mais amplamente, esta Trilha é tão sutil e poderosa como o mundo natural o qual ela afeta.

Obs: Esta Trilha é a versão pagã da Trilha da Natureza, que aparece no livro Guia da Camarilla, praticada pelos Tremere.

1. Sabedoria Herbácea

O feiticeiro pode, com apenas um toque, entrar em comunhão com o espírito de uma planta. As conversações mantidas desta forma freqüentemente são obscuras, mas recompensadoras — a sabedoria e o conhecimento dos espíritos das árvores superam o dos oráculos das lendas. O capim-sanguinário, por outro lado, raramente tem algo interessante a compartilhar, mas pode descrever a face da última pessoa que passou por cima dele.

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	Resultado
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 da planta sabe sobre um assunto específico.

2. Apressar a Passagem das Estações

Este poder permite que o feiticeiro acelere a velocidade de crescimento de uma planta, fazendo com que as rosas floresçam em uma questão de minutos e árvores novas se desenvolvam no decorrer de uma noite. O vampiro também pode acelerar a morte e decomposição da planta, definhando gramados e desintegrando troncos de madeira com um simples toque.

Sistema – O personagem precisa tocar a planta alvo. O jogador faz os testes normais e a quantidade de sucessos determina a quantidade de crescimento ou deterioração. Um sucesso proporciona um breve crescimento repentino ou simula os efeitos de um clima severo, enquanto três sucessos fazem com que ela cresça ou se deteriore notoriamente. Com cinco sucessos, uma planta totalmente desenvolvida floresce de uma semente ou se desintegra em pedaços em alguns minutos e uma árvore brota frutos ou começa a apodrecer quase que imediatamente. Se este poder for usado em combate, três sucessos são necessários para fazer com que uma arma de madeira se torne inutilizável. Dois sucessos são o suficiente para enfraquece-la, enquanto cinco sucessos fazem com que ela se desintegre na mão do dono.

3. Danças das Vinhas

O feiticeiro pode animar uma massa de vegetais que se iguala à sua massa, usando-a como uma ajuda ou para propósitos de combate com a mesma facilidade. Folhas podem andar sobre a mesa, heras podem atuar com escriturários e plantas rastejantes podem estrangularem oponentes. Os invasores devem tomar cuidado com os refúgios dos feiticeiros que se encontra dentre agrupamentos vegetais.

Sistema – Qualquer extensão de vegetais com massa menor ou igual à do personagem pode ser animada por meio deste poder. As plantas permanecem ativas por um turno para cada sucesso obtido no teste e se encontram sob total controle do personagem. Se usada em combate, as plantas possuem níveis de Força e Destreza iguais à metade do valor da Força de Vontade do personagem (arredondado para baixo) e um nível em Briga igual ao personagem -1. A Dança das Vinhas não consegue fazer com que plantas se desenraizem e saiam andando por aí. Mesmo uma vegetação mais vigorosa é incapaz de se desprender do solo e andar sob os efeitos deste poder. Contudo, 75 km de kudzu podem, por si só, cobrir uma área bem extensa...

4. Refúgio Verdejante

Este poder tece um abrigo temporário com uma quantidade suficiente de plantas. Além de fornecer uma proteção física contra os elementos (e até mesmo contra a luz do sol), o Refúgio Verdejante também estabelece uma barreira mística praticamente intransitável para qualquer um que o personagem deseje excluir. O Refúgio Verdejante se constitui de uma semi-esfera de 2 metros de altura composta de galhos entrelaçados, folhas vinhas, sem nenhuma abertura aparente — até mesmos observadores casuais conseguem perceber que a construção é artificial. Existem rumores de que o Refúgio Verdejante tem propriedades de cura, mas nenhum feiticeiro nunca apresentou tais benefícios depois de permanecer em um.

Sistema – O personagem precisa se encontrar em uma área de vegetação muito densa para usar este poder. O Refúgio Verdejante se desenvolve ao redor do personagem durante o decorrer de três turnos. Uma vez que o abrigo tenha sido formado, qualquer um que desejar entrar nele sem a autorização do usuário do poder precisa obter um número maior de sucessos do que os do personagem em um único teste de Raciocínio + Sobrevivência (dificuldade igual à Força de Vontade do personagem). O refúgio dura até o próximo pôr-do-sol ou até que o personagem o disperse ou abandone. Se o personagem obtiver quatro ou mais sucessos, o abrigo bloqueia toda a luz do sol a não ser que seja fisicamente violado.

5. Despertar os Gigantes da Floresta

Até mesmo árvores podem ser animadas por um mestre na Rego Plantae. Carvalhos antigos podem receber temporariamente o dom do movimento, arrancando suas raízes do solo e estremecendo o chão com seus passos. Embora não seja tão versátil como os elementais e outros espíritos que podem ser invocados, as árvores trazidas à vida por meio deste poder exibem uma força e resistência impressionante.

Sistema – O personagem deve tocar a árvore que deseja animar. O jogador gasta um ponto de sangue e realiza normalmente o teste de ativação. Se obtiver sucesso, o jogador irá precisar gastar um ponto adicional de sangue para cada sucesso atingindo. A árvore permanece animada durante um turno para cada sucesso; depois que este tempo acabar, a árvore fixa suas raízes onde quer que se encontre e não pode ser animada novamente até a próxima noite. Enquanto estiver animada a árvore segue as ordens verbais do personagem da melhor forma que puder. Uma árvore animada Possui Força e Vigor igual ao nível de Feitiçaria do Sangue do personagem e um nível em Briga igual ao do personagem. Ela é imune a danos por contusão e todas as paradas de dados de dano letal e agravado são reduzidas pela metade devido ao seu tamanho. Uma vez que a energia de animação deixar a árvore ela fixa imediatamente suas raízes, não importando onde ela se encontra no momento. Ao se restabelecer no solo, a árvore consegue ultrapassar até rochas para encontrar a nutritiva terra e água que se encontra sob eles, o que quer dizer que é totalmente possível que um carvalho se estabeleça no meio de estrada numa cidade sem nenhum aviso. Abusos ou uso errado deste poder podem, facilmente, levar a graves inflações para alguns Príncipes de algumas cidades ou feudos, e dificilmente o feiticeiro receberá a oportunidade de cometer o mesmo erro duas vezes.

INTELLIGO FUTURA - O CAMINHO DAS PREVISÕES

Esta Trilha permite que o feiticeiro possa através dos sinais das runas, tripas de animais, folhas de chá, simples visões ou qualquer tipo de pratica advinhatórias, ver fatos sobre o futuro de uma pessoa, de um lugar ou do próprio feiticeiro. As previsões desta Trilha são sempre enigmáticas e nebulosas, dependendo muito da interpretação do feiticeiro para ser entendida.

Os Cainitas que praticam esta Trilha são bem vistos pelos povos pagãos, onde costumam ser visitados por estas pessoas a fim de descobrirem sobre fatos futuros, como se a colheita vai ser boa ou o filho de alguém vai nascer com saúde e etc.

Devido a sua natureza advinhatória esta Trilha não é de efeito imediato, ou seja, leva no mínimo 3 minutos por nível de Trilha para ela ser executada, pois isto significa o tempo gasto para que o feiticeiro possa interpretar os sinais vistos por este poder. Além disso, toda vez que o feiticeiro for utilizar esta Trilha, ele deve ter em suas mãos um objeto ou qualquer coisa pertencente à pessoa que o feiticeiro 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 feiticeiro não necessita de tais canalizadores. E por fim uma coisa muito importante, que devido à natureza desta Trilha o nível dela, sempre será menor ou igual ao Talento Previsão do Futuro do feiticeiro.

Sistema – O número de sucessos obtidos determina quanta informação o feiticeiro consegue obter da sua interpretação advinhatória. Um sucesso significa obter visões vagas e imprecisas, enquanto cinco significa uma visão quase perfeita.

Descrições individuais não são fornecidas para cada nível desta Trilha, uma vez que cada um deles é bastante auto-explicativo. E cada nível além de determinar tão longe no futuro esta Trilha 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 + Previsão do Futuro (dificuldade 7) do personagem, para verificar quanto correto são as previsões do personagem. Uma Falha significa que as previsões estão erradas, uma Falha Critica significa que as previsões estão tão erradas que são o contrario o que deveria ser.

- Nível 1 Uma semana no futuro; ocasionalmente acerta. Se for feita numa área, ela será de 50m².
- Nível 2 Um mês no futuro; erros freqüentes. Se for feita numa área, ela será de 100m².
- Nível 3 Visões de um ou dois anos no futuro; ainda ocorrem erros. Se for feita numa área, ela será de 200m².
- Nível 4 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.
- Nível 5 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.

REGO SPIRITUM - O CAMINHO ESPIRITUAL

Nos povos pagãos a capacidade de falar e controlar os espíritos são muito respeitados, pois assim aqueles que a utilizam podem acalmar a sua fúria e proteger o seu povo. Esta trilha permite que o feiticeiro entre em contato com os espíritos da natureza, simulando muitas praticas dos Lupinos, mas geralmente o faz forçando os espíritos envolvidos a agirem de forma completamente oposta ao seu comportamento normal, coisa que não é muito bem vista pelos espíritos. Por isso qualquer falha crítica na Rego Spiritum não só resulta na perda tradicional do ponto de Força de Vontade ligada aos infortúnios da Feitiçaria do Sangue, como também direciona toda a força da fúria de espírito contra o vampiro ofensor.

Nota: Para mais informação sobre a Umbra e seus habitantes, veja Lobisomem: O Apocalipse e Vampiro: Idade das Trevas, especificamente pág. 246.

Obs.: Esta Trilha é uma versão pagã da Trilha Manipulação Espiritual, que aparece no livro Guia da Camarilla, praticada pelos Tremere.

1. Visão Espiritual

O feiticeiro pode ver o mundo espiritual, seja contemplando-o profundamente ou percebendo a presença dos espíritos próximos como uma sobreposição nebulosa no mundo material. Este poder não permite que o feiticeiro contemple os reinos dos mortos (este poder é empregado na Rego Mortuus) ou reino das fadas.

Sistema – Pelo menos um sucesso é necessário para que o feiticeiro perceba a presença dos espíritos, enquanto dois sucessos permitem que ele veja o mundo espiritual. Com menos de quatro sucessos, o feiticeiro sofre uma penalidade de +2 na dificuldade de todas as ações que realizar enquanto estiver usando este poder, devido à distração causada pela divisão de suas percepções. A Visão Espiritual dura pelo restante da cena ou até que o feiticeiro a desative.

2. Linguagem Espiritual

As linguagens do mundo espiritual são infinitamente diversificadas e essencialmente incompreensíveis para mentes mortais (ou imortais). A Linguagem Espiritual não ensina ao feiticeiro as línguas dos espíritos, mas permite que ele os entenda e replique durante uma conversação — quando ativo, é um tradutor universal para o mundo espiritual. O uso incorreto deste poder pode ser desastroso, particularmente quando o feiticeiro estiver barganhando com um espírito poderoso. O uso deste poder nem sempre é necessário; muitos espíritos falam as línguas humanas, mas preferem fingir ser ignorantes ao lidar com vampiros.

Sistema – O número de sucessos determina a precisão da tradução.

Números de sucessos	Resultado
1 Sucesso	Vocabulário espiritual insignificante; somente palavras e frases muito simples podem ser compreendidas.
2 Sucessos	Frases simples são possíveis de se entender; “linguagem de comércio.”
3 Sucessos	Conversação fluente; suficiente para a maioria das conversações.
4 Sucessos	Assuntos complexos, como a metafísica, podem ser discutidos.
5 Sucessos	Até mesmo as expressões idiomáticas e formas de humor mais obscuras se tornam claras.

3. Voz da Autoridade

Este talvez seja o mais perigoso poder do arsenal da Rego Spiritum, pois as conseqüências no caso de fracasso podem ser muito desagradáveis. A Voz da Autoridade permite que um vampiro emita ordens a um espírito, forçando-o a atender o pedido, queira ele ou não.

Sistema – O jogador realiza normalmente o teste; o espírito alvo pode resistir com um teste de Força de Vontade (dificuldade igual à Manipulação + Ocultismo ou Manipulação + Cultura Espiritual do feiticeiro). O grau do sucesso obtido pelo feiticeiro determina a complexidade e rigor da ordem que ele pode emitir.

Números de sucessos	Resultado
Falha Crítica	O espírito fica imune aos comandos do personagem pelo restante da noite. Ele reage da forma que o Narrador considerar apropriado.
Falha	O espírito não é afetado e futuras tentativas de comandá-lo sofrem uma penalidade de +1 (cumulativo) na dificuldade. Ele pode ignorar, insultar ou até mesmo atacar o personagem, a critério do Narrador.
1 Sucesso	O espírito poderá obedecer a uma ordem simples se não lhe for inconveniente.
2 Sucessos	O espírito atende um pedido relativamente direto, caso não seja congenitamente avesso a fazê-lo.
3 Sucessos	O espírito concorda em realizar uma tarefa moderadamente complexa que não viole sua ética.
4 Sucessos	O espírito consente em executar uma tarefa árdua ou complicada que não o coloque em risco imediato.
5 Sucessos	O espírito aceita uma tarefa extensa ou quase impossível ou até mesmo uma que signifique sua destruição.

Narradores astutos devem perceber que os espíritos compelidos por este poder estão cientes de que estão sendo forçados a realizar tais ações e mais tarde podem muito bem buscar vingança contra os seus mestres temporários.

Feiticeiros que emitem ordens muito mais complexas do que as que os seus espíritos servos estão dispostos a realizar podem acabar ignorados ou zombados; ou até pior, o espírito pode “concordar” em seguir as ordens sem realmente o fazer, deixando o feiticeiro em uma situação de embaraço potencialmente fatal.

4. Aprisionamento Temporário

Este poder permite que o feiticeiro ligue um espírito a um objeto físico. Isto pode ser feito para aprisionar o alvo, mas mais freqüentemente tem o objetivo de criar um fetiche, um artefato que permite que seu usuário canalize parte dos poderes do espírito a fim de atingir o mundo físico. Os fetiches criados por este poder muitas vezes são desobedientes e não funcionam em momentos inoportunos, uma vez que os espíritos dentro deles estão muito descontentes de escapar ou contrariar seu captor.

Sistema – O número de sucessos obtidos determina o nível de poder do fetiche a ser criado. O artefato é ativado por meio de um teste de Força de Vontade do usuário (dificuldade igual ao poder do fetiche +3). Uma falha crítica neste teste destrói os componentes físicos do fetiche e liberta o espírito aprisionado dentro dele.

Para maiores informações sobre os poderes de um fetiche, consulte as páginas 273-275 de Lobisomem: O

Apocalipse. O Narrador tem sempre a última palavra no que se refere à determinação dos poderes e do mecanismo de jogo de um fetiche criado por meio deste poder.

5. Caminhar a Estrada Espiritual

Com este poder o feiticeiro finalmente pode interagir plenamente com o mundo espiritual chamado de Umbra, assim ele pode cruzar fisicamente a barreira que separa o mundo dos homens do mundo dos espíritos por um breve período de tempo. Enquanto ele está neste mundo espiritual, ele aparece para seus habitantes como um espírito particularmente sólido. Ele pode interagir com os espíritos livremente enquanto dentro deste reino, embora não tenha controle sobre como eles irão considerá-lo. Qualquer combate que ocorrer causa dano real para ambos, o feiticeiro e seu inimigo espiritual. Ele pode até mesmo usar sua Feitiçaria do Sangue ou outras Disciplinas neste mundo normalmente, é claro com algumas diferenças.

Sistema – Este poder tem um custo adicional de 2 Pontos de Sangue e 2 de Força de Vontade. Um simples sucesso permite ao Cainita penetrar a Película e entra na Umbra só com suas roupas. Três sucessos o permitem levar outros pertences com ele. O feiticeiro pode permanecer na Umbra 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 da Umbra, pois ele fica limitado a Penumbra que é uma espécie de reflexo espiritual do mundo.

REGO TEMPESTAS - CAMINHO DO CLIMA

Esta Trilha coloca a força dos elementos sob o controle do feiticeiro. O personagem pode afetar o clima da maneira que desejar, fazendo com que o tempo fique subitamente sombrio e tempestuoso num dia claro e ensolarado. Este pode ser um talento muito útil para qualquer Cainita, particularmente vantajoso se alguém precisa se mover durante o dia.

Sistema – O número de sucessos obtidos determina quanto tempo leva para se executar as mudanças desejadas no clima. Um sucesso geralmente significa um dia inteiro, enquanto cinco indicam uma mudança quase que imediata. A dificuldade para afetar o clima pode variar dependendo do grau de variação que o personagem está tentando criar. O Narrador pode aumentar ou diminuir a dificuldade dependendo das condições do clima atuais do clima. Por exemplo, é mais fácil invocar um raio em uma tempestade do que invocar uma tormenta no meio do deserto.

Quando invocar um raio, o jogador precisa fazer um teste de Percepção + Arquerismo, para tentar acertar um alvo específico. Descrições individuais não são fornecidas para cada nível desta Trilha, uma vez que cada um deles é bastante auto-explicativo.

Nível 1	Neblina
Nível 2	Chuva
Nível 3	Vento
Nível 4	Tempestade
Nível 5	Furacão ou Raio (10 dados de dano)

CREO PROTETIO - O CAMINHO DA PROTEÇÃO

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

Obs.: Esta Trilha é a versão pagã da Trilha da Proteção, que aparece no livro Dark Ages Companion, praticados pelos Tremere, só que eles usam runas pagãs.

1. 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.

2. Símbolo do Conhecimento

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 alcançado indica 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.

3. Runas 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 indica 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.

4. Símbolo de Sabedoria

O vampiro que pinta este símbolo pode usá-los como Símbolo do Conhecimento como acima, e pode comunicar através dele. Tremere com esta habilidade pode até usá-lo para atacar oponentes distantes.

Sistema – O número de sucessos alcançados no teste 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.

5. 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 – O teste 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.

CREO MALEFICIUM - O CAMINHO DAS MALDIÇÕES

Esta trilha se dedica a provocar maldições em pessoas como modo de punição a aqueles que fazem mal aos outros. Os cristãos acham estas práticas malignas e demoníacas, vindo diretamente do inferno, mas isso é um equívoco, pois nas culturas pagãs esta prática são usadas somente como punição e nunca em atos puramente maligno. É claro que alguns feiticeiros, porém utilizar esta trilha para fins injustos, mas isso pode lhe provocar problemas sérios com outros feiticeiros ou com a população pagã onde ele mora.

Quando amaldiçoa uma vítima, o feiticeiro deve declarar as maldições em voz alta para o alvo, embora a maldição em si às vezes é feita através de línguas mortas e soa como resmungos. Adicionalmente, o feiticeiro precisa de alguma essência da vítima para amaldiçoá-la. Cabelo, sangue, carne ou alguma outra parte da vítima. A vítima pode usar sua Força de Vontade para resistir. O feiticeiro pode remover as maldições que ele cria quando bem entender. E este poder funciona em Membros.

Obs.: Esta Trilha é a versão pagã da Path of Cursed, que aparece no livro Blood Magic: Secrets of Thaumaturgy, praticada pelos Tremere.

1. Estigma

A mais básica das maldições, a vítima é marcada com um estigma invisível que se manifesta apenas nos olhos daqueles ao seu redor. Poucos podem descrever sua forma. As pessoas procuram evitar interações com a vítima marcada, e dificilmente a levarão a sério.

Sistema – Cada sucesso no teste adiciona em 1 a dificuldade em todos os testes sociais com qualquer pessoa, assim a vítima está condenada à frustração em suas interações sociais. Esta maldição dura até o próximo pôr do Sol.

2. Mal-estar Corporal

O feiticeiro faz com que a vítima sofra fraqueza intensa e desconforto, parecidas com as pragas e pestilências históricas. Cainitas sentem dor e sofrimento da doença criada por esta maldição. Para Anciões, esta é uma das piores maldições: ser atacado por fraqueza como se fosse um mortal qualquer!

Sistema – Cada sucesso diminui em um a Força, Destreza e o Vigor da vítima até no mínimo em 1. Dura por um número de noites igual à Força de Vontade do feiticeiro.

3. Pária na Multidão

O amaldiçoado parece ser o mais odiado dos inimigos para todos que ele encontra. Esta alteração de percepção ocorre apenas em corpo e forma: a vítima anda age de maneira normal.

Sistema – Este poder dura uma noite por sucesso. Esta maldição não resultará necessariamente em ataques, mas irá causar antagonismo em qualquer maneira apropriada pela pessoa com quem a vítima entra em contato. A maioria irá apenas sair da presença da vítima com um olhar de desdém, outros irão tratá-la mal, insultá-la ou mesmo podem atacá-la ou feri-la. Auspícios não é capaz de ver através desta maldição.

4. Inibir a Força Corporal

O feiticeiro aproxima-se e acusa a forma física da vítima. Em segundos, uma parte do corpo da vítima se distorcerá e se perverterá em uma paródia de si mesma. A vítima sofre dores extremas durante a transformação. Isto deixa a vítima marcada tanto fisicamente como mentalmente.

Sistema – A duração deste poder segue abaixo.

Números de sucessos	Duração
1 Sucesso	Uma noite.
2 Sucessos	Uma semana.
3 Sucessos	Um mês.
4 Sucessos	Uma estação.
5 Sucessos	Um ano.

O feiticeiro escolhe entre estes Atributos Força, Destreza, Vigor ou Aparência, e o na qual o Atributo apropriado da vítima cairá para 1 durante a duração.

5. Desgraça Mortal

O feiticeiro é agora capaz de amaldiçoar sua vítima com uma inaptidão suprema, causando uma perda de confiança e fazendo-a falhar em todas as tarefas que for executar. Vítimas deste poder comumente evitam realizar suas atividades normais, já que nada parece dar certo: relacionamentos terminam, acidentes ocorrem a todo instante, etc.

Sistema – Cada sucesso no teste anula um sucesso da vítima em todos os seus testes. Na qual a duração segue abaixo.

Números de sucessos	Duração
1 Sucesso	Uma noite.
2 Sucessos	Uma semana.
3 Sucessos	Um mês.
4 Sucessos	Uma estação.
5 Sucessos	Um ano.

REGO MORTUUS – O CAMINHO DOS MORTOS

Através deste poder, o feiticeiro 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.

Nota: Para mais informação sobre negociar com as almas dos mortos, veja Aparição: O Limbo e Vampiro: Idade das Trevas, especificamente pág. 255-258.

Obs.: Esta Trilha é igual à Trilha do Mundo Sombrio, que aparece no livro Libelus Sanguinis 2: Keepers of the World, praticada pelos Tremere Telyavélicos.

1. 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. Mais sucessos permite determinar detalhes das atitudes dos fantasmas.

2. 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.

3. 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 a 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 Cainita alcança sobre os sucessos marcados pelo fantasma, o fantasma responde uma questão ou faz uma ação ao comando do feiticeiro.

4. 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 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 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 Cainita pode chamar. Os fantasmas voltam ao seu descanso ao final da noite a qual eles foram conjurados.

5. 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 considerá-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 permitem 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.

Feitiçaria Koldúnica

(Clã Especializado: Antigos Tzimisce)

CAMINHO DA ÁGUA

Esse Caminho era praticado principalmente entre os Koldun com refúgios próximos a alguma grande fonte de água, dos lagos de planícies ao Mar Negro. Com seus poderes, esses Koldun amaldiçoaram muitas tentativas de invasões turcas ao longo do rio Danúbio, afundando seus barcos e afogando-os em redemoinhos místicos. Quando emprega os poderes desse Caminho, a cor dos olhos do Koldun muda para um vívido, quase ardente verde azulado.

1. 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.

2. 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.

3. Andar Sobre a Água

Não mais preso pelas leis da física, um Koldun tem a habilidade de andar sobre a superfície fluida 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.

4. Serviçais de Água

Os Koldun da Idade Média freqüentemente invocavam esses serviçais dos fossos ao redor de seus castelos para intimidar os saqueadores turcos. Esses serviçais estão completamente dentro da água, levantando-se do corpo aquoso. Uma vez acionado por esse poder, os serviçais 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 Serviçal 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 serviçais se eles tiverem a capacidade de atacar e defender. Como eles são compostos de água, danos de contusão não deixam esses serviçais mais lentos, entretanto ataques com fogo ganham dois dados a mais de dano. Todos esses Serviçais de Água duram por uma noite.

5. 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.

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.

1. "Vê" tudo dentro de um raio de 15 metros.
2. "Vê" tudo dentro de 46 metros.
3. "Vê" tudo dentro de 400 metros.
4. "Vê" tudo dentro de 1,6 Km.
5. "Vê" tudo dentro de 8 Km.

CAMINHO DO FOGO

Os antigos Koldun criaram o Caminho do Fogo para primeiro manipular o magma fundido que explodia de vulcões encontrados através da Europa Oriental. Então eles desenvolveram seu controle sobre a terra líquida a ponto de invocar um único efeito que não precisa necessariamente ocorrer durante uma atividade vulcânica. Os Koldun que possuem o poder do Caminho do Fogo nas noites modernas são temidos apenas por sua capacidade de destruir muito em um curto espaço de tempo, assim como um vulcão pode eliminar a vida de uma ilha inteira em um dia. Quando invoca os poderes desse Caminho, os olhos do Koldun brilham com um laranja ardente.

Nota: A descrição do narrador, membros que observem esses poderes em uso podem ser tomados pelo röttschreck (com exceção do Koldun, é claro).

1. 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.

2. 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 melaço. Quando a duração desse poder acabar, o magma esfria instantaneamente, criando uma pequena placa de rocha sólida.

3. 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 cercando 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.

4. 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.

5. 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 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.

1. 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 frequentemente 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.

2. 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 a Disciplinas poderosas ou pode ser usado para envergonhar um Cainita 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).

3. 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. Cainitas perdem um ponto de sangue por cada turno enquanto quantias volumosas de vitae fluem de seus olhos.

4. 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.

5. 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.

CAMINHO DA TERRA

Antigos Koldun Hospodares (Antigo título de certos príncipes vassallos do sultão de Constantinopla, sobretudo na Moldávia e na Valáquia) reinantes, uma vez clamaram soberania sobre as terras da Europa Oriental, manipulando a magicamente rica Chernozem — “Terra Negra” — para invocar seus poderes e instalar medo em seus boyars e camponeses. Agora, os jovens Koldun do Sabbat chamam os espíritos do solo ocidental e tiram seus poderes do Caminho da Terra da natureza ao redor. Quando um Koldun emprega um poder desse caminho, seus olhos mudam de cor para um marrom claro e sua pele ondula com pequenas trilhas de pedra.

1. 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.

2. 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 – 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.

3. 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.

4. 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 – 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.

5. 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 – Gastando 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

CAMINHO DO VENTO

Lordes Tzimisce para proteger suas terras da Europa Oriental manipulam um segundo caminho da Feitiçaria Koldúnica, o Caminho do Vento, invocar esses poderes lhes garante a habilidade para controlar o elemento de *Crivat* para satisfazer seus caprichos e comandar o ar que uma vez eles respiraram em seus dias mortais. O povo da Europa Oriental, especialmente na Romênia, chama assim esse tipo de vento sobrenatural manipulado pelos Koldun — o povo do oeste os chama de *Austri*, ou Ventos Negros, enquanto os residentes do sul os chamam de Grandes Ventos ou *Baltaret*. Quando um Koldun invoca o poder desse caminho, seus olhos mudam de cor para um azul céu e rajadas de ventos sopram ao seu redor.

1. 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 deseja 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

2. 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 caía 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.

3. 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.

4. 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 enevoadada para sua própria forma física.

5. 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.

Fortitude

(Clã Especializado: GERAL)

Todos os vampiros possuem uma constituição sobrenatural que torna a maioria dos danos normais insignificantes. A Fortitude confere uma flexibilidade e vigor muito além até mesmo da resistência vampírica normal. Membros com este poder ignoram os mais poderosos golpes e praticamente não sentem uma chuva de balas. Esta Disciplina também ajuda na proteção contra fontes de dano temidas até mesmo pelos vampiros, como a luz do dia, o fogo e quedas.

Os Gangrel, Ravnos e Ventrue possuem esta poderosa habilidade. Os Gangrel desfrutam desta Disciplina por si só, mas os Ravnos e especialmente os Ventrue desfrutam os efeitos psicológicos do poder. Não é incomum que um Ventrue receba um golpe “fatal”, dando ao seu oponente tempo suficiente para registrar o sorriso do vampiro antes que o Ventrue acabe com a vítima surpresa.

Sistema – O nível do personagem em Fortitude é adicionado ao seu vigor com o propósito de absorver o dano normal (contusão ou letal). Um personagem com esta Disciplina também pode usar seus pontos em Fortitude para absorver danos agravados (os Membros normalmente não absorvem danos de mordidas de vampiros, garras de lobisomens, efeitos mágicos, fogo, luz do sol ou traumas físicos maciços). Portanto, um vampiro com Fortitude 3 tem três dados para absorver ferimentos agravados.

6. Armadura Individual

Ninguém gosta de ser atingido (com um tiro, uma faca ou o que quer que seja), nem mesmo os Cainitas. A maneira mais fácil de se assegurar que você não seja atingido novamente é retirar a arma com a qual você foi atacado das mãos do atacante e quebrá-la; e é aí que entra a Armadura Individual. Esta utilização de Fortitude faz com que qualquer coisa que atinja o Membro com Armadura Individual se despedace sob o impacto.

Sistema – Depois de usar dois pontos de sangue, irá adquirir uma dureza sobrenatural. Toda vez que um ataque é realizado contra um vampiro que esteja usando este poder (um ataque que não seja esquivado), o jogador deve testar sua Fortitude (dificuldade 8). Se a jogada resultar em mais sucessos do que a jogada de ataque, a arma usada para realizar o atentado se despedaça contra a pele do vampiro. (Fetiches, Klaives, espadas “mágicas” e objetos semelhantes, podem ser resistentes a este efeito, a critério do Narrador) De qualquer forma, se o ataque for bem sucedido, o vampiro sofre o dano normal, mesmo que a arma quebre durante o processo; este dano pode ser absorvido normalmente. Se a jogada de ataque falha de forma crítica, a arma se quebra automaticamente, qualquer que seja ela.

Se o ataque for realizado com os punhos, causará ao atacante um dano igual ao sofrido pelo defensor. No caso de errar o alvo, o atacante sofre um nível de dano por contusão. Os efeitos deste poder têm a duração de uma cena.

7. Força Compartilhada

Uma coisa é zombar de balas, mas outra completamente diferente é assistir os ricochetes derrubando a todos ao seu redor. Muitos Membros já desejaram, em algum momento de suas não-vidas, poder emprestar sua monstruosa vitalidade para aqueles que o cercam.. Os poucos vampiros que conseguiram dominar a Força Compartilhada podem fazê-lo – mesmo que por um curto período de tempo.

Sistema – A Força Compartilhada transfere uma parte da Fortitude de um vampiro (um ponto para cada ponto de sangue gasto) para outros seres. A ativação do poder requer um teste de Vigor + Sobrevivência (dificuldade de 8. 9 se o alvo não for um mortal comum) e o uso de um ponto de Força de Vontade. Além disso, para que o poder funcione, o vampiro precisa marcar seus alvos, colocando uma gota de seu sangue sobre a testa de cada um deles. Esta mancha permanece invisível pela duração do poder, que por sua vez é determinada pelo teste inicial.

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

O alvo deste poder não precisa estar disposto a aceitar o benefício para recebê-lo. Membros particularmente sádicos já inventaram inúmeras maneiras de usarem a “marca do demônio” e o vigor sobrenatural de uma vítima para colocá-la em apuros. Um vampiro não pode conceder a um alvo mais pontos de Fortitude que possui.

8. Adamantino

O Adamantino funciona como uma versão mais potente da Armadura Individual.

Fúria do Sangue

(Clã Especializado: Caitiff espiritual)

Como muitos vampiros tendem a enfrentar outros sobrenaturais alguns acabam liberando sua fúria para o sangue concedendo alguns benefícios, outros acabam desenvolvendo certas aptidões. Neste caso, vampiros que tenham contatos com Kuei-jin, acabam desenvolvendo alguns poderes bem similares. (Disciplina Adaptada: Blood Shintay)

1. Fuga

Este poder permite que o vampiro tenha mais flexibilidade, transformando seu corpo mais fácil para fugas e resistir a golpes.

Sistema - Gastando 1 Ponto de Sangue para ativar o poder, que permite que se diminua a dificuldade dos testes de absorção para 5. O usuário também pode se espremer por lugares pequenos e se livrar de cordas ou algemas, e pode ainda obscurecer seu rosto, passar por entre as grades ou por uma pequena janela testando Destreza + Esportes com dificuldade variável, ao usar este poder fica mais difícil para o vampiro esconder a sua natureza, podendo o observador notá-la através de um teste de Percepção + Empatia contra o Vigor + Lábria do vampiro.

2. Toque da Fúria

Pode-se usar esse poder para mover o sangue pelo corpo da vítima, podendo fazer com que ela desmaie ou tornar um membro inútil.

Sistema - O vampiro tem que tocar a vítima e gastar 1 Ponto de Sangue e testar Percepção + Medicina dificuldade 7 contra um teste de vigor da vítima, que sofrera náuseas sendo obrigada a ter sucesso em um teste de Destreza com dificuldade 7 para poder reagir e os sucessos não absorvidos se transformaram em dano.

3. Antecipar golpes

O usuário pode esquivar-se de todos os ataques feitos contra ele no turno, com toda a sua parada e sem penalidades, não podendo fazer nada, além disso.

Sistema - Gastando 1 Ponto de Sangue e o efeito dura 3 turnos, caso utilizado 3x, o vampiro receberá uma penalidade de -2 nos testes de Destreza durante uma cena.

4. Tentáculos da Crueldade

O vampiro tem tanta habilidade com o sangue que pode criar tentáculos de sangue coagulado tão forte quanto um cabo de aço, o dano é considerável (Força +2 de Dano Agravado)

Sistema - Gastando 2 Pontos de Sangue cria-se 1 tentáculo, sendo o máximo igual ao seu nível de vigor, eles serão controlados da mesma maneira que um membro de seu corpo.

5. Fúria Espiritual

Pode-se usar o Sangue para "acordar" os espíritos de objetos (para cada Ponto de Sangue, o objeto tem 1 níveis de vitalidade e um ponto nos atributos físicos). Além disso, se gastar 1 Ponto de Sangue e 1 Ponto de Força de Vontade, o usuário pode disparar um projétil que se atingir espíritos, faz com que eles calcifiquem-se e tornem-se estátuas de Jade, que caem no mundo material.

Fusionismo

(Clã Especializado: Gueneras)

Este é o Dom que Guenera a própria fundadora do clã (que era uma bela indígena brasileira), ensinou, com esta disciplina o vampiro pode harmonizar-se com os ambiente e com ele tirar proveito a seu favor.

1. Sentir Protetorado

O usuário pode saber precisamente o que está ocorrendo naquele local.
Sistema – O personagem testa Percepção + Ocultismo a dificuldade é 7.

2. Mesclar ao Ambiente

O usuário pode fundir-se ao meio, e passar desapercibido.
Sistema – O personagem gasta 2 pontos de sangue e fica imóvel (um teste de Vigor é requerido a cada 2 turnos, se ele estiver nervoso ou com fome).

3. Senhor do Protetorado

O personagem ganha controle sobre o ambiente e pode começar a controlá-lo, mas com formas bem simples geral, como, por exemplo, conjurar uma garoa, ou uma luz forte e outras coisas simples do tipo.

Sistema – O personagem gasta 2 pontos de sangue e escolhe o que quer fazer, a ação deve passar pelo consentimento do narrador, então o personagem testa Ocultismo dificuldade 6.

4. Mestre do Protetorado

Este é um nível realmente perigoso, nele o personagem ganha controle sobre os pertences do ambiente. Numa floresta, por exemplo, ele pode fazer com que os galhos das árvores ataquem um adversário ou que as raízes de uma árvore levantem-se e façam um inimigo cair. Em uma cidade o personagem faz alguns estragos também podendo arremessar contra inimigos tampas de bueiros...

Sistema – O personagem gasta um ponto de sangue por ação (1 ponto para arremessar uma tampa; 2 pontos para controlar duas árvores) depois testa Manipulação + Ocultismo dificuldade 7 (o teste pode ser geral ou individual para as ações).

5. União com o Protetorado

Neste nível o personagem se torna o mestre do ambiente podendo fazer de gato e sapato, tudo. Neste nível você pode conjurar um elemento no seu adversário como, por exemplo, transformar o sangue do mesmo em fogo ou ácido, ou talvez conjurar a tampa de um bueiro sobre a cabeça de alguém.

Sistema – O personagem gasta 5 pontos de sangue e conjura a ação sobre o alvo, depois testa Manipulação + Ocultismo dificuldade 8.

Insanis

(Clã Especializado: Malkaviano)

Esta Disciplina só pode ser adquirida por alguém que tenha Perturbações, mas quem tem apenas uma Perturbação só pode conseguir até o nível três, enquanto quem tiver duas ou mais pode conseguir os demais níveis. Esta Disciplina tem que ser ensinada, não sendo adquirido com Diablerie ou o que for. Ela só pode ser aumentada com pontos de experiência, e custa o nível atual x7 para aumentá-la e ela só pode ser adquirida durante o jogo. Esta Disciplina reflete a habilidade do Louco de misturar a realidade com a imaginação das pessoas ou deles mesmos.

1. Transmitir Idéias

O personagem pode transmitir uma idéia sua para outra pessoa, mas essa pessoa também precisa ter uma Perturbação. A pessoa que recebeu a idéia não saberá que “Recebeu” de alguém, ela apenas terá essa idéia como se fosse algo que ela mesma criou. E veja bem, a pessoa não é obrigada a pôr em prática essa idéia, ela apenas a terá!

Sistema – Se Gasta um ponto de Força de Vontade para se transmitir à idéia.

1. Música de Fundo

Pode produzir uma música de fundo para o momento, mas a música varia de acordo com a situação, o Louco não tem controle sobre ela.

Sistema – Automático

2. Criar Coisa Menor

O Louco pode criar uma coisa qualquer que ele tenha imaginado, mesmo ela não sendo uma coisa real, mas existe um limite de tamanho e importância para aquilo que ele quer criar. E além disso, o Narrador deve seguir o pedido ao pé da letra, como por exemplo, se o personagem pedir dinheiro e não disser a época, o Narrador pode fazer surgir uma moeda de cobre em sua mão dizendo que aquela moeda é do século III.

Sistema – O personagem diz para o Narrador a coisa que ele quer criar, então o Narrador avalia a importância e o tamanho da coisa que ele quer criar, e põe o custo em pontos de Força de Vontade. Exemplo: para criar uma colher cor-de-rosa com cabo torto, Michael teria que gastar apenas 1 ponto de Força de Vontade, mas para criar uma Beretta, ele teria que gastar 5 pontos de Força de Vontade.

3. Ler Imaginação

O Louco pode ler a imaginação de uma pessoa, vendo o que ela está imaginando naquele momento, mas um teste de Inteligência da vítima mostrará que sua mente está sendo sondada e ela pode bloquear sua mente gastando apenas um ponto de Força de Vontade.

Sistema – Testa-se Manipulação + Empatia, dificuldade 7. Com 3 sucessos, você consegue ver o que a pessoa está imaginando.

4. Criar Coisa Externa

Com este nível de Insanis, o Louco pode criar imediatamente o que alguma outra pessoa estiver pensando. Se ele tiver lido a imaginação da pessoa, o custo é maior do que se ele não tivesse lido.

Sistema – O mesmo que Criar Coisa Menor, para o caso do Louco tiver lido a Imaginação da vítima. Caso ele não tenha lido, se gasta apenas 1 ponto de Força de Vontade

4. Forçar Idéia

Também de Nível 4, este poder permite ao Louco forçar a vítima a fazer o que ele transmitiu, com o Nível 1. O Narrador deve seguir mais ou menos o padrão de custo definido pelo Nível 2 (Criar Coisa Menor)

Sistema – O Louco primeiro transmite sua idéia com o poder de Nível 1, depois força a vítima a realizá-la, gastando pontos de Força de Vontade de acordo com a importância da idéia, mas se a idéia é divertida ou criativa, o Narrador pode reduzir o custo. Um exemplo seria Michael que gasta um ponto de Força de Vontade para transmitir a Idéia para um Sabá, e depois quer forçá-la. Se sua idéia for o suicídio, ele teria que gastar 5 pontos de Força de Vontade para realizá-la, mas se sua idéia for que o Sabá dance a Macarena, o custo cai para 2 pontos de Força de Vontade.

5. Laço Imaginário

O Louco pode fundir duas imaginações, fazendo com que tudo que uma pessoa imagine, a outra imagine também.

Sistema – Testa-se Ocultismo + Raciocínio, Dificuldade 7. Com três sucessos as mentes se ligam por um mês, com cinco sucessos, elas se ligam permanentemente, mas este efeito pode ser anulado.

5. Tesoura Imaginária

Do mesmo nível que Laço Imaginário, este poder de Insanis permite cortar o Laço Imaginário, funcionando como o mesmo mas ao contrário.

Sistema – O mesmo de Laço Imaginário, mas para desfazer o laço.

6. Unidade Mental

Este nível de Insanis permite ligar duas mentes, a do Louco que está usando e a da vítima, mas desta vez as mentes são ligadas por completo. Com este nível, o louco enxerga, sente, e tudo o mais que a outra pessoa estiver fazendo.

Sistema – Se Gasta 2 pontos de Força de Vontade. O efeito dura uma noite, o Louco sentirá, verá e saberá tudo que sua vítima saberá. Mas existe um efeito colateral: os danos que a vítima tomar se aplicarão ao Louco, que não terá tomado os danos mas terá as mesmas penalidades. Se a vítima morrer ou entrar em torpor, imediatamente o Louco entrará em torpor também. Não é possível desligar este poder; uma vez que ligado, ele durará toda à noite

Khali

(Clã Especializado: Shyvare)

Enquanto seus primos Salubri manipulam a mais sagrada das Disciplinas, os Shyvare manipulam o Karma a fim de trazer dor e sofrimento àqueles que se opõem a eles. Esta disciplina da dor e da doença encarna o lado maligno de Kali, a Negra, personificação da morte. E cabe aos Shyvare guardar seus segredos.

1. Ferida

Com este dom, o Shyvare pode abrir pequenos cortes que não cicatrizam no corpo de sua vítima. Estes cortes causam apenas 2 dados de dano, mas as marcas ficarão abertas para sempre na vítima se o Cainita não lamber cada uma das feridas.

Sistema – O vampiro deve gastar 2 Pontos de Sangue e abrir, com suas presas ou garras, cortes na pele da vítima. Os Níveis de Vitalidade perdidos desta forma não podem ser curados normalmente: ou o vampiro deve lamber as feridas, ou cada corte deve ser cauterizado (vampiros podem curá-los pagando 3 Pontos de Sangue por cada corte).

2. Garras da Dor

O Shyvare pode causar uma dor terrível apenas tocando a vítima, e ferindo o sistema nervoso do alvo. Este toque pode paralisar um membro qualquer, causar uma parada de circulação, ou paralisar todo o alvo.

Sistema – O personagem deve ser bem sucedido num teste de Força de Vontade, cuja dificuldade é o Vigor + Força de Vontade do alvo. O lugar tocado pelo Shyvare ficará paralisado e doloridos durante um certo tempo, como visto na Tabela abaixo. A paralisia só pode ser causada em seres físicos. Conforme o lugar do ataque, como o coração ou o cérebro, um teste de Vigor pode ser necessário para evitar a morte.

1 Sucesso	1 turno
2 Sucessos	2 turnos
3 Sucessos	5 turnos
4 Sucessos	1 hora
5 Sucessos	1 dia

3. Proteção de Dor

Este poder concede ao Shyvare uma barreira de dor que afasta qualquer ser dele e daqueles próximos a ele.

Sistema – O vampiro deve gastar dois pontos de Força de Vontade. Com isto, uma barreira surgirá a três metros dele, impedindo a aproximação de qualquer ser vivo. Esta barreira pode ser quebrada apenas se o vampiro desejar. Uma pessoa tentando aproximar-se do vampiro deve fazer testes de Vigor contra a Força de Vontade do alvo: se o Shyvare conseguir 3 sucessos a mais, em qualquer momento do teste, o perdedor cairá desmaiado por causa da dor.

4. Inserir o Medo

Com este poder, o Shyvare pode causar uma Perturbação na vítima, que a manterá até que seja tratada por meio da Disciplina Salubri Tratamento da Mente Doente, ou outra forma de cura de perturbação.

Sistema – Causar uma Perturbação exige um teste de Manipulação + Empatia (a dificuldade é igual à Força de Vontade do alvo + 3). Se o teste for bem sucedido, o Shyvare pode implantar uma Perturbação à sua escolha. O Olho Negro da Linhagem se abre e emite uma luz escura, o que altera a mente da vítima.

5. Tomar a Alma do Infiel

Os Salubri são acusados erroneamente por roubar as almas de humanos e Cainitas. Quem realmente rouba as almas, e sem a finalidade de devolvê-la, são os Shyvare, filhos vingativos de Saulot. Eles empregam este poder para subjugar os inimigos mais poderosos, e manipular a sociedade vampírica sem ao menos sujar as mãos. Com este poder, o Shyvare pode retirar a alma de um humano ou Cainita, e comandar seu corpo inerte com ordens. A alma fica aprisionada dentro do corpo do Shyvare, e pode ser devolvida ao alvo ou ainda ser expulsa para a Umbra Baixa, o Reino dos Mortos, de onde nunca mais poderá retornar ao seu antigo corpo.

Sistema – O vampiro deve realizar um teste de Força de Vontade prolongado e resistido contra o alvo da Disciplina. O personagem deve acumular três sucessos e não deve interromper o teste. Se o Shyvare for bem sucedido, ele pode enviar a alma para o mundo dos mortos ou mantê-la dentro de si.

6. Aniquilação

O Shyvare que possui este nível da Disciplina pode causar uma dor tão forte que leva o alvo a atingir o nível de ferimentos Incapacitado apenas com um toque.

Sistema – O Shyvare deve gastar um ponto de Força de Vontade e realizar um ataque bem sucedido no alvo. Os ferimentos não são físicos, e portanto não são agravados.

7. Repulsa

Este poder faz com que o espírito de um vampiro torne-se repulsivo, levando as pessoas a evitarem contato com ele. Esta repulsa não atrai atenção para o personagem, mas simplesmente leva as pessoas a evitarem-no sempre que puderem, sem perceberem conscientemente o que estão fazendo. A sensação geralmente é parecida com um desagradável deja vu. Como a experiência não é realmente dolorosa, não obriga as pessoas a fugirem de sua fonte. Desta forma, as pessoas e os vampiros podem ser evitados sem despertar suspeitas para causas sobrenaturais.

Sistema – Apenas os procedimentos descritos acima.

8. Bloqueio de Vitae

Este poder permite ao usuário deixar inerte uma determinada porção da vitae de seu alvo.

Sistema – O uso deste poder requer um teste de Inteligência + Ocultismo (a dificuldade equivale ao Total de Pontos de Sangue do alvo [máximo 8]). O número de sucessos indica quantos dos Pontos de Sangue do alvo estão inutilizáveis. Se este poder for usado várias vezes em sucessão, poderá surtir efeitos graves nos vampiros mais velhos. Os efeitos duram até que o vampiro afetado gaste uma quantidade de Força de Vontade equivalente aos Pontos de Sangue “bloqueados” dessa forma. Nenhum dos Pontos de Sangue bloqueados estarão disponíveis até que o vampiro afetado tenha libertado toda a quantidade bloqueada.

Klima

(Clã Especializado: *Pluvia*)

1. O Sopro da Formiga

Este poder permite ao vampiro criar um pequeno vento, suficiente apenas para virar as páginas de uma revista ou virar todas as cartas de um baralho. Este vento não é duradouro, apenas alguns segundos, mas pode ser ótimo para pregar peças.

Sistema – O personagem deve jogar o número de dados equivalente ao seu nível nesta disciplina com uma dificuldade de seis. Se o alvo estiver em posse de alguém este poder não irá arrancá-lo das mãos de ninguém.

2. Resistência a Climas Extremos

Este poder permite ao vampiro se tornar imune a situações nas quais outros vampiros sofreriam dano, como ficar trancado em uma jaula ao lado de uma fornalha ou ficar perdido em meio a uma tempestade de neve no Alasca.

Sistema – Este é um poder que permanece ativo e não precisa de testes.

3. O Nascimento do Mar

Este poder permite que o vampiro aproxime as mãos e crie água.

Sistema – após gastar um ponto de força de vontade, o personagem joga o número de dados que possui na disciplina com uma dificuldade de 7, o número de sucessos indica o número de litros de água que foram criados.

4. O Sopro do Elefante

Com este poder, o vampiro pode invocar uma ventania, que se originará de onde ele estiver. Estes ventos podem ser utilizados para uma infinidade de coisas, tudo depende da imaginação do vampiro.

Sistema – O vampiro gasta um ponto de sangue, e joga o número de dados equivalente ao seu nível nesta disciplina com uma dificuldade de seis. O número de sucessos multiplicado por cinco equivale a força do vento aplicada no alvo.

4. Nevoeiro

Para se usar este poder, deve-se possuir "O Nascimento do Mar". Com este poder o vampiro torna-se capaz de criar um imenso e denso nevoeiro místico, no qual ninguém, a não ser ele conseguirá ver nada além de 1 metro de distância. Obviamente, este limite aumenta um pouco com o uso de auspícios e outras disciplinas do tipo.

Sistema – O vampiro gasta um ponto de força de vontade e joga o número de dados equivalente a seu nível na disciplina Klima com uma dificuldade de cinco. O número de sucessos equivale ao número de turnos que o nevoeiro demora para se formar. O efeito é dado pela tabela:

1 Sucesso	10m ao redor do vampiro
2 Sucessos	50m ao redor do vampiro.
3 Sucessos	1km ao redor do vampiro.
4 Sucessos	10km ao redor do vampiro.
5 Sucessos	50km ao redor do vampiro.

5. Chuva

Com este poder o vampiro pode criar chuvas e até tempestades.

Sistema – Após gastar um ponto de força de vontade, o vampiro joga o número de dados que possui equivalente a disciplina Klima com uma dificuldade de seis. O efeito é dado pela tabela:

1 Sucesso	Leves gotas de chuva	100m em torno do vampiro.
2 Sucessos	Pesadas gotas de chuva	1km em torno do vampiro.
3 Sucessos	Tempestade com ventos	10km em torno do vampiro.
4 Sucessos	Tempestade com ventos e raios	100km em torno do vampiro.
5 Sucessos	Tempestade com ventos e raios que favorecem o personagem	500km em torno do vampiro.

6. Nuvem de Hades

Hades é o inferno mitológico e é exatamente o que este poder cria. O vampiro se torna capaz de esquentar o ar ao próximo ao seu corpo até incendiá-lo, e então arremessar o próprio ar em chamas a sua volta, criando um inferno a sua volta.

Sistema – O vampiro deve gastar um ponto de sangue para acionar o poder. O ar a sua volta a até três metros começará a esquentar. O número de turnos que o personagem ficar se concentrando determinará o efeito dessa disciplina. Se nesse tempo, alguém se aproximar da área em que o vampiro se concentra, começará a tomar danos. Tudo na área atingida se incendiará e começará a tomar danos. Claro que todos os seres atingidos podem fazer testes de vigor até que apaguem o fogo de seu corpo. Este ataque causa danos agravados.

1 Turno	1 Dano Agravado	5m ao redor do vampiro.
2 Turnos	5 Danos Agravados	10m ao redor do vampiro.
3 Turnos	10 Danos Agravados	20m ao redor do vampiro.
4 Turnos	15 Danos Agravados	35m ao redor do vampiro.
5 Turnos	20 Danos Agravados	60m ao redor do vampiro.

7. Águas do Sonho

Para se usar este poder, deve-se possuir "O Nascimento do Mar". O personagem cria um pouco de água usando o poder "O Nascimento do Mar". Mas esta água fará com que quem quer que a toque entre em sono profundo e quando acordar a vítima terá perdido todas as suas lembranças como em uma amnésia..

Sistema – O mesmo de "O Nascimento do Mar". Criaturas sobrenaturais devem ingerir algumas gotas desta água para ocorrer o efeito, apenas o toque não é o bastante. Cainitas entram em torpor.

Kineticism

(Clã Especializado: Caitiff)

O Kineticism é um exemplo de Disciplina criada por um Caitiff. O Membro que é mestre do Kineticism pode controlar a Energia Cinética.

Nota: Esta Disciplina só pode ser desenvolvida por Caitiff e Panders, ela custa 7 Pontos de Bônus por nível ou 10 Pontos de Experiência para o primeiro nível e Nível Atual x10 para evoluir com experiência.

1. Umedecendo

O personagem pode impedir o Fluxo de Energia Cinética que o afeta, reduzindo o dano de qualquer ataque semelhante direcionado contra ele.

Sistema – O vampiro gasta um Ponto de Sangue e testa Vigor + Esquiva (dificuldade 6). Cada sucesso reduz a quantidade de dano contra ele em um (antes do poder), e com este poder os danos agravados são tratados da mesma maneira. O vampiro pode ainda evitar o ataque no mesmo turno, mas deve dividir sua Parada de Dados (conforme as regras).

Por exemplo: Ivar o Caitiff está chocando-se com as garras de um Gangrel enfurecido. O Gangrel atingi e rola 5 sucessos de dano contra Ivar. Mas Ivar usa Umedecendo ele agora tem que receber somente dois sucessos.

2. Redirecionar

O personagem pode alterar os cursos do movimento de objetos. Assim, projéteis podem ser desviados para longe do personagem, às vezes até mesmo revertendo o curso para 180°.

Sistema – O vampiro testa Vigor + Esquiva (dificuldade 6). Para cada sucesso, ele poderá redirecionar qualquer projétil em qualquer direção num ângulo de até 30 graus. Devido ao nível de concentração requerido, nenhuma outra ação pode ser feita pelo vampiro no mesmo turno. Redirecionar um projétil para quem o lançou requer 5 sucessos no teste; para acertar em cheio. Porém, ele também pode (e deve) fazer um teste de Destreza + Armas de Fogo (dificuldade 8) para abater o alvo. Se o alvo for uma pessoa, ela poderá tentar se esquivar do projétil.

3. Ataque Vingativo

O personagem é capaz de focalizar a Energia Cinética como uma arma. Qualquer ataque sucedido que atinge o personagem pode ser redirecionado para adicionar aos ataques.

Sistema – O vampiro gasta um Ponto de Sangue. Quando for golpeado, ele deverá absorver normalmente os danos recebidos. Porém, ele somará dados adicionais ao seu dano de ataque, que será igual ao número de sucessos obtido contra ele. Este poder só poderá ser usado no mesmo turno em que o usuário foi atingido ou no turno seguinte. Os dados de danos extras só serão considerados agravados, se o ataque no caso, for desta natureza. (caninos ou garras).

Por exemplo: Mark dá um soco em John e obtém 5 sucessos de dano, agora John poderá revidar o ataque com 5 dados a mais de dano.

Nota: Ataque Vingativo pode ser usado no mesmo turno com Umedecendo enquanto forem gastos a quantidade de Pontos de Sangue para ativar os poderes. Contudo, o personagem pode dividir sua Parada de Dados de Umedecendo com sua Parada de Dados de ataque (a menos que ele possua Rapidez).

4. Descarga

O personagem pode acentuar sua própria Energia Cinética gerada. Ele pode aplicá-la para ataques físicos.

Sistema – O vampiro gasta um Ponto de Sangue e testa Força de Vontade (dificuldade 6). Por cada sucesso, ele somará um dado à sua Parada de Dados de dano. Este dano só pode ser aplicado por meio de ataques físicos, ou com armas. Novamente, o dano extra só será agravado, se o ataque for desta natureza. O vampiro não precisará dividir sua Parada de Dados para usar este poder e atacar no mesmo turno, ele deverá fazer os testes normalmente.

Por exemplo: Sheila atira em um Ventrue com uma arma. Ela usa Descarga para certificar-se que ira derrubá-lo rapidamente. Ela gasta um Ponto de Sangue e testa Força de Vontade e consegue três sucessos. Esses três dados ela pode adicionar seu dano. Contudo, ela ainda tem que fazer um teste de Destreza + Armas de Fogo

5. Proteção Cinética

O personagem ele cria uma barreira de Energia Cinética em sua frente, na qual pode ser usado para protegê-lo ou qualquer outro atrás da barreira.

Sistema – O vampiro gasta um Ponto de Sangue e testa Força de Vontade (dificuldade 7). Com um sucesso, cria uma barreira de 15 x 10cm na sua frente, e esta barreira absorverá até cinco níveis de danos. Os sucessos adicionais (mais que 3) podem ser usados para aumentar a área (30cm por sucesso) ou aumentar o grau de absorção da barreira (1 por sucesso).

Magia do Sangue

(Clã Especializado:- Variados-)

TRILHA DAS CORES

Esta trilha pode ser de grande proveito quando se sabe usá-la, apesar de parecer inofensiva quando observada. Mesmo assim não é a preferida da maioria dos vampiros. Normalmente, daltônicos são imunes a esta trilha.

1. Mudar Cores

O vampiro é capaz de mudar a cor de certos objetos. O que muda é apenas como as pessoas enxergam algo, o objeto não muda quase nada.

Sistema — Deve-se testar Inteligência + Ciência (dificuldade 6).

2. Comunicação

O vampiro consegue entender e fazer com que alguém entenda simplesmente através de cores. O vampiro pode usar qualquer coisa para que esta comunicação funcione.

Sistema — Deve-se testar Carisma + Expressão (dificuldade 9 menos a Inteligência do alvo) e gastar um ponto de Força de Vontade. Mais de uma pessoa pode ser afetada, use como dificuldade base uma inteligência média.

3. Transformações

O vampiro pode provocar certas transformações no ambiente fazendo com que leves ilusões apareçam. A percepção das pessoas é muito alterada.

Sistema — O vampiro deve gastar um ponto de Força de Vontade e testar Manipulação + Expressão.

4. Mensagem Subliminar

O vampiro é capaz de transmitir mensagens ao cérebro dos alvos usando cores. Isto funciona diretamente com a cor que o alvo estiver vendo. Isto pode servir para mudar radicalmente o humor de alguém.

Sistema — Testa-se Manipulação + Lábia (dificuldade igual à Força de Vontade do alvo) e se gasta um ponto de Força de Vontade.

5. Força de Arco Íris

O vampiro é capaz de criar um arco íris e moldá-lo. Este arco íris pode transformar-se em uma ponte ou mesmo servir de atalho para outro plano. Quando o vampiro estiver usando este arco íris e outro poder para atravessar algo ou mudar de plano a dificuldade neste teste será diminuída em 3. O arco íris pode também formar uma espécie de prisão para alguém.

Sistema — Neste caso o vampiro testa sua força de vontade contra a do alvo, dificuldades 7. O número de sucessos indica quanto tempo o alvo ficará preso. Deve-se gastar um ponto de força de vontade e testar força de vontade para fazer o arco íris. O Narrador decide a dificuldade sendo que esta varia com o clima.

TRILHA DA MORTE

Apesar de parecer um pouco com a disciplina Necromancia, a Trilha da Morte tem suas variações e utilidades próprias. Mesmo lidando com espíritos da morte ocupa-se mais com o corpo.

1. Sentir Morte

O vampiro é capaz de ver espíritos dos mortos e sentir lugares onde pessoas estão mortas. Pode-se também sentir o quão próximo alguém está da morte.

Sistema — Testando Percepção + Empatia (dificuldade 7, 9 para vampiros).

2. Alimentar-se da Morte

O vampiro pode tirar sustento da carne de corpos mortos.

Sistema — O vampiro deve tocar a carne e testar Manipulação + Ocultismo (dificuldade 7) e gastar um ponto de Força de Vontade. Quando se alimenta desta carne o vampiro recupera Pontos de Sangue.

3. Toque da Morte

O vampiro é capaz de provocar doenças e infecções tocando alguém. Com este toque ele pode até matar plantas e pequenos animais como passarinhos e ratos.

Sistema — O vampiro gasta um Ponto de Sangue e testa Inteligência + Ocultismo (dificuldade Vigor + 3 do alvo).

4. Transformar Mortos

O vampiro é capaz de transformar corpos de pessoas mortas e mesmo controlá-los. Isto também funciona com vampiros podendo até curar certos ferimentos. Vampiros não são controlados apenas têm seus corpos modificados.

Sistema — Deve-se testar Manipulação + Ocultismo (dificuldade 7). Vampiros podem resistir com Força de Vontade (dificuldade 7).

5. Entrar na Terra das Sombras

O vampiro pode entrar diretamente no mundo dos espíritos da morte.

Sistema — Deve-se gastar um Ponto de Sangue e testar Inteligência + Ocultismo (dificuldade 8). Os sucessos determinam quanto tempo o vampiro fica por lá.

Maleficia

(Clã Especializado: *Vampiros Infernalistas*)

A Disciplina Maleficia é o poder de rogar o mau olhado, jogar maldições e provocar tormentos. A Maleficia inflige a loucura e o tormento em suas vítimas. É dito que um Malkaviano Infernalista foi quem desenvolverá esta Disciplina, junto à seus tutores demoníacos.

Mas, os efeitos da Maleficia podem ser virados contra o Infernalista. Se a vítima tiver consciência da existência desta Disciplina e perceber que está sendo alvo dela, deverá rolar Raciocínio + Ocultismo (a dificuldade é a Força de Vontade do Infernalista); se obtiver êxito em seu teste, o Infernalista é que sofrerá os efeitos da Disciplina. Porém, isto só poderá ser feito se a vítima notar que está sendo alvo da Disciplina e conseguir localizar o Infernalista. Obviamente, que se a tentativa de reverter os efeitos falhar, será a vítima quem sofrerá os efeitos, da mesma forma. Os sucessos da vítima devem ser maiores do que os do Infernalista para que se obtenha o sucesso. Mas na pior das hipóteses, a vítima poderá pedir socorro à Igreja, onde um exorcismo ou um ritual abençoado a livrará da maldição. Todos os poderes da Maleficia são dispersado se o Infernalista for morto.

1. Olhar Diabólico

Este poder permite que o Infernalista atormente a vítima com um pequeno infortúnio qualquer. Isto pode ser fatal em uma luta.

Sistema – O usuário deve rolar Raciocínio + Ocultismo (dificuldade 6) e gastar um Ponto de Sangue. Cada sucesso do Infernalista cancelará um sucesso do próximo teste da vítima.

2. Maldição Menor

Este poder causa a vítima uma série de infortúnios e acidentes.

Sistema – O usuário rola Inteligência + Ocultismo (dificuldade 6) e gasta um Ponto de Sangue. Para cada sucesso no teste, o alvo sofrerá a maldição por mais uma hora (5 sucessos = 5 horas). Se esta fizer efeito, em todos os testes da vítima, ignore o sucesso mais alto dela; até o fim da maldição. Isto pode ser desastroso para aqueles com baixos níveis em suas habilidades.

3. Salmos Malditos

Entoando versos estranhos, o Infernalista causa em suas vítimas, a impossibilidade de se concentrarem. Uma vez iniciado o salmo, eles será ouvido na mente da vítima para onde quer que ela vá, pelo menos enquanto o Infernalista continuar a entoá-los.

Sistema – O Infernalista rola Manipulação + Música (dificuldade 6); cada sucesso reduz em um dado a Parada de Dados da vítima, em quaisquer ações. A vítima deve estar ouvindo o Infernalista quando este começar a cantar, daí em diante ela sofrerá os efeitos disto aonde quer que vá. Este poder pode ser usado em um grupo de indivíduos, aonde os sucessos do Infernalista indicarão quantos indivíduos serão afetados e um outro teste determinará quantos dados eles perdem em suas Paradas de Dados.

4. Esterilidade

O objetivo principal deste poder é deixar sua vítima estéril. Dado a importância das crianças para as pessoas da Idade Média, este poder é muito cruel para a maioria.

Sistema – O Infernalista rola Carisma + Ocultismo (dificuldade igual ao Vigor da vítima). Se o teste for bem sucedido (2 sucesso), isto significa que a vítima ficará estéril, impossibilitada de produzir filhos. Este poder afeta os vampiros também e os impossibilita de criar progênies, e por isso é grandemente temido por aqueles que o conhecem. O efeito só pode ser removido por grandes exorcismos, poderosos rituais taumatúrgicos e pagãos, ou pela morte do Infernalista responsável.

5. Grande Maldição

A vítima deste poder sofre longos dias e noites de tormentos; os efeitos variam de feridas na pele, febres e dores de cabeça, além do que a vítima será evitada por todos.

Sistema – A maldição é invocada com o gasto de 3 Pontos de Sangue. Este poder requer um teste resistido de Força de Vontade (dificuldade 8) entre o Infernalista e a vítima. Quem perder será atacado pela maldição, os efeitos que geralmente duram um ano. Durante todo este período de maldição, a vítima nunca dormirá confortavelmente (sofre +1 em todas as dificuldades em seus testes), assume a aparência de um leproso (Aparência 0, além de ser evitado por todos), e sofre ainda todos os efeitos de uma Maldição Menor. Os vampiros amaldiçoados podem eliminar seus efeitos durante uma noite com o gasto de quatro Pontos de Sangue (por noite).

Melpominee

(Clã Especializado: Filhas da Cacofonia)

A Disciplina Melpominee (cujo nome é derivado da deusa grega da tragédia, Melpominee) apareceu simultaneamente com as Filhas da Cacofonia, sendo intrinsecamente ligada a essa linhagem. Ela permite aos seus usuários empregarem palavras e canções de modo a surtir diversos efeitos sobrenaturais.

1. A Voz Desaparecida

Pode “projetar a voz”, fazendo-a emanar de qualquer lugar que se encontre em seu campo de visão. A voz opera independentemente do vampiro, que pode conversar normalmente ao mesmo tempo em que sua voz canta alguma coisa.

Sistema – Este poder funciona automaticamente, mas se o vampiro sofrer quaisquer outras ações usando a Voz Desaparecida, ele perderá dois dados em seu Total de Pontos de Sangue.

2. Voz de Tourette

Com este poder, o vampiro pode projetar sua voz para qualquer lugar ou pessoa que ele conheça. Ele pode cantar, falar ou fazer qualquer outro ruído vocal que quiser, no volume que escolher. A Filha não ouvirá os sons, a não ser que esteja dentro do campo normal de audição dela.

Sistema – A Voz de Tourette requer que o personagem seja bem sucedido num teste de Raciocínio + Lingüística (dificuldade 7) e gaste um ponto de Força de Vontade. Cada sucesso permite ao personagem falar por um turno.

3. Doença do Toreador

Este poder possibilita ao vampiro encantar outros com sua voz. O efeito duplica a fraqueza do clã Toreador, mas pode afetar qualquer um. O alvo permanecerá sentado, embasbacado com a voz do personagem, até que este pare de cantar. Assim, os efeitos podem durar segundos, minutos, horas ou mesmo a noite inteira.

Sistema – O personagem faz um teste de Carisma + Música [a dificuldade é igual à Força de Vontade do alvo (menos dois para os Toreador)] e totaliza os sucessos, embora um seja suficiente para colocar a vítima neste “transe”. Caso o alvo queira resistir, precisará testar Força de Vontade (a dificuldade equivale ao número de sucessos acumulados). Se o alvo não resistir, então o transe durará até que o personagem pare de cantar.

4. Essência Traumática da Arte

Este é o poder que os outros vampiros mais temem. É a canção que enlouquece os ouvintes, podendo ser usada em conjunto com os outros poderes desta Disciplina. Ele pode afetar apenas um alvo por vez.

Sistema – A Essência Traumática da Arte exige um teste de Manipulação + Empatia (a dificuldade é igual à Força de Vontade do alvo). O cantor precisa acumular um número de sucessos iguais ao Autocontrole + 5 do indivíduo-alvo. Depois que isto acontecer, o alvo adquirirá uma nova Perturbação que deverá ser escolhida pelo Narrador.

5. Morte do Tambor

Neste nível, o personagem pode usar esta Disciplina e sua voz para infligir dano em outros indivíduos. Os danos causados nos mortais são principalmente tímpanos perfurados. Os Membros sofrem danos mais sérios, porque seus órgãos mortos começam a se romper. Apenas uma vítima pode ser atacada por vez. O alvo precisa encontrar-se ao alcance da voz do atacante, mas não precisa realmente ouvir nada.

Sistema – O uso deste poder requer um teste de Intimidação + Manipulação (a dificuldade é igual à Vitalidade do alvo + 3). Cada sucesso inflige um nível de dano agravado. Este dano pode ser absorvido (dificuldade 7).

6. Audiência Abençoada

Neste ponto, o vampiro aprende a usar a Essência da Arte Traumática sobre um grupo. Todos os indivíduos afetados precisam estar ao alcance da voz do vampiro, para poderem ouvir sua canção.

Sistema – O teste e os efeitos são os mesmos que o da Essência da Arte Traumática. O vampiro pode afetar uma pessoa a cada Ponto de Sangue que gastar.

Metamorfose

(Clã Especializado: Gangrel)

1. Olhos da Besta

Você pode ver perfeitamente na escuridão normal. A visão limitada é possível até mesmo na escuridão absoluta (por exemplo, uma caverna subterrânea onde não haja qualquer iluminação), fato que deixa perplexos os Membros com interesse em ciências. Quando este poder é ativado, os seus olhos assumem uma luminescência rubra e sinistra.

Sistema – Não é preciso fazer nenhum teste, e a mudança leva 1 turno completo para acontecer.

1. Visão do Golfinho (*Gangrel Marinho*)

Permite a um viajante aquático ter uma forma natural (ou sobrenatural) de sonar, que tem sensibilidade suficiente para substituir a visão na maioria dos casos. Com uma limitação, não permite você ler um texto de um livro de um navio naufragado, nem pode diferenciar dois peixes pela cor de suas escamas. Porém este sentido é perfeitamente adequado para navegação ou combate a até cerca de cem metros. Porém, aumente a dificuldade em 1 para cada 50 metros além dos primeiros cem em todas as jogadas relacionadas à visão/sonar, (incluindo jogadas para acertar em combate). Este poder só tem efeito debaixo d'água – é inútil em terra seca.

2. Garras da Besta

Você está apto a fazer crescer em cada dedo uma garra de três centímetros. Durante combates, essas garras funcionam perfeitamente bem como armas, podendo ser usadas em vários ataques. Os ferimentos causados pelas garras são particularmente malignos. Os ferimentos produzidos por elas são agravados, não podendo ser curados normalmente mediante o uso de Pontos de Sangue.

Sistema – Não é preciso fazer nenhum teste; a transformação é automática e leva apenas um turno para ser completada. Contudo, um Ponto de Sangue precisa ser gasto cada vez que as garras crescerem.

2. Phocidean Webbing (*Gangrel Marinho*)

Esta transformação alonga os dedos das mãos e dos pés e cria uma membrana entre eles. Isto aumenta a velocidade de natação e manobra, porém aumentando a dificuldade para manipulações delicadas (triplique a velocidade do personagem, e este poder nega qualquer penalidade por movimentos em baixo d'água, porém subtraída da destreza do personagem em qualquer ação que requeira uma manipulação delicada ou polegares opositores). Elas também são afiadas e podem ser usadas em combates para causar efeitos devastadores (força +2 de dano agravado, dificuldade 6 para acertar, sem ter nenhuma penalidade na parada de dados por ataques de briga debaixo d'água).

3. Fusão com a Terra

Estando entre os poderes mais valorizados que podem ser possuídos por um vampiro, a Fusão com a Terra já salvou a vida de incontáveis Membros através das eras. Este poder lhe possibilita tornar a terra parte de si mesmo e, portanto, fundir-se com ela. Quando estiver fundindo-se à terra, tudo que os observadores externos presenciarem será você afundar no solo. A única coisa na qual você pode afundar é terra. É absolutamente impossível fundir-se com outra substância. Por exemplo, embora haja terra por baixo dele, um carpete impede completamente o uso deste poder.

A fusão com a terra é uma forma excelente de se abrigar a céu aberto. Estar uno com a terra impede o contato com a luz solar e também proporciona uma forma de dormir durante séculos. Muitos vampiros antigos usam a Fusão com a Terra para descansar em segurança, e dessa forma ganhar força e poder. À boca pequena, há quem diga que milhares de Antigos dormem dentro do solo, e que a noite da Gehenna marcará seu despertar.

Sistema – Embora a transformação seja automática, não requerendo nenhum teste, é preciso gastar um Ponto de Sangue.

4. A Forma da Besta

A maioria dos Gangrel tradicionalmente adquire a forma de um lobo ou de um morcego, mas estas formas não são necessariamente obrigatórias. Elas apenas são as mais comuns devido ao fato destes animais serem comuns na Europa e por estarem atribuídas às lendas dos Vampiros. Gangrel podem assumir a forma de algum outro animal, mas a forma escolhida nunca mais poderá ser mudada. Podemos dividir em três fatores que levam o Gangrel a assumir a característica de um animal em específico: A personalidade do vampiro acaba sendo representada no animal escolhido através do animal que a característica é atribuída: ex: Lobos = esperteza, réptil = maldade, Leões = coragens, etc

Influência do senhor e forma latente no Sangue.

As crenças e animais que existem na sua região.

O Gangrel deve possuir sempre duas formas uma de “briga” e a outra “voadora” Nestas formas ele mantém todas as suas habilidades, personalidades e memórias na sua forma animal. Na forma de “briga” ele tem os atributos aumentados e na forma “voadora” ele obviamente ganha a habilidade de voar. Ainda é possível escolher um redutor em um teste de Percepção relativo a um único sentido (Audição, tato, paladar, olfato ou visão) para cada forma, ex: lobo por ter um faro apurado ganha um redutor de -1 em testes de Percepção que envolva cheiro.

Sistema – A transformação consome três turnos para poder ser concluída e pode ser gasto pontos de sangue extras para diminuir o tempo da transformação, um ponto de sangue para cada turno diminuído. E permanecera nesta forma até o amanhecer a não ser que ele deseje retomar a sua forma normal. Roupas e pequenas posses se metamorfoseiam com ele.

Forma de Combate: O Gangrel ganha mais 5 atributos para dividir entre os seus atributos físicos ex:

Lobo: Força +1 Destreza + 2 Vigor +2

Urso: Força + 3 Vigor +2

Forma de Voo: O Gangrel tem a sua força diminuída em 1, mas obtém o poder de voar. Caso a forma de vôo não voe, ele ganhara +2 de destreza.

Ataques: Mordida dano igual a Força e garras Força +1. Alguns animais podem ter uma única forma de ataque e neste caso ganham um bônus de Força + 2 no ataque ou uma habilidade especial do animal: como nadar ou correr bastante.

Disciplinas: Pode ser usada qualquer disciplina desde que não necessite de um comando falado, as exceções são Vicissitude, Serpentina, Necromancia e Taumaturgia.

Frenesi: A forma animal do Gangrel, não precisa estar diretamente ligada com a sua forma animal!

Obs.: A forma da besta pode ser usada para se transformar em um predador aquático. O mais comum é o tubarão (+2 em todos atributos físicos, força +3 de dano agravado por mordida, e velocidade de natação quadruplicada), mas visões de formas de barracudas, moréias, e até de polvo já foram reportadas (a descrição do Narrador). As formas áreas costumam a ser de albatrozes e gaviotas para Gangrel Marinho.

5. Forma de Névoa

Você possui o lendário poder vampírico de se transformar em névoa. Quando este poder é empregado, a sua própria essência parece evaporar lentamente.

Na forma de névoa obtém-se muitas vantagens. Você pode flutuar em qualquer direção a uma velocidade de caminhada, não é afetado por ataques físicos, e pode atravessar a menor das aberturas com facilidade. Além disso, você subtrai um dado ao fazer o teste de avaliação de Dano por luz solar.

Ao contrário da crença popular, os vampiros na forma de névoa não são particularmente vulneráveis a ventos poderosos. O vento, mesmo aqueles com força de furacão, não podem dispersar uma forma de névoa. Contudo, os ventos fortes podem arrastar a nuvem de vapor da mesma forma que qualquer objeto pode ser empurrado. Para determinar o máximo de força eólica que você pode resistir, leve em consideração apenas a sua Potência.

Sistema – Não é preciso fazer nenhum teste, mas a transformação requer o gasto de um Ponto de Sangue. Leva três turnos para completar a transformação (embora o Narrador possa permitir que ele ocorra em apenas um, mediante o gasto de três Pontos de Sangue).

6. Carne de Mármore

Depois que este poder for assumido, a pele do personagem fica dura como pedra, ainda que não perca nada em flexibilidade. É praticamente impossível cortar ou empalar o personagem sem equipamento adequado ou preparação.

Sistema – São necessários dez sucessos para empalar o personagem durante uma luta corporal. O personagem sofre apenas metade dos danos normais para tudo, exceto fogo e luz solar (em termos de sucessos totais; arredonde para baixo). Portanto, os testes de absorção são muito mais fáceis de serem realizados.

6. Controle da Terra

O personagem não se limita mais a mesclar-se à terra. Agora ele pode mover-se através dela como se estivesse nadando em água.

Sistema – O personagem precisa gastar sangue para entrar na terra, exatamente como faz com Fusão com a Terra, mas pode permanecer nela e mover-se para toda parte, seja dia ou noite. Uma caçada subterrânea pode ser resolvida mediante disputas de Força + Esporte contra uma dificuldade determinada pelo Narrador de acordo com a consistência da terra circundante.

7. Homúnculo

O personagem pode tirar do fundo da boca uma duplicata de si mesmo com oito centímetros de altura. O Homúnculo carece de Disciplinas, mas, sob todos os outros aspectos, é fisicamente idêntico ao seu mestre. Ele é muito leal ao seu criador, fazendo qualquer coisa que lhe seja pedido (principalmente devido à sua ânsia por viver, podendo sobreviver apenas alimentando-se do sangue de seu mestre). Sua personalidade costuma ser uma versão distorcida daquela de seu criador, muitas vezes expressando os aspectos mais enterrados da verdadeira natureza do personagem. O homúnculo comunica-se com uma voz baixa e lamentosa comportando-se de uma maneira idólatra e submissa, e costuma ser praticamente invisível, de tão pequeno.

Sistema – Este poder pode ser empregado apenas uma vez por dia, e a criatura permanecerá com ele apenas enquanto estiver alimentando-se de um Ponto de Sangue por hora (pode reter no máximo três Pontos de Sangue por hora). A criatura é destruída se sofrer a perda de dois Níveis de Vitalidade por ferimentos agravados.

7. Forma Espectral

Este poder permite ao personagem mudar para uma forma semelhante à Forma de Névoa, mas esta forma carece de muitas das desvantagens de se transformar em ar. Na Forma Espectral, o personagem ainda não é substancial, mas conserva a aparência de sua forma normal.

Sistema – Ele pode mover-se tão rápido quanto em sua forma regular, mas não é afetado pela gravidade, desta forma adquirindo uma habilidade semelhante à de vôo. Ele não precisa de aberturas ou vãos livres (como portas e janelas) para atravessar barreiras e atravessa objetos sólidos como se não estivessem lá. Ventos e Tempestades não afetam o personagem quando estiver na Forma Espectral.

8. Movimento do Corpo Lento

Com este poder, o personagem pode se mover até mesmo quando estiver entorpecido, tiver sido empalado ou paralisado.

Sistema – Este movimento é excepcionalmente lerdo: qualquer parte do corpo pode se mover a apenas três centímetros por minuto. Ele deve ser suficiente para permitir ao personagem remover a estaca que o incomoda, embora uma ação como esta normalmente demora cerca de meia hora.

9. Forma Dúbia

As lendas sobre a capacidade dos vampiros em estar em muitos lugares ao mesmo tempo são comuns, podendo ter-se originado de um Membro com o poder Forma Dúbia. Ao usar este poder um personagem pode se dividir em duas formas mais fracas, ambas as quais agindo como se fossem a original (e desta forma possibilitando ao jogador controlar dois personagens idênticos).

Sistema – Nenhuma das duas formas é tão forte quanto a original, e todos os Atributos Mentais e Físicos são reduzidos em um. Cada forma tem a metade do Total de Pontos de Sangue da original e pode gastar metade dos Pontos de Sangue a cada turno. As duas formas não estão em contato entre si (a não ser que o personagem possua um poder de Auspício apropriado), mas são intuitivamente interligadas — se uma estiver em perigo a outra saberá.

A divisão de formas pode ser realizada mais de uma vez. É possível, portanto, haver quatro versões de um vampiro, ou mesmo oito. Porém, a separação não pode ocorrer se o personagem já possuir um zero num Atributo (portanto, é impossível para um Nosferatu usar este poder).

Mediante o toque, as duas formas podem se recombinar. O processo em si leva apenas alguns minutos, mas não é uma coisa nada bonita de se ver. Os Pontos de Sangue atuais de ambos os seres são combinados de modo a formar a Reserva de Sangue completa do personagem. Caso as formas tenham passado muito tempo separadas, será provável que o personagem mais fraco não queira recombinar-se com o outro: o mais fraco sempre perde a identidade que possuía. Portanto, a forma mais poderosa pode precisar seguir a mais fraca e forçá-la a se juntar a ela (uma circunstância extremamente bizarra).

10. Corpo Solar

Mediante um grande dispêndio de vitae, o personagem pode transformar seu corpo numa bola de fogo invulnerável, queimando e cegando todos ao seu redor. Enquanto estiver nesta forma, o personagem não poderá ser ferido por nada físico — qualquer coisa que não possa ser destruída pelo calor e as chamas passam com segurança através de sua forma gasosa. O personagem mantém sua forma e seu peso naturais, mas sua aparência é nebulosa, pouco nítida.

Sistema – Mediante o gasto de três Pontos de Sangue, o personagem assume imediatamente o Corpo Solar. Qualquer pessoa ou coisa tocada por um Membro nesta forma reage como se tivesse sido queimada por uma fogueira com o calor de uma chama química (dificuldade 9, dois Níveis de Vitalidade). Praticamente qualquer coisa ao redor de um personagem que assuma esta forma está destinada à destruição. Os Cainitas, contudo, têm uma chance de escapar ao fogo mortífero, desde que não sejam tocados por ele. É praticamente impossível combatê-lo. Os Membros sentem dificuldade até mesmo em fitar o personagem (se o fizerem por mais que um único turno ficarão cegos durante uma hora). Um personagem nesta forma é completamente imune a qualquer chama de intensidade igual ou inferior, e até mesmo a luz solar apenas afetará o personagem se ele sofrer uma falha crítica num teste de Vigor (dificuldade 6). O personagem deve gastar 2 Pontos de Sangue por turno, se desejar manter esta forma.

Mortis

(Clã Especializado: Capadócius)

Esta Disciplina foi desenvolvida pelos Cappaddocians numa tentativa de descobrir os segredos da morte. Ela procura explorar os diversos aspectos da morte, desde evitá-la completamente até causá-la com um simples toque. Há rumores de que os mestres da Mortis são capazes de desafiar a própria morte. Praticantes da Mortis frequentemente são consumidos por todos os aspectos da morte e da vida após a morte.

1. Máscara da Morte

Este poder permite que o vampiro ou um alvo escolhido assuma uma fisionomia de morto. A pele torna-se esticada e pálida, e as articulações ficam rígidas e duras. Assumir a aparência de um cadáver pode ser bastante útil - se um caçador procurar num mortuário por um vampiro, ele provavelmente iria ignorar alguém sob efeito desse poder. A Disciplina também pode ser utilizada como uma maldição temível, fazendo com que outros pareçam ser zumbis.

Sistema – O personagem assumindo essa forma precisa apenas gastar um Ponto de sangue. Se tentar usar esse poder em outra pessoa, a vítima desejada precisa ser tocada, um Ponto de Sangue precisa ser gasto e o jogador precisa fazer um teste de Vigor + Medicina (dificuldade igual ao Vigor da vítima +3). Os efeitos desse poder duram até o próximo amanhecer ou anoitecer. Personagens sob a influência desse poder subtraem dois do seu nível de Destreza e Aparência (mínimo de 1). Um vampiro afetado por esse poder pode gastar dois Pontos de Sangue para remover seus efeitos.

2. Murchar

Este poder permite que um personagem cause um envelhecimento rápido num oponente. A vítima começa a sofrer os efeitos da velhice: a pele torna-se pálida e fina, os ossos ficam frágeis e a vítima pode até mesmo vir a sentir efeitos avançados da artrite ou outras doenças dos mais velhos.

Sistema – Este poder requer que o personagem toque seu oponente. O jogador precisa obter um número de sucessos num teste de Manipulação + Medicina (dificuldade igual à força de Vontade do oponente) e gastar um ponto de Força de Vontade. O uso dessa habilidade faz com que a vítima sofra os efeitos de idade extremamente avançada (subtraia três de todos os Atributos Físicos, com um mínimo de 1). Os Cainitas são afetados por este poder do mesmo modo que os mortais; é como se tivessem sido Abraçados com uma idade mais avançada, embora o sangue ainda possa ser utilizado para aumentar os Atributos. Um mortal que empreenda atividades árduas enquanto estiver sob efeito deste poder corre o risco de sofrer uma parada cardíaca. Para cada rodada durante a qual o mortal mantenha tal atividade, ele precisará fazer um teste de Vigor (dificuldade 6), ou sofrer uma parada cardíaca. Os efeitos desse poder duram até o próximo amanhecer ou anoitecer.

3. Despertar

Um personagem que possua este poder pode livrar-se das garras da morte. Um personagem pode despertar a si mesmo ou outro vampiro que esteja em torpor.

Sistema – Gastando dois pontos de Força de Vontade, o personagem pode tentar despertar a si mesmo ou outro vampiro em torpor. O personagem precisa testar sua Força de Vontade permanente (a dificuldade varia dependendo do nível do Caminho do alvo). Para obter a dificuldade, subtraia o Caminho do personagem de 10. Portanto, a dificuldade para despertar um personagem com Caminho de 6 seria 4. Caso tente-se despertar outro vampiro, o personagem precisa tocar o vampiro que deseje despertar. Se o alvo desse poder entrou em torpor devido à perda de sangue, ele desperta com um Ponto de Sangue.

4. Sussurros da Morte

Por um período curto de tempo o personagem livra-se da maldição de Caim. Enquanto o personagem estiver sob a influência deste poder ele não é afetado por qualquer um dos elementos nocivos aos vampiros. seu corpo não é queimado pela luz do sol, e água benta não o fere de maneira alguma; entretanto, seu corpo não se torna nada mais do que um cadáver. Um personagem que é atravessado por uma estaca enquanto está sob este poder ainda é paralisado após o término dos seus efeitos. Este estado está além até mesmo do torpor; o personagem não pode usar qualquer tipo de Disciplinas, e está inconsciente de tudo que ocorre ao seu redor. Enquanto durar este poder, ele está realmente morto.

Sistema – Não há nenhum custo para assumir esta forma, embora o personagem precise gastar dois Pontos de Sangue para despertar. Enquanto o personagem estiver neste estado, ele não poderá realizar qualquer tipo de ação, e nem mesmo Disciplinas mentais podem ser utilizadas.

5. Morte Negra

Tocando um indivíduo, o personagem pode fazer com que a vítima experimente a sensação de uma morte prematura (ou, no caso de vampiros, entre em torpor). A vítima, caso seja mortal, começa a apresentar os sintomas da peste: olhos afundados e escurecidos, gânglios inchados e uma pele muito pálida. Dentro de um dia, todas as funções corporais cessam. Os Cainitas vítimas deste poder entram em torpor imediatamente.

Sistema – O vampiro precisa tocar a vítima desejada, e o jogador precisa testar Vigor + Ocultismo (dificuldade igual à Força de Vontade da vítima) e gastar dois pontos de Força de Vontade. Um sucesso indica que o vampiro fez com que seu alvo morresse (ou entrasse em torpor).

Mytherceria

(Clã Especializado: Kiasyd)

1. Visão das Fadas

Neste nível, o vampiro adquire uma sintonia perfeita com as fadas e tudo a elas relacionadas. O vampiro pode ver a Terra das Fadas (Regiões da Arcádia), e também compreende o Glamour das Fadas, além de enxergar as fadas invisíveis. Para poder fazer isto, ele deve desmaiar e o seu espírito sair de seu corpo, o qual já não estará no plano físico. Isto requer intensa concentração.

Sistema — Este poder requer testes especiais conforme a situação, a menos que o personagem esteja tentando ver um espírito ou fada em particular, neste caso role Percepção + Ocultismo (Dificuldade 9).

2. Trapaças Sombrias

O Kiasyd pode pregar algumas travessuras mágicas. O vampiro pode criar vários efeitos espontâneos, embora nenhum deles sejam verdadeiramente prejudiciais, a maioria certamente causará grande aborrecimento à vítima. Fica a critério do jogador e do Narrador a característica destas travessuras.

Sistema — O uso deste poder requer um teste de Manipulação + Ocultismo (Dificuldade 7). Os sucessos determinam qual a duração das trapaças. Isto pode variar conforme for à trapaça. Aqui estão algumas possibilidades: Eliminar Cabelos (os cabelos da vítima caem); Gemido do Banshee (o vampiro dispara um grito ensurdecedor por aproximadamente uma hora e isto causa muito medo nos animais); Gorar Colheita (todas as plantas num raio de 1Km murcham e morrem); Pedras que caem (o vampiro causa a queda de pequenas pedras, usando de telecinese); Tropeção (causa em determinada vítima um tropeção, que pode ser evitado num bem sucedido teste de Destreza + Esquiva, dificuldade 7); e Disfunção em Máquinas Simples (o vampiro causa um mal funcionamento em qualquer aparelho que a vítima esteja usando).

3. Goblinismo

Neste nível o Kiasyd possui um Dom inato, passa a entender de pedras e rochas. O Kiasyd pode identificar instantaneamente metais, rochas em formação e tipos de pedras. Sobretudo, o vampiro adquire um intuitivo senso de direção. Por um grande e árduo esforço, o Kiasyd também pode alterar as rochas e pedras. O vampiro pode usar este poder para muitos propósitos, como fazer túneis, construir suportes para refúgios subterrâneos, e tornar superfícies ásperas ou danosas, bem planas.

Sistema — O conhecimento e o senso de direção adquiridos neste nível não requerem nenhum tipo de teste, porém os recursos de moldar rochas exigem que o vampiro chame uma fada duende para ajudá-lo. Os duendes possuem certa tendência para auxiliar os outros, embora não sejam obrigados. O número de duendes que podem aparecer será determinado pelos sucessos obtidos num teste de Carisma + Liderança (a dificuldade é baseada no quão distante o vampiro está da superfície - num poço de tamanho razoável, a dificuldade seria 6; numa rua, dificuldade 8; e no topo de um arranha-céu seria 10; a critério do Narrador).

4. Tutela das Fadas

O Kiasyd pode proteger determinada área com feitiços de fadas, o intruso ficará extremamente desorientado. O Kiasyd que, ocasionalmente, usar estes feitiços numa pessoa que o insultou, causará na vítima uma desorientação que permanecerá até que o feitiço se dissipe.

Sistema — Requer um teste de Destreza + Segurança (Dificuldade 7 para objetos inanimados ou a Força de Vontade do alvo +2). O feitiço apresenta-se onde quer que se deseje e pode ser sentido, não visto. Qualquer um que entrar na área afetada, têm seus teste envolvendo Atributos Mentais, com dificuldade aumentada em 1. A não ser que seja bem sucedido num teste de Inteligência + Investigação (Dificuldade 8), o tempo de duração do feitiço varia conforme o número de sucessos.

1 sucesso	Uma hora
2 sucessos	Uma noite
3 sucessos	Uma semana
4 sucessos	Um mês
5 sucessos	Um ano

5. Enigmas Fantásticos

Quando alguém escuta o Enigma Fantástico, ela não entende nada, isto pode até infringir danos a um cérebro frágil, e naqueles que pensarem na solução do enigma. Contudo, Malkavians e outros perturbados, encontram, com o tempo, maior facilidade para entender.

Sistema — Role Manipulação + Cultura das Fadas (Dificuldade é a Força de Vontade da vítima). Depois, de um teste bem sucedido do usuário, a vítima não entenderá nada, mas se parar e ponderar a solução do enigma, ela pode decifrá-lo, acumulando cinco sucessos. A vítima testa Raciocínio + Cultura das Fadas (Dificuldade 10, menos os números de Perturbações dela). Fazendo este teste, logo ela descobre o enigma e, vale dizer, que só é permitido tentar uma vez por hora, até que acumule o número de sucessos necessários. Se neste tempo todo, a vítima tiver uma falha crítica, perderá um nível de vitalidade e todos os sucessos que acumulou. Este nível de vitalidade não pode ser recuperado, enquanto a vítima não tiver a resposta para o enigma. O enigma, força a vítima a entrar em transe e só tem fim quando ela o soluciona ou lhe contam, não há outra maneira de desfazê-lo.

6. Percorrer Pedras

O Kiasyd percorre a terra, criando seus pequenos túneis. Os túneis não podem ser usados por outros, porque eles não são muito seguros e podem ruir facilmente. O vampiro que está hábil a viajar nestes túneis, tem poucas chances de ser capturado.

Sistema — Fazer túneis requer contato físico com a terra, rolando Força + Esportes (Dificuldade 6). O número de sucessos determina as milhas por hora que o usuário se move. Além disso, ele pode abrir túneis ou grutas em qualquer parte de um túnel já construído.

7. Espada da Terra

O Kiasyd quando provocado imensamente, com este poder ele pode transformar propriedades de muros, tetos ou do chão, em armas fortes e pontudas (estacas) para atirá-las em seu oponente. Também pode ser feito com água ou gelo, isto pode ser especialmente perigoso se o vampiro estiver próximo a uma casa de madeira.

Sistema — Para atacar role Raciocínio + Armas Brancas (Dificuldade 6) e gaste um ponto de Força de Vontade, enquanto o alvo resiste com um teste de Raciocínio + Esquiva (Dificuldade 6). Se o teste de ataque obtiver mais sucessos, o alvo perderá três dados de vitalidade por sucesso real, entretanto o dano pode ser absorvido normalmente. Se o alvo obtiver mais sucessos no seu teste, neste caso ele sairá ileso. Para impalar ou acertar um local específico, exige-se 5 sucessos.

8. Toque de Basilisk

O Kiasyd pode simplesmente prender a vítima em pedra sólida, apenas tocando o alvo. Os efeitos são permanentes e só podem ser revertidos com poderes Taumatúrgicos ou com o toque de um Kiasyd.

Sistema — Este poder é acionado quando o atacante toca o alvo e gasta dois pontos de Força de Vontade. A vítima só resiste se obter, no mínimo, três sucessos num teste de Força de Vontade (Dificuldade 8).

Necromancia

(Clã Especializado: Giovanni)

Esta Disciplina permite a um vampiro invocar e conversar com os espíritos dos mortos, possivelmente obtendo conselhos e conhecimento com eles.

LINHA DAS CINZAS

1. Visão Além da Mortalha

Este poder faz com que um vampiro tenha a visão das aparições, podendo ver o reino das sombras e as aparições que o rondam.

Sistema — Percepção + Prontidão (dificuldade 7). Os efeitos duram uma cena.

2. Línguas Inanimadas

Com este poder o vampiro pode conversar livremente com um ser do mundo inferior.

Sistema — Percepção + Ocultismo (dificuldade 6) e o gasto de um ponto em Força de Vontade. Este poder também garante o nível um para que o vampiro veja com quem está conversando.

3. Mão Morta

Similar ao poder Tormento da linha do sepulcro. Além disso, o vampiro pode pegar objetos e escalar construções fantasmagóricas, o que faz parecer que o vampiro está escalando o ar.

Sistema — Usa-se um ponto de Força de Vontade e testa-se Raciocínio + Ocultismo (dificuldade 7) Para cada cena que o vampiro deseje continuar em contato com o mundo inferior, ele tem que gastar um ponto de sangue.

4. Ex Nihilo

Usando este poder o vampiro entra no reino dos mortos e se torna uma espécie de aparição extra sólida. O vampiro caminha entre os mortos e pode atravessar objetos sólidos, mas sofre dano como as aparições (somente agravado). Se for destruído no mundo inferior se perderá para sempre.

Sistema — Desenha-se um portal de giz ou sangue e então gasta-se dois pontos de força de vontade e de sangue e testa Vigor + Ocultismo (dificuldade 8). Se bem sucedido o vampiro atravessa o portal.

5. Domínio da Mortalha

Nesse nível o vampiro pode de certa forma controlar a mortalha assim facilitando a vinda de uma aparição para o mundo real ou mesmo impossibilitando-a.

Sistema — Dois pontos de Força de Vontade são gastos e um teste de Força de Vontade é feito (dificuldade 9) Cada sucesso facilita ou dificulta em um as ações de um fantasma no mundo real. A mortalha recupera um ponto a cada hora.

LINHA DO SEPULCRO

1. Visão Cadavérica

Pode-se olhar nos olhos de um cadáver e ver sua última visão. Testar Percepção + Ocultismo (dificuldade 8 para quem foi vivo, 10 para zumbis e vampiros após morte final). O nível de detalhes depende do nº de sucessos.

Falhas críticas podem levar a um Röttschreck.

2. Invocar o Espírito

Pode-se chamar um wraith do Underworld para falar com ele. Deve-se saber o nome ou ter uma imagem, e ter um objeto. Testar Percepção + Ocultismo (dificuldade a Força de Vontade da Aparição). Deve-se jogar o número de dados igual ao número de sucessos (dificuldade 6/5) para manter o fantasma para perguntas depois da primeira.

Uma falha simples atrai um Espectro que atazanara o Necromante, Uma falha crítica atraiam um bando deles. Esta arte se tornou extremamente perigosa devido aos enormes riscos de se obter uma falha desta.

3. Compelir

Comandar almas por um certo tempo. Deve-se testar Manipulação + Ocultismo (dificuldade é a Força de Vontade do alvo). A Aparição pode anular sucessos gastando Pathos, e fica preso ao vampiro por uma hora por sucesso, por 1 de Força de Vontade + 1 noite, por 1 de Força de Vontade permanente um ano e um dia. O quanto ele obedece depende do número de sucessos.

Torna-se mais difícil compelir a Aparição deve se retirar um dado da parada final.

4. Assombração

Prende Aparições a lugares ou objetos. Deve-se testar Manipulação + Ocultismo (dificuldade igual a Força de Vontade do alvo). Cada sucesso prende por uma noite. Gastando 1 ponto de Força de Vontade, vira uma semana; gastando 1 Força de Vontade permanente, um ano. A Aparição pode testar Força de Vontade dificuldade 10 e ter dois sucessos para sair.

5. Tormento

Permite que se toque Aparições. Testar Vigor + Empatia (dificuldade é a Força de Vontade do alvo). Cada sucesso inflige 1 nível de dano.

LINHA DOS OSSOS

1. Tremor

Faz com que um cadáver mova-se uma vez. Gastar 1 ponto de sangue, testar Destreza + Ocultismo (Dificuldade 6). Ações complicadas requerem mais sucessos.

2. Vassoura do Aprendiz

Pode-se fazer um cadáver fazer uma tarefa simples. Testar Raciocínio + Ocultismo (Dificuldade 7), gastar um ponto de sangue e Força de vontade, o número de sucessos indica quantos cadáveres foram animados.

Uma falha crítica gera um Zumbi (Trôpego) que ataca o Necromante, se ele não puder alcançá-lo, ele ataca qualquer coisa que esteja a mão.

3. Hordas Trôpegas

Reanimar cadáveres com poder de atacar. Número de corpos igual ao número de sucessos num teste de Raciocínio + Ocultismo (dificuldade 8). Gastar 1 de Força de Vontade e 1 ponto de sangue para cada cadáver.

Uma falha crítica faz as Hordas Trôpegas atacarem o necromante.

4. Roubar Almas

Arranca a alma da vítima de seu corpo. Deve-se gastar de Força de Vontade e testar Força de Vontade contra Força de Vontade a dificuldade 6 (**7 para O Necromante e 6 para a Vítima**). Sucessos extras do usuário determinam quantas horas o efeito dura.

A cada hora fora do corpo a Vítima pode fazer um teste de Força de Vontade para voltar ao corpo com Dificuldade 7, para cada vez que este teste falhar a vítima obterá uma Perturbação, a critério do Narrador as Perturbações podem ser evitadas sob o custo de 1 ponto de Força de Vontade Permanente por cada Perturbação.

5. Possessão Demoníaca

Coloca-se uma alma em um cadáver fresco (ou corpo criado pelo poder acima) Para colocar a alma no corpo de um vampiro: Teste resistido (Força de Vontade contra Força de Vontade dificuldade 6) e o usuário deve conseguir 5 sucessos a mais do que a vítima

Nihilistics

(Clã Especializado: Nagaraja)

Esta disciplina é a soma dos peculiares poderes originados do Mundo Inferior (Underworld) e das energias desconhecidas do inconsciente. Ela é a marca registrada dos Nagaraja, e reforça a imagem de que eles são magos cruéis e dementes.

1. Olhos do Fantasma

O vampiro pode perscrutar os mundo dos Vivos e o mundo dos Mortos. Se ele estiver no mundo dos Vivos, ele poderá perscrutar o mundo dos Mortos e vice-versa.

Sistema — Nenhum teste é exigido, mas o uso deste poder requer um Ponto de Sangue. Os efeitos duram cerca de uma cena inteira, e o vampiro pode trocar de um mundo para o outro à vontade. Mas enquanto estiver perscrutando num mundo não perceberá o que acontece no outro.

1. Preservar Cadáver

O vampiro pode criar uma mistura deteriorando algum tipo de material orgânico e ervas, é uma espécie de líquido que ao ser derramado uma vez sobre o cadáver, o preservará como estava. Este Ritual ao ser executado, deverá produzir material suficiente para cobrir um corpo grande. A substância ao ser aplicada tem duração indefinida, mas perderá seus efeitos se não for usado dentro de uma semana após o ritual.

2. Águas Negras

Com este ritual o vampiro poderá criar um tipo de líquido que, ao entrar em contato com a água ou substância aquosa, produzirá um efeito como de um redemoinho negro e opaco. Se não for usado dentro de uma semana, o líquido perderá seus efeitos. Ao ser usado, seus efeitos duram até que ele seja disperso, diluído ou evaporado.

3. Dançarinos da Luz da Lua

O Vampiro pode criar ilusões de pessoas e músicas de qualquer período histórico, e as pessoas dançarão ao som da música. Estas ilusões podem ser confundidas com fantasmas ou seres bem estranhos, e em nenhum momento serão reais e sensíveis ao tato. Variando da personalidade do alvo, ele pode julgar as ilusões bem engraçadas. Duram até o pôr-do-sol, embora o vampiro possa cancelar seus efeitos.

4. Portal das Sombras

Este ritual envolve pó de carvão e cinzas humanas (ambos podem estar armazenados há tempos), o vampiro desenhará, com a mistura dos pó, um X sobre seus olhos, e deverá pisar em uma sombra. Executando o ritual, o vampiro pode entrar nas Shadowlands e trazer todos os objetos que puder carregar. Seu tempo de visita nas Shadowlands é muito curto, por isso deverá ser bem apressado.

5. Brisa Assombrosa

O vampiro pode convocar uma brisa gélida, a qual carregará junto a si os sons dos mortos (gritos, ameaças, etc.), e nesta estarão visíveis às formas distorcidas dos fantasmas. Esta brisa poderá ser convocada em qualquer tipo de área ou lugar. Todos aqueles na área sofrem dificuldade +2 nos testes de percepção, e aumento de +1 nas dificuldades de quaisquer ações. Mortais sofrem efeitos parecidos ao de um nevoeiro (em relação à brisa)

5. Portal para as Terras das Sombras (Shadowlands)

O vampiro poderá aparecer em qualquer lugar das Shadowlands, da onde já tenha estado anteriormente. O vampiro deve fincar uma adaga de prata em seu coração, e a adaga deve ter um dente do usuário em seu punho. Depois disto, o vampiro deve entrar em um recipiente com água. A água deve cobri-lo totalmente. Este ritual inflige dois níveis de danos agravados.

6. Sepultura Maciça

Ao executar este ritual, o vampiro deverá misturar sujeira ou terra junto aos restos de uma criatura recentemente falecida. Com este Ritual é possível mandar mais de um corpo simultaneamente para as Shadowlands, enterrando-os na sujeira e na terra. Os corpos somem do nosso plano de existência.

Nocturnis

(Clã Especializado: Caitiff)

Nocturnis é um exemplo de Disciplina criada pelos Caitiff. Ninguém sabe ao certo quem a criou ou porquê, mas imagina-se que esta Disciplina seja influência de diversos filmes de Hollywood que mostram vampiros flutuando no ar ou subindo por paredes. O nome “Nocturnis” foi dado por alguns Tremere que observaram estas habilidades. Os Caitiff que a conhecem, porém, costumam ter seus próprios nomes para elas, que variam de “Vôo” a “aquele poder legal”.

1. Erguer-se

Neste nível de poder, o Caitiff ainda não tem habilidade suficiente para realizar um vôo verdadeiro, mas é capaz de erguer seu corpo, facilitando que ele recupere o equilíbrio ou que ele se levante sem a necessidade de mover-se. Esta é a famosa habilidade dos vampiros cinematográficos de “flutuar” para sair do caixão.

Sistema — Este poder está permanentemente ligado. O vampiro não precisa mais gastar ações para levantar-se. Além disso, ele ganha -2 em todas as dificuldades para testes que envolvam equilíbrio (andar na corda bamba, cair em pé, evitar cair devido a uma superfície escorregadia, etc.)

2. Salto do Predador

Outra habilidade cinematográfica dos vampiros, o Salto do Predador permite que o Caitiff salte grandes distâncias com o mínimo de impulso.

Sistema — Tudo o que o vampiro precisa fazer é gastar um ponto de Sangue a cada salto em que deseje utilizar o Salto do Predador. Ele não precisa testar para saltar, pode saltar a uma altura igual à sua (Força [+ Potência] + Esportes) em metros, ou o dobro disso em comprimento do salto. Reduza essas distâncias à metade caso o vampiro deseje saltar tanto em altura como comprimento de uma só vez.

3. Caminhar nas Paredes

O vampiro pode agora escalar as paredes, mesmo as mais lisas, e pode se agarrar à paredes ou ao teto, como se aderisse à superfície. Tanto suas mãos como pés tornam-se aderentes, embora ele só possa se aderir a superfícies inanimadas (ou seja, não poderia “grudar-se” a uma pessoa).

Sistema — O vampiro gasta um Ponto de Sangue e testa Destreza + Esportes (dificuldade 6). Cada sucesso permite que o vampiro possa se aderir às paredes por um turno. Caso precise estender esse período, o vampiro deve gastar outro Ponto de Sangue e testar novamente. O vampiro pode se movimentar a uma velocidade igual à sua velocidade de corrida quando caminha nas paredes, mas essa velocidade é reduzida à metade caso o personagem esteja caminhando pelo teto.

4. Andar no Ar

Esta habilidade permite que o vampiro caminhe no ar, como se houvesse uma superfície sólida onde ele pisasse. O vampiro não é capaz de permanecer parado no ar, e pode se mover a uma velocidade máxima igual à sua velocidade de caminhada.

Sistema — Se gasta um Ponto de Sangue. A habilidade dura até que o vampiro pise numa superfície sólida, fique parado no ar (o que o faz cair), mova-se a uma velocidade maior que sua velocidade de caminhada ou realize alguma ação brusca (como lutar). Caso volte ao chão e deseje voltar a caminhar no ar, o vampiro precisa gastar outro Ponto de Sangue.

Note que enquanto “caminha”, o vampiro é que traça sua trajetória. Ele pode, por exemplo, elevar ou diminuir a altura a que está do solo como se subisse ou descesse uma escada invisível.

5. Vôo Verdadeiro

A habilidade maior de Nocturnis, Vôo Verdadeiro permite que o vampiro erga-se do solo e flutue no ar. Ele pode voar para qualquer direção que desejar, pode permanecer no ar, realizar manobras aéreas rápidas e controlar perfeitamente o vôo simplesmente usando sua mente.

Sistema — O vampiro gasta três Pontos de Sangue para acionar esta habilidade por uma Cena inteira. Sempre que desejar iniciar o vôo, o vampiro testa Destreza + Esportes (dificuldade 6). Para realizar manobras aéreas, são recomendados testes de Raciocínio + Esportes ou Destreza + Esportes (dificuldade baseada na complexidade da manobra).

Um vampiro voador pode mover-se a uma velocidade igual à sua velocidade de corrida. Gastando um Ponto de Sangue adicional, o vampiro pode ainda dobrar esta velocidade de movimento por uma Cena inteira.

Obeah

(Clã Especializado: Salubri)

O poder de cura não deve ser subestimado — a força do Obeah já salvou muitas vidas. Porém, esta Disciplina envolve muito mais do que simples cura. Ela proporciona uma forma de controle sobre os corpos e espíritos das outras pessoas. A habilidade de roubar almas é adquirida no Nível Cinco, podendo ser pelo menos parte do motivo pelo qual os vampiros tendem a acreditar tão prontamente na propaganda dos Tremere.

O Obeah parece conectado com o terceiro olho dos Salubri. Qualquer Membro (Salubri ou não) que aprenda esta Disciplina também começará a desenvolver o olho.

1. Panacéia

Da mesma forma que um vampiro pode lambar uma ferida que tenha feito com suas garras ou presas e curá-la, aqueles que possuam a Panacéia podem curar o ferimento causado por qualquer vampiro simplesmente lambendo-o.

Sistema — Para cada Ponto de Sangue gasto durante a lambida, o personagem pode curar um Nível de Vitalidade. Atenção: o personagem precisa ser capaz de lambar o ferimento para curá-lo.

2. Toque Anestésico

Um vampiro usando o Toque Anestésico pode pousar as mãos em qualquer pessoa e fazer com que seu corpo deixe de sentir dor. O toque também paralisa o alvo.

Sistema — Para se obter sucesso no uso deste poder é necessário testar Força de Vontade (a dificuldade é a Força de Vontade atual do alvo) depois que o toque tenha sido feito. O entorpecimento e a paralisia duram uma quantidade de tempo proporcional ao número de sucessos. Este poder funciona em criaturas sobrenaturais, contanto que elas possuam corpos tangíveis.

1 Sucesso	1 Turno
2 Sucessos	2 Turnos
3 Sucessos	5 Turnos
4 Sucessos	1 Hora
5 Sucessos	1 Noite

3. Guarda Neutra

Com este poder, o vampiro pode proteger a si e aqueles que estão mais próximos. O Salubri impede fisicamente que criaturas hostis se aproximem dele, invocando uma barreira mística. Existem lendas que dizem que os Guerreiros Salubri descarregavam a energia mística de sua barreiras em seus alvos, os ferindo e até mesmo, conta-se que assim morreram terríveis inimigos.

Sistema — Com o dispêndio de dois Pontos de Força de Vontade, o vampiro ergue uma barreira invisível ao redor dele e daqueles que estiverem próximos. Aqueles que estiverem a mais de 3 metros dele não poderão se aproximar mais que isso, os efeitos continuam até que o Salubri derrube a proteção voluntariamente. Qualquer um que tente se aproximar do Salubri deve rolar Força de Vontade resistida (dificuldade 8), e obter mais de três sucessos que o Salubri. O Salubri poderá mover e manter a barreira como quiser, mas se ele entrar numa ação ofensiva direta, a barreira se desfaz. Porém ele pode deixar outros indivíduos dentro da barreira e ir lutar.

4. Tratamento da Mente Doente

O Salubri quando usando este poder, pode sussurrar algumas palavras para acalmar seu alvo, e com isso remover uma Perturbação do mesmo. Os Salubri dizem que Saulot desenvolveu este poder para que pudesse aliviar Malkav da sua loucura. Não se esqueça, de que na Idade das Trevas, a loucura é vista como possessão demoníaca, curar uma pessoa da loucura poderia despertar um grande interesse da Igreja.

Sistema — O jogador rola Inteligência + Empatia (dificuldade 8). Se for bem sucedido (1 sucesso ou mais) o Salubri cura uma Perturbação do alvo, a sua escolha. Porém isto não removerá uma Perturbação permanente de uma Malkavian, mas poderá prover períodos de lucidez. Um fracasso indica que o Salubri pegou a Perturbação do alvo temporariamente para ele, portanto ele sofrerá seus efeitos pelo restante da cena. O alvo ficará lúcido por alguns instantes, mas depois começara a sofrer os efeitos normais de sua Perturbação.

5. Banimento da Alma Bestial

Este poder permite ao vampiro pegar a alma do corpo de um outro indivíduo e passá-la para o seu, onde ele usará magias curativas poderosas para reparar os danos da alma. Todos suspeitam que este poder é a razão pela qual os Tremere chamam os Salubri de Sugadores de Almas. Se os Tremere entendessem a verdadeira natureza deste poder, não blasfemariam desta maneira.

Sistema — Ao ativar este poder, o Salubri rola Vigor + Empatia (dificuldade igual a 12 menos o nível de Caminho do alvo). Se o Salubri obter uma falha crítica no teste, ele adquire uma Perturbação pelo restante da cena. Note que este poder não poderá ser usado contra indivíduos com 2 ou menos pontos em sua Via; e obviamente não tem efeito contra seguidores da Via Diabolis ou qualquer trilha Infernalista. Se for bem sucedido, o Salubri pega a alma do alvo e ela agora fará parte dele, sendo que ele poderá devolvê-la quando quiser. Manter a alma por um longo período de tempo fora de seu corpo é considerado um ato vil e cruel, e o Salubri estaria indo contra seus princípios. Quando o Salubri estiver de posse da alma, ele poderá gastar pontos de Força de Vontade permanentes para restabelecer os princípios da alma, porém ele não poderá exceder o nível de Caminho do alvo de acordo com as virtudes do mesmo (Por exemplo, um Seguidor do Caminho da Humanidade com Consciência 3 e Autocontrole 3, não poderia ter mais que 6 em seu Caminho). Uma das limitações para o Salubri é que ele só poderá gastar os Pontos de Força de Vontade de acordo com seu nível em Empatia (Empatia 3, máximo de três pontos de Força de Vontade). Enquanto a alma do alvo estiver dentro do Salubri, o alvo continuará vivo, porém sem qualquer motivação; estando totalmente submissível. Se o corpo hospedeiro da alma for destruído, ela automaticamente desaparece; ninguém sabe ao certo o que acontece com estes espíritos desencarnados. Se o Salubri destruir o corpo enquanto estiver com a alma do mesmo, deverá fazer um teste de Degeneração. Se a alma do alvo não quiser abandonar o corpo do mesmo, a alma poderá voltar voluntariamente ao seu corpo. Mas isto requer um teste resistido de Força de Vontade entre o alvo e o Salubri, a dificuldade para ambos é igual ao Raciocínio + Empatia do oponente. Note que a condição espiritual dos vampiros é totalmente desconhecida pela maioria - se eles têm almas, espíritos ou qualquer coisa desta natureza. Ainda assim "Cura da Besta" afeta vampiros. Talvez esta seja a prova mais concreta de que existe vida para os Cainitas, mesmo após a morte final.

6. Vigor Renovado

Tocando a pele nua do alvo, um personagem que use esta Disciplina poderá curar todos os Níveis de Vitalidade perdidos.

Sistema — Este poder requer um dispêndio de um ponto de Força de Vontade. Ele irá curar ferimentos agravados com a mesma eficácia.

6. Trocar Dor por Prazer

O personagem é capaz de enganar os sentidos do alvo de modo a fazê-lo sentir um prazer imenso ao invés de dor, ou seja, possibilitar que ele não perca dados devido a penalidades de ferimentos. Infelizmente isto também faz com que o alvo não saiba que foi ferido. Esta experiência é altamente sensual e alguns alvos poderão realmente vir a colocar suas pós-vidas em risco para alcançar o prazer.

Sistema — Este poder requer sucesso num teste de Força de Vontade (dificuldade 8).

7. Repulsa

Este poder faz com que o espírito de um vampiro torne-se repulsivo, levando as pessoas a evitarem contato com ele. Esta repulsa não atrai atenção para o personagem, mas simplesmente leva as pessoas a evitarem-no sempre que puderem, sem perceberem conscientemente o que estão fazendo. A sensação geralmente é parecida com um desagradável deja vu. Como a experiência não é realmente dolorosa, não obriga as pessoas a fugirem de sua fonte. Desta forma, as pessoas e os vampiros podem ser evitados sem despertar suspeitas para causas sobrenaturais.

Sistema – Apenas os procedimentos descritos acima.

8. Bloqueio de Vitae

Este poder permite ao usuário deixar inerte uma determinada porção da vitae de seu alvo.

Sistema – O uso deste poder requer um teste de Inteligência + Ocultismo (a dificuldade equivale ao Total de Pontos de Sangue do alvo [máximo 8]). O número de sucessos indica quantos dos Pontos de Sangue do alvo estão inutilizáveis. Se este poder for usado várias vezes em sucessão, poderá surtir efeitos graves nos vampiros mais velhos. Os efeitos duram até que o vampiro afetado gaste uma quantidade de Força de Vontade equivalente aos Pontos de Sangue “bloqueados” dessa forma. Nenhum dos Pontos de Sangue bloqueados estarão disponíveis até que o vampiro afetado tenha libertado toda a quantidade bloqueada.

9. Marionete Espiritual

Esta Disciplina confere ao personagem controle absoluto sobre o corpo e o espírito de seu alvo.

Sistema — O personagem precisa vencer uma competição de Força de Vontade contra Força de Vontade (dificuldade 6 para ambos) e acumular em sucessos um número equivalente à Força de Vontade do alvo. O personagem conseguirá, então, dobrar a vontade do alvo de modo a obrigá-lo a agir como ele determinar. Há apenas uma condição — o personagem precisa fazer pantomima de todas as ações que deseje que seu alvo realize. Isto significa que se o personagem quiser que o alvo caminhe, ele terá de andar também. A não ser que o alvo seja bem sucedido num teste de Empatia (dificuldade 9) para mover-se por conta própria durante um turno, o personagem poderá continuar controlando-o. Esta Disciplina também permite ao personagem acesso a todas as Disciplinas, Talentos e Perícias do alvo.

10. Ressurreição

Este poder permite ao personagem trazer a alma de um humano recém-falecido de volta ao seu corpo.

Sistema — O alvo não pode estar morto há mais de uma hora para cada ponto de Força de Vontade gasto para trazer o alvo de volta à vida (mínimo de um ponto). O corpo precisa estar pelo menos 80 por cento completo. Contudo, mesmo se a cabeça estiver faltando, o cadáver fará nascer uma nova. Durante este processo, o terceiro olho emitirá uma luz brilhante que cegará todos que a olharem diretamente. Atenção: Este poder não surtirá efeito em vampiros.

Ocahbally

(Clã Especializado: Seita – Anjos da Noite)

Milhares de anos foram necessários para que os mais antigos vampiros, como eles mesmo se denominam, conseguissem atingir um equilíbrio mental perfeito, passando a conhecer poderes que nenhuma mente humana foi ainda capaz de descobrir. Concentração e poder espiritual formam a base dessa disciplina criada pelos *Anjos da Noite*. O nome vem de um antigo culto do Egito que quer dizer “Trabalho Mental”. Dizem que uma antediluviana, após beber diversas vezes o sangue de sua Deusa, acabou entrando num estado de espírito superior e obteve respostas de vários mistérios, entre eles, como utilizar totalmente o poder da mente. Com alguns ritos, concentração e força de vontade, ela foi capaz de conseguir efeitos incríveis que paranormal algum poderia entender.

Cada vez que o clã considera um membro apto a desenvolver um novo nível dessa disciplina, organiza-se um ritual conhecido como Ozereck, em que os mais antigos exibem seus poderes e ensinam o membro como fazer para usar seu novo poder.

Esse rito geralmente é bárbaro e untado a sangue fresco. De acordo com os mais antigos dos Anjos, essa disciplina, teria dado origem às demais disciplinas conhecidas, pelo menos as que usam o poder da mente.

1. Bloquear mente / Emitir pensamentos

No nível básico dessa disciplina, o vampiro poderá emitir imagens e voz diretamente no cérebro de qualquer pessoa que ele conheça. É mais um contato telepático do que qualquer outra coisa, porém ele não poderá receber respostas de um outro membro que não tenha meios de fazê-lo. Poderá também fazer um bloqueio telepático impedindo assim que outros vampiros se comuniquem com ele e chegando até mesmo a evitar ser dominado.

Sistema – Enviar imagens e pensamentos não exige teste nenhum, apenas concentração. Enquanto o vampiro estiver mantendo contato telepático, ele não pode estar executando nenhuma outra ação, nem mesmo se mover. Se por acaso qualquer coisa distrair o vampiro, o contato é quebrado imediatamente. Para bloquear a mente, o vampiro deverá gastar um ponto de sangue por cena, impedindo que leiam sua mente e aumentando em +2 a dificuldade de qualquer teste de dominação ou presença.

2. Mover objetos pequenos

Desenvolvendo seu poder mental, o membro poderá usar a força de sua mente para movimentar pequenos objetos, não muito pesados e por curtas distâncias, mas apenas um de cada vez. Também só poderão ser movidos objetos que ele esteja vendo ou saiba exatamente onde estão.

Sistema – O Vampiro tem que testar Raciocínio + Ocultismo (dificuldade 6). Um grande número de sucessos indica que o objeto percorreu uma grande distância, ou que a porta se destravou por inteira.

3. Mover objetos grandes

Nesse nível, o vampiro poderá mover objetos maiores, por maiores distâncias, e até mesmo fazer seu corpo levitar. Objetos próximos podem ser movidos ao mesmo tempo, se tiverem o mesmo destino.

Sistema – O Vampiro testa Raciocínio + Ocultismo com dificuldade estipulada pelo narrador de acordo com o peso do objeto a ser levantado e distância a ser colocado. Três sucessos indicam que tudo saiu conforme o vampiro previu. No caso de levitar seu próprio corpo, o vampiro não precisa fazer teste algum, mas terá que gastar um ponto de sangue e não poder estar executando nenhuma outra ação, a não ser ver, ouvir e falar. O Vampiro só poderá se deslocar no limite de 5 metros acima e 10 à frente. Se quiser ultrapassar esse limite, ele voltará ao solo e gastará mais um ponto de sangue para continuar.

4. Olhar pelos olhos dos outros

Sentado, de olhos fechados, o vampiro corta seu próprio dedo e cobre as pálpebras com seu sangue. Com isso ele passará a enxergar com a visão de qualquer humano que se encontre num raio de até 100 metros de onde ele estiver, sem que o vampiro tenha que se quer saber que o humano se encontra nessa distância. O humano não perceberá qualquer coisa.

Sistema – Novamente o vampiro estabelece uma ponte telepática. Como faz parte do ritual, o vampiro acaba gastando um ponto de sangue mesmo tendo que testar Percepção + Empatia (dificuldade 6). Qualquer distração quebrará o transe e o vampiro terá que recomeçar o ritual.

5. Voar

Nesse nível, o vampiro tem total controle mental sobre o seu corpo e pode percorrer os céus durante a noite toda. Uma vez no céu, o vampiro tem liberdade total de movimentos e pensamentos, só tendo que voltar a se concentrar na aterrissagem.

Sistema – Para levitar, o vampiro deve gastar um ponto de sangue. Para conseguir voar, ele terá que testar Raciocínio + Segurança (dificuldade 7) e gastar um ponto de força de vontade para continuar lá em cima.

6. Implosão de Objetos

Você possui total controle sobre objetos inanimados. Consegue entender de onde vem a matéria, e principalmente aprendeu a criar fissões nucleares. Muitas de uma só vez. Isso quer dizer que com um simples pensamento, você pode implodir um jarro, uma porta, um muro, fazer explodir o motor de um carro em fuga, uma arma, enfim, qualquer coisa. Pode também, inclusive, entortar objetos, e até alterar suas propriedades.

Sistema – O Vampiro testa Inteligência + Segurança, com a dificuldade variando a cargo do narrador de acordo com a dificuldade da ação. Por exemplo, é mais fácil quebrar uma madeira na mão de um homem que vem te atacar (dificuldade 6) do que uma eventual barra de aço (dificuldade 8), que por sua vez, é mais fácil do que querer transformar essa barra para o estado líquido (dificuldade 10).

7. Implosão de Corpos

Agora você aprendeu a fazer o mesmo processo com células humanas. Você pode causar uma hemorragia interna em um humano com apenas a força do seu pensamento e também pode fazer o coração de um membro explodir em pedaços.

Sistema – O Vampiro tem que testar Inteligência + Medicina. Se sua ação for contra humanos, a dificuldade é igual à força de vontade do alvo. Porém, se for contra outro membro, a dificuldade é sempre 9 sendo o número de sucessos interpretado da seguinte forma:

- | | |
|-------------|------------------------------------|
| 1 Sucesso | Você causou um dano agravado. |
| 2 Sucessos | Você causou três danos agravados. |
| 3 Sucessos | Você causou cinco danos agravados. |
| +4 Sucessos | Você implodiu o coração do alvo. |

Ofuscação

(Clã Especializado: Nosferatu)

Os Membros dotados com esta Disciplina conseguem se imiscuir entre multidões e, quando precisam, esconder-se delas. Quando eles não querem ser vistos, outros, especialmente mortais, raramente notam sua presença, mesmo se estiverem em pé de frente a uma turba. Esta Disciplina não torna seus usuários invisíveis, mas, afetando a mente das outras pessoas, produz o mesmo efeito - os Membros que empreguem a Ofuscação não podem ser vistos. A despeito disso, os instrumentos de vigilância detectam os personagens normalmente. Se o vampiro não se tornar visível de propósito, poderá permanecer obscuro indefinidamente. Em níveis mais altos, um vampiro pode sumir lentamente da visão daqueles que o cercam simplesmente não se concentrando em permanecer visível.

Auspícios e Ofuscação são Disciplinas opostas. Quando a Ofuscação é usada contra um Membro que possua um nível de Auspícios mais alto que o nível de Ofuscação do personagem, este fica impossibilitado de se ocultar do rastreador. Contudo, se o nível do personagem que deseja se ocultar for mais alto, o Membro será enganado normalmente. Embora os mortais não costumem possuir qualquer capacidade em localizar Membros com esta Disciplina, o Narrador pode convencionar que os indivíduos com poderes psíquicos sejam aptos a ver o vampiro diretamente. Além disso, as crianças - especialmente as que detenham sua própria perspectiva pessoal do universo, não tendo aceitado completamente a noção de realidade imposta pelos pais - costumam ser capazes de ver através da Ofuscação.

1. Manto das Sombras

Em seu nível mais básico, o vampiro usa as sombras para poder se esconder, indo em um local sem luzes diretas o vampiro entra na escuridão e não pode ser visto por olhos comuns. Ele só será visto se fizer barulho ou se alguém fizer uma vistoria minuciosa.

Sistema — Nenhum teste é necessário.

2. Presença Invisível

Neste nível de compreensão, o vampiro pode se mover livremente sem ser visto pelos outros. As pessoas evitam olhar em sua direção. Ele se manterá ofuscado a não ser que chame atenção com uma ação brusca ou que alguém esteja procurando por ele.

Sistema — Não é necessário nenhum teste. O narrador pode pedir um teste de Raciocínio + Furtividade em quaisquer circunstâncias onde o vampiro possa revelar a si mesmo.

3. Máscara das Mil Faces

Agora, o vampiro pode usar a ofuscação para mudar sua fisionomia da maneira que quiser. Este poder é muito usado pelos Nosferatu que querem sair de seus refúgios sem espantarem a população.

Sistema — Manipulação + Performance (dificuldade 7), imitar alguém apenas para não causar espanto é fácil, mas enganar um namorado é outra coisa.

- | | |
|------------|---|
| 1 Sucesso | Apenas algumas características são mudadas. Um Nosferatu pode se passar por um ser humano feio. |
| 2 Sucessos | A ilusão não se parece com o alvo; as pessoas que o conhecem não o reconhecerão facilmente. |
| 3 Sucessos | Ele aparenta o que quer aparentar. |
| 4 Sucessos | Transformação completa, incluindo maneirismos, gestos, aparência e voz. |
| 5 Sucessos | Transformação excepcional (pode se mudar de sexo, idade avançada e estatura completamente diferente). |

4. Desaparecimento do Olho da Mente

Este nível é tão poderoso que o vampiro pode desaparecer mesmo estando frente a frente com o alvo.

Sistema — Carisma + Furtividade; dificuldade igual a Raciocínio + Prontidão do alvo (uso o maior de todas as pessoas se o vampiro desaparecer na multidão. Com até três sucessos, o vampiro não desaparece se tornando uma forma fantasmagórica, mais de 3 e ele desaparece completamente. Se o vampiro obtiver mais sucessos que a Força de Vontade do alvo, o mesmo esquece que o vampiro esteve lá.

5. Cobrindo o Grupo

Neste nível, o vampiro pode não só ofuscar a si mesmo como também a quem estiver com ele. Cobrindo assim seus amigos em uma situação de perigo. Se alguém chamar a atenção, só aquela pessoa aparece, se o vampiro chamar a atenção, todos aparecem.

Sistema — O personagem pode ocultar uma pessoa por ponto de furtividade que tiver. Ele pode usar qualquer nível de ofuscação com qualquer um, fazendo o devido teste do nível escolhido.

6. Mente em Branco

O personagem é capaz de fechar a sua mente, bem como o seu corpo.

Sistema — Num teste bem-sucedido de Inteligência + Lábria (dificuldade 7), o vampiro se torna completamente inacessível a qualquer tipo de contato telepático (veja Auspício acima e no livro de regras de Vampiro). O Branco pode ser sobrepujado se o telepata conseguir se opor ao teste inicial de Mente em Branco do oponente vampiro com um teste de Percepção + Empatia (dificuldade 9). Mesmo se o telepata conseguir penetrar na Mente em Branco, ele não pode usar mais dados para seu Auspício que o número de sucessos adicionais que ele tiver obtido durante a penetração.

6. Ocultamento

O personagem pode ocultar um objeto inanimado até o tamanho de um cavalo. Ocultar um objeto como um caixote, um esquife ou um caminhão também oculta seus ocupantes. Um objeto oculto pode ser descoberto por acidente se alguém entrar nele.

Sistema — O personagem precisa estar tocando o objeto ou se encontrar a nove metros dele. Além disso, o objeto precisa ter algum significado emocional para o personagem. O objeto fica oculto como se estivesse sendo usado o poder Presença Invisível (do livro de regras de Vampiro) sobre ele.

6. Máscara da Alma

Mesmo se um personagem usar Máscara das Mil Faces, a Percepção da Aura pode permitir a um Membro rasgar o disfarce de um personagem e ver o eu verdadeiro. Mas com a Máscara da Alma o personagem pode escolher uma aura para esconder a sua própria. Ele pode esconder sua natureza vampírica, assumir uma aparência absolutamente inocente ou parecer completamente vil.

Sistema — O vampiro pode escolher apenas uma cor para mascarar sua aura verdadeira, a não ser que compre uma Máscara da Alma num nível posterior. Assim, com seis níveis de Ofuscação o personagem poderia mudar sua aura para azul e branca (e apenas azul e branca). Com sete níveis ele poderia tornar sua aura azul e branca ou negra como breu.

7. Esconderijo

Este poder permite a um personagem manter qualquer outro poder de Ofuscação enquanto estiver ausente.

Sistema — O personagem precisa estar presente no momento em que irá ocultar pessoas, lugares ou objetos, mas pode se retirar sem que sua ocultação caia

7. Manto

Assim como Mente em Branco permite a um personagem esconder sua psique, o Manto permite-lhe esconder sua aura daqueles que estejam usando poderes de Auspício para procurar por ela.

Sistema — O indivíduo que estiver procurando precisa obter mais sucessos num teste de Percepção + Empatia (dificuldade 8) que o ocultador obtiver num teste de Raciocínio + Lábria (dificuldade 6) para detectá-lo. Se o personagem for detectado, a sua aura pode ser lida normalmente.

8. Velhos Amigos

O personagem pode levar outro a acreditar que ele é alguém completamente diferente - alguém que o indivíduo manipulado gostaria de ver. Não apenas o indivíduo manipulado aceitará a presença do personagem, como também ele provavelmente divulgará informações confidenciais e tratará o personagem de forma extremamente amigável.

Sistema — Este poder requer um teste de Manipulação + Prontidão (a dificuldade é a Percepção do alvo + Prontidão [máximo 10]). Quanto mais sucessos forem obtidos, mais perfeita será a fraude.

9. Criar Nome

O personagem que usa este poder não apenas assume a aparência de outra pessoa - ele virtualmente se torna uma nova pessoa. Ele cria um padrão mental e uma aura inteiramente novos, desta forma forjando um disfarce de segurança quase absoluta. Os telepatas que lerem a sua mente verão a mente da personalidade assumida a não ser que obtenham seis sucessos, e os leitores de aura verão as auras falsas se também não obtiverem seis sucessos.

10. Desaparecimento da Memória

Com este poder, um vampiro pode apagar todos os traços de sua existência dos anais do tempo e da mente, não deixando nenhuma prova de que já existiu, todo mundo simplesmente esquecem dele. Depois que este poder for assumido, o personagem simplesmente desaparecerá da memória dos vivos; nem mesmo os seus amigos ou a sua família lembrarão dele. O efeito é automático e completo, afetando todas as pessoas do mundo (exceto aquelas com Auspício 10, ou seu equivalente mágico). O personagem não é invisível: ele simplesmente não é reconhecido e lembrado. Embora as referências escritas sobre o personagem não desapareçam e as fitas de vídeo nas quais ele aparece não se apaguem, todos que lerem as referências ou virem as imagens às ignorarão hipnoticamente (com o passar dos anos, as palavras e as imagens podem aflorar ao consciente).

Sistema — Quando o personagem encontrar com alguém que um dia o tenha conhecido, precisar: testar Manipulação + Furtividade (dificuldade 8). O número de sucessos obtidos indica o quanto o personagem foi bem-sucedido em "desaparecer".

- | | |
|------------|--|
| 1 Sucesso | O alvo lembra que ele uma vez o conheceu, mas recorda apenas uma coisa muito trivial a seu respeito. Contudo, isso pode ser o bastante para ativar outras memórias se ele fitar você. |
| 2 Sucessos | O alvo tem certeza de que o conhece, mas não sabe nada a seu respeito. |
| 3 Sucessos | "Eu não conheço você de algum lugar?" |
| 4 Sucessos | O alvo olha desconfiado para você, pensando com seus botões: "Tem alguma coisa esquisita com esse sujeito". |
| 5 Sucessos | O alvo nem mesmo o vê; o efeito ainda está forte demais. Os efeitos deste poder, obviamente, significam que ninguém mais seguirá o personagem. Uma falha crítica é alguma coisa como um presságio, pois envia um sinal a qualquer indivíduo interessado no personagem, permitindo que a parte interessada localize-o facilmente. |

Ogham

(Clã Especializado: Lhiannan)

A disciplina Ogham é exclusiva dos Lhiannan, entretanto existem rumores de magias semelhantes baseadas em escrituras e runas, que são praticadas em outros lugares do mundo. Ogham permite ao praticante, invocar o sangue e o conhecimento dos antigos nomes das coisas, e inscrevendo os glifos rúnicos deles, ele poderá evocar vários efeitos.

1. Consagrar a Mata

Subindo em uma árvore e jogando seu sangue (num padrão espiral) sobre o solo numa área de vegetação, o Lhiannan desperta imediatamente os espíritos do local, para que eles o defendam.

Sistema — O Lhiannan corta uma veia e sangra sobre a terra. Um Ponto de Sangue equivale a uma área de uns 3 metros; cada ponto adicional dobra a área afetada (três pontos afeta aproximadamente 15 metros). Este processo leva um turno por Ponto de Sangue gasto. Depois que o círculo de sangue foi feito, o jogador deve rolar Carisma + Sobrevivência (dificuldade 6). Se for bem sucedido o Lhiannan desperta a planta - e a terra - e os espíritos da área vão atacar aqueles que o praticante designar. Gêiseres explodem sobre os inimigos, raízes levantam-se para que os inimigos tropecem, e chicotes e galhos de árvores atacam os mesmos. Além do que, as vítimas que estejam na área afetada devem subtrair dois dados de todas as suas Paradas e fazer um teste de Vigor + Esquiva (dificuldade 6) a cada turno ou sofrerá três dados de dano normal. O poder dura um cena. E uma falha crítica enfurecerá os espíritos, que atacam o Lhiannan.

2. Ísatis Carmesim

O vampiro pode convocar os espíritos do sangue e da guerra em seu corpo, inscrevendo glifos místicos em si.

Sistema — O Lhiannan gasta uma cena para inscrever seu corpo com letras rúnicas. O jogador rola Inteligência + Ocultismo (dificuldade 7). Para cada sucesso, o Lhiannan ignora um ponto nas penalidades por ferimentos ou devido a dor, e subtrai dois das dificuldades nos testes para evitar o Röttschreck e o Frenesi. Adicionalmente, o Lhiannan pode, uma vez por cena, dar um golpe avassalador; brigando ou atacando com uma arma branca. Se este ataque tiver sucesso, o número de sucessos no teste de acerto é somado à Parada de Dados para danos. Os glifos mantêm seus poderes por um combate, ou até que o vampiro leve quatro ou mais danos no seu nível de Vitalidade (no qual supõe-se que os glifos serão obscurecidos).

3. Insculpir A Maldição

Escrevendo o nome de seu inimigo no próprio corpo, o Lhiannan ganha grande poder sobre este inimigo.

Sistema — O Lhiannan deve saber o verdadeiro nome do inimigo. O jogador gasta três Pontos de Sangue e inscreve a versão rúnica daquele nome no corpo; este nome deve ser exibido em uma parte do corpo visível ao inimigo. O oponente tem que rolar Raciocínio + Ocultismo (dificuldade 8) ou será afetado por esta magia. O efeito será escolhido pelo Lhiannan e pode incluir qualquer uma das várias maldições:

- Corpo: O Lhiannan deixa o inimigo impotente (no caso de um vampiro, impossibilita o uso de Pontos de Sangue).
- Mente: O Lhiannan deixa o inimigo confuso e distraído. Sempre que tentar invocar um Conhecimento, Poder Mágico, Disciplina ou outro fruto de concentração, o inimigo deve gastar um ponto de Força de Vontade.
- Voz: O inimigo ficará mudo.
- Alma: O Lhiannan deixa o inimigo intensamente suscetível ao frenesi; todas as dificuldades para evitar o frenesi são aumentadas em dois.

O efeito começa quando o inimigo vê o nome dele, e só termina quando o glifo for apagado (ou o Lhiannan levar quatro ou mais níveis de dano). Note que a menos que a vítima esteja familiarizada com as escrituras rúnicas do Lhiannan, ele não reconhecerá o nome dele como está escrito no corpo do Lhiannan.

4. Lua e Sol

O Lhiannan usa seu sangue para inscrever os símbolos antigos da lua ou do sol em sua testa ou na de outro indivíduo. Desta forma, o Lhiannan encana o poder de um espírito celestial e cria uma forma de talismã.

Sistema — O Lhiannan deve passar 15 minutos inscrevendo o símbolo que deseja. O jogador gasta três Pontos de Sangue. Se ele inscrever o sigil da lua, o efeito vai variar conforme a fase atual da lua:

Nova: some um dado aos testes que envolvam Vigor.

Crescente: some um dado aos testes que envolvam Raciocínio.

Meia Lua: some um dado aos testes que envolvam Percepção.

Minguante: some um dado aos testes com Atributos Sociais.

Cheia: some um dado aos testes para danos.

Sempre que o Lhiannan inscreve o sigil da lua, seja qual for a fase lunar, a dificuldade para evitar frenesi é aumentada em um. Adicionalmente, qualquer lobisomem que vê o alvo que sustenta tal glifo ficará enfurecido (se a presença de um vampiro não for o suficiente para enfurecê-lo). Se o Lhiannan inscreve o símbolo do sol nele ou outro vampiro, sempre que for levar dano por fogo ou luz solar, o vampiro deve jogar Vigor (dificuldade 8); para cada sucesso, um nível de dano agravado é considerado normal.

5. Linha dos Dragões

O Lhiannan pode inscrever poderosas letras rúnicas para invocar a magia das linhas de ley - a "marca do dragão" da cultura pagã - e assim canalizar a energia mística em seu corpo.

Sistema — O Lhiannan deve estar em uma área onde o ley místico esteja "correndo" próximo à superfície (a critério do Narrador, entretanto Caerns Garous ou Nodos de Magos certamente, são reservatórios de energia mística). Caerns, Nodos de Mago, Locais Assombrados, Clareiras de Fadas e semelhantes são avaliados de 1 a 5, sendo 1 o mais fraco e 5 o mais forte. O Lhiannan gasta uma cena (e o jogador gasta cinco Pontos de Sangue) inscrevendo glifos no local. Para cada sucesso em um teste de Percepção + Ocultismo (dificuldade 7), o Lhiannan pode converter um nível de energia do local místico em dois dados que poderão ser somados a qualquer Parada de Dados que o vampiro desejar usar (em uma única ação). Esta energia mística pode ser retirada do local uma vez por turno. Quando muita energia for retirada, o local fica irrevogavelmente escoado (a área fica estéril e inútil, grama seca e morre, árvores murcham e o solo fica cinza). Uma drenagem parcial reduz proporcionalmente o nível de poder do local místico. Os dados ganhos em vários turnos não são cumulativos.

Exemplo: Um Lhiannan está em um caern Garou poderoso (nível cinco). Ele inscreve os glifos da Linha do Dragão e consegue três sucessos, o que o permite extrair a energia do local. O caern poderia prover tanto quanto 10 dados de energia mística em um único turno, mas o vampiro conseguiu apenas três sucessos, além do que, neste caso ele só joga seis dados por turno. Se os dados ganhos não forem utilizados no turno seguinte, eles são perdidos, e só podem ser recuperados no outro turno, com um novo teste. Uma vez, que 50 dados fossem escoados do caern, ele seria destruído. Adicionalmente, alguns locais se dedicam a deidades específicas ou a grandes espíritos (Guerra, Morte, Amor, Cura), proporcione ao vampiro poderes apropriados; os tais poderes ficam a critério do Narrador, embora sejam temporários.

6. Inscrever os Nomes Esquecidos

Neste nível, o Lhiannan deve saber os nomes de algumas das mais terríveis bestas que vagaram na Terra nas noites antigas, e poderá convocá-las.

Sistema — O Lhiannan inscreve o nome da criatura. O jogador gasta três Pontos de Sangue e rola Inteligência + Ocultismo (dificuldade 9). Se o teste for bem sucedido, uma besta mítica aparecerá antes do amanhecer, ou dentro de uma cena. A besta não é comparável a nenhuma criatura, e é muito poderosa (use poderes similares aos de demônios da primeira hierarquia). O Lhiannan não tem nenhum controle direto sob a besta e terá que satisfazê-la (geralmente, sacrifícios de crianças são muito bem aceitos).

Presença

(Clã Especializado: *Ventrue*)

Um vampiro que detenha essa Disciplina é excepcionalmente atraente a outros indivíduos. As pessoas querem estar na companhia do vampiro para banharem-se na luz brilhante que ele irradia. Ele não precisa desempenhar nenhuma espécie de ação evidente: a Presença é um aspecto natural da personalidade de um indivíduo. A Presença é uma disciplina poderosa, ainda que sutil.

A Disciplina Presença é um poder sobre as emoções das pessoas, não sobre seu julgamento ou razão. Não se pode dar ordens usando-se a Presença; o efeito é absolutamente não-verbal. A Presença faz os outros indivíduos sentirem coisas ou reagirem de determinadas formas ao vampiro, mas a manipulação direta da mente é o campo do Domínio. Ao contrário do Domínio, a Presença pode ser usada sobre muitas pessoas ao mesmo tempo e não requer contato visual para ser usada. O vampiro precisa apenas estar à vista dos indivíduos que deseja afetar, de modo que seu rosto seja visto com clareza.

As pessoas afetadas pela Presença podem usar pontos de Força de Vontade para resistir aos efeitos durante um turno, conforme ocorre com o Domínio. Durante este tempo eles poderão escapar, evitando desta forma efeitos mais permanentes. Os Membros costumam ser sensatos o suficiente para fazê-lo, reação que raramente ocorre entre os mortais.

1. Fascínio

Neste nível o vampiro faz com que as pessoas a sua volta sintam uma vontade inexplicável de ficarem próximo a ele e serem as mais prestativas possíveis. O fascínio é muito eficaz na comunicação em massa.

Sistema — Carisma + Performance (dificuldade 7). O número de sucessos determina o número de pessoas afetadas pelo fascínio.

1 Sucesso	Uma pessoa
2 Sucessos	Duas pessoas
3 Sucessos	Seis pessoas
4 Sucessos	Vinte pessoas
5 Sucessos	Todas as pessoas próximas ao vampiro.

2. Olhar Aterrorizante

Com este poder, o vampiro eleva a imagem aterrorizante do vampiro a um nível absurdo, até mesmo os mais robustos e corajosos fogem apavorados do olhar de um vampiro usando o Olhar Aterrorizante.

Sistema — Carisma + Intimidação (dificuldade igual a Raciocínio + Coragem do alvo), um sucesso indica que a vítima esta apenas amedrontada, três ou mais sucessos indicam que o alvo foge apavorado, se não puder fugir ele escala as paredes ou cava um buraco, mas não enfrenta o vampiro.

3. Transe

Influenciando a emoção dos outros, o vampiro pode torná-las seus servos. Já que este poder é feito por livre vontade e amor e não por dominação cerebral, os alvos mantêm suas criatividade e habilidades.

Sistema — Aparência + Empatia (dificuldade igual a Força de Vontade permanente do alvo).

1 Sucesso	Uma hora
2 Sucessos	Um dia
3 Sucessos	Uma semana
4 Sucessos	Um mês
5 Sucessos	Um ano

4. Convocação

Este poder incrível faz com que o vampiro convoque qualquer um que ele já tenha conhecido antes. Ele pode chamar qualquer pessoa de qualquer distância dentro do mundo físico e a pessoa sem ao menos saber porque virá ao vampiro o mais rápido possível.

Sistema — Carisma + Lábria. A dificuldade padrão é 5, pode aumentar para 7 se o alvo for virtualmente desconhecido.

- | | |
|------------|--|
| 1 Sucesso | O alvo se dirige lenta e hesitantemente |
| 2 Sucessos | O alvo se dirige relutantemente, é facilmente parado por obstáculos. |
| 3 Sucessos | O alvo se dirige com velocidade razoável |
| 4 Sucessos | O alvo se dirige com pressa, superando todos os obstáculos. |
| 5 Sucessos | O alvo se dirige correndo, fazendo de tudo para alcançar o vampiro. |

5. Majestade

Neste nível de maestria, o vampiro se torna mil vezes mais atraente ou apavorante. Até mesmo os mais corajosos não conseguem resistir ao poder do vampiro. Sob esse poder todos a sua volta o seguem corajoso, forte, audaz e esperto, sem exceção.

Sistema — Se gasta um ponto de força de vontade. O alvo pode testar sua Coragem (dificuldade igual a Carisma + Intimidação do personagem) se desejar ser rude ou contrariar o vampiro. Um sucesso faz com que a vítima aja normalmente, se falhar ele se humilha na frente do vampiro.

6. Amor

Semelhante a Fascínio, só que ainda mais irresistível, este poder tem os efeitos semelhantes a um Laço de Sangue enquanto o alvo se encontrar na presença do personagem.

Sistema — O uso bem-sucedido deste poder requer um teste de Carisma + Representação (a dificuldade é a Força de Vontade do alvo). Caso o teste seja bem-sucedido, o poder permitir ao personagem uma influência enorme sobre a vítima.

6. Fúria

O vampiro pode induzir sentimentos de irritação e hostilidade naqueles que o cercam. A mais leve fagulha geralmente bastará para causar discussões e brigas.

Sistema — O uso deste poder requer um teste de Manipulação + Lábria (dificuldade 8) e afeta uma quantidade variável de alvos dependendo do número de sucessos. Todos os vampiros que sejam afetados por este poder precisam gastar um ponto de Força de Vontade para não serem tomados imediatamente pelo frenesi. Se o personagem for novamente bem-sucedido no teste, terá de ser gasto outro ponto de Força de Vontade a cada turno na presença do personagem. A única forma de evitar a necessidade de gastar um ponto de Força de Vontade é sair da presença do vampiro.

- | | |
|------------|---|
| 1 Sucesso | Duas pessoas |
| 2 Sucessos | Quatro pessoas |
| 3 Sucessos | Oito pessoas |
| 4 Sucessos | Vinte pessoas |
| 5 Sucessos | Todos na vizinhança próxima do personagem |

7. Entorpecimento de Mente

Enquanto a Presença geralmente gera emoções nas pessoas, o Entorpecimento da Mente as retira. Quando um personagem usa este poder, aqueles à sua volta perdem as emoções que estavam sentindo, ficando completamente entorpecidos. Eles perdem qualquer motivação ou razão para agirem e tendem a não fazer nada. Eles continuam quaisquer tarefas rotineiras com as quais se habituaram e até mesmo iniciam essas tarefas se não tiverem mais nada para fazer (portanto podem começar a passar o aspirador na casa se era isso que estavam fazendo um pouco antes de serem atingidos por este poder). Embora este poder não reduza a Inteligência de suas vítimas, elas não pensam em mais nada além das informações sensoriais que estejam recebendo no momento. Elas não reagirão a nada além de informações simples e imediatas (como um objeto quente colocado em suas mãos). Não ficarão zangadas com alguém que grite com elas e não se assustarão quando estiverem em perigo.

Sistema — O Entorpecimento da Mente requer um teste de Manipulação + Intimidação (dificuldade 8); o número de sucessos determina o número de indivíduos potencialmente afetados (veja a tabela adiante). O efeito dura enquanto o personagem permanecer na presença do alvo. Outros vampiros podem resistir ao efeito deste poder testando Força de Vontade (dificuldade 8). Se um alvo obtiver mais sucessos que o usuário do poder, o alvo não será afetado.

1 Sucesso	Três pessoas
2 Sucessos	Seis pessoas
3 Sucessos	Quinze pessoas
4 Sucessos	Trinta pessoas
5 Sucessos	Todos na vizinhança próxima do personagem.

7. Máscara de Empatia

Como o Entorpecimento da Mente, a Máscara de Empatia remove emoções ao invés de criá-las. Contudo, enquanto o Entorpecimento da Mente funciona como um porrete, a Máscara de Empatia atua como um bisturi, cortando delicadamente os elos entre as pessoas. Essencialmente, ela remove as ligações entre as pessoas ao redor do personagem eliminando os laços emocionais. Os amantes param de amar, os amigos deixam de se importar uns com os outros e as alianças viram fumaça. As pessoas começam a se comportar como unidades absolutamente autônomas, desprovidas de qualquer percepção ou desejo comunitário.

Sistema — O personagem precisa fazer um teste de Manipulação + Lábia (dificuldade 8); o número de sucessos determina o número de indivíduos potencialmente afetados (veja a tabela a seguir). Os outros vampiros devem resistir ao efeito deste poder testando Força de Vontade (dificuldade 8). Se um alvo obtiver mais sucessos que o usuário do poder, ele não será afetado.

1 Sucesso	Uma pessoa
2 Sucessos	Três pessoas
3 Sucessos	Seis pessoas
4 Sucessos	Doze pessoas
5 Sucessos	Vinte pessoas

8. Invocou Frenesi

Como o sol ou a chama, o personagem pode levar outro Membro a ser tomado pelo frenesi.

Sistema — O frenesi é provocado num teste resistido de Manipulação + Empatia (a dificuldade é igual à Força de Vontade do alvo) contra o Autocontrole do Alvo (dificuldade 7). Caso o personagem vença, o alvo será tomado pelo frenesi.

9. Coração da Cidade

Um personagem com este nível de Presença tornou-se uma parte tão essencial na vida de uma área urbana que pode afetar as emoções de todos que a chamam lar. O personagem pode fazer com que todos habitantes dessa área sintam uma emoção de sua escolha (irritação, amor, confiança, ódio, etc.), embora apenas de uma forma sutil. Este poder não pode, por exemplo, levar os moradores de uma cidade a, enfurecidos, voltarem-se uns contra os outros - a não ser, talvez, que eles já se encontrem num estado de grande raiva. Os turistas são bem menos afetados que os moradores da cidade. Aqueles indivíduos que tenham uma relação íntima com a cidade, mas que vivam em alguma outra parte, serão afetados com quase a mesma força que seus moradores atuais.

Sistema — O personagem deve testar Carisma + Conhecimento da área de uma cidade que esteja sendo afetada (dificuldade 10) e precisa gastar um ponto de Força de Vontade antes de fazer o teste. O número de sucessos indica durante quanto tempo a emoção específica que o personagem tenha irradiado será sentida. O personagem pode interromper este efeito a qualquer momento.

1 Sucesso	Um minuto
2 Sucessos	Dez minutos
3 Sucessos	Uma hora
4 Sucessos	Um dia
5 Sucessos	Uma semana

10. Mundo dos Sonhos

Um personagem que detenha este poder pode afetar os sonhos de todos os indivíduos do mundo (embora possa concentrar-se numa cidade, ou mesmo num único indivíduo, se preferir). O personagem pode enviar símbolos, temas, histórias, imagens, qualquer coisa que queira, até mesmo pesadelos.

Sistema — Uma emissão como essa requer um teste bem-sucedido de Raciocínio+ Etiqueta (dificuldade 9). O número de sucessos indica o quão profundamente as pessoas são afetadas pelo sonho.

1 Sucesso	As pessoas talvez não se recordem do sonho, mas ele pode afetá-las subconscientemente.
2 Sucessos	Elas recordam trechos do sonho.
3 Sucessos	O sonho está firmemente impregnado em suas mentes; partes dele emergem à consciência durante o dia.
4 Sucessos	Elas lembrarão do sonho inteiro, e este não sairá de suas mentes durante todo o dia.
5 Sucessos	Muitas delas acordarão gritando. O sonho inteiro ficará gravado eternamente em seus cérebros.

Potência

(Clã Especializado: GERAL)

Os vampiros dotados desta Disciplina possuem uma força sobrenatural. A Potência permitem que os vampiros pulem distâncias tremendas, ergam pesos volumosos e golpeiem oponentes com uma força apavorante. Até mesmo os níveis mais baixos deste poder dotam o Membro com um poder físico além dos limites mortais. Imortais mais poderosos são conhecidos por pularem tão longe que parecem estar voando, jogarem carros como latas de refrigerante e golpear através de concreto como se estivessem socando papelão. Enquanto as Disciplinas mentais inspiram temor, a efetividade bruta da Potência é formidável por si só.

Os Clãs Brujah, Giovanni, Lasombra e Nosferatu são os possuidores primários desta Disciplina. Mesmo assim, Membro de outros clãs freqüentemente conseguem encontrar alguém que os possa encaminhar através dos caminhos da Potência.

Sistema - O jogador faz todos os testes relacionados à Força normalmente, e então, adicionam um sucesso automático para cada ponto que ele possuir em Potência. Portanto, o personagem obtém sucesso na maioria das façanhas físicas praticamente sem a necessidade de um teste. Em combates com armas brancas e em brigas, os sucessos automáticos são aplicados no resultado das jogadas de dano.

6. Impressão

Um vampiro com um conhecimento profundo da Potência é capaz de espremer muitíssimo forte. De fato, ele é capaz de deixar a impressão de seus dedos ou mãos em qualquer superfície sólida, incluindo placas de aço sólidas. O uso de Impressão pode servir simplesmente como uma ameaça ou pode se usado, por exemplo, para cavar apoios em superfícies perpendiculares a fim de escalá-las.

Sistema — Requer o gasto de um ponto de sangue para ser ativada. O poder permanece ativo por uma cena. A profundidade das impressões que o vampiro cria com o poder é deixado a critério do Narrador – esta decisão deve levar em conta a quantidade de força da qual o vampiro pode dispor, a resistência do material e sua espessura. Se o objeto em questão for bastante fino, o vampiro pode ser capaz, de acordo com o Narrador, de simplesmente atravessá-lo (no caso de uma parede) ou rasga-lo (no caso de uma haste ou tubo).

7. Golpe da Terra

De acordo com alguns mestres, a Potência é simplesmente a arte de golpear alguma coisa *muitíssimo* forte. Mas o que fazer quando seu alvo está muito longe para acertá-lo diretamente? A resposta é, caso você seja suficientemente talentoso com a Disciplina, usar Golpe da Terra. Basicamente, Golpe da Terra é a habilidade de atingir o chão num ponto A e fazer com que a força do golpe emerja do chão num ponto B a alguma distância.

Sistema — Exige o gasto de dois pontos de sangue, assim como um teste normal de Destreza + Briga. O vampiro pode socar (ou bater o pé, depende do estilo de cada um) o chão e, se o ataque for bem sucedido, a força do golpe irá emergir do chão com uma explosão de pedras e rochas diretamente abaixo do alvo. A dificuldade de se esquivar do ataque aumenta em dois, pois é muito mais difícil se mover para longe de um pulso subterrâneo do que abaixar-se diante de um golpe. O alcance do Golpe de Terra é para três metro a cada nível de Potência que o vampiro possui, embora o alvo tenha que estar visível. Uma falha na jogada de ataque significa que o golpe foi aplicado incorretamente e pode explodir em qualquer ponto dentro do raio de alcance; um falha crítica indica que o vampiro pulverizou o chão sob ele e pode muito bem ter se enterrado num buraco durante o processo.

8. Chicotear

A expressão “os poderosos sempre fazem as coisas parecerem tão fáceis” é um truísmo, que no caso de Chicotear se torna uma verdade literal. Com este poder, um mestre da Potência pode realizar gestos suaves – um aceno, estalo ou o arremesso de uma bola – e fazer com que eles desencadeiem o impacto total e devastador de um golpe mortal. O ataque pode surgir sem avisos, limitando a habilidade de esquiva ou antecipação do alvo, o que faz de Chicotear uma das mais temidas aplicações da Potência.

Sistema — Exige o gasto de um ponto de sangue e um teste de Destreza + Briga (dif. 6). Ele também exige que o vampiro faça algum tipo de gesto que oriente o golpe. Que tipo de gesto será usado é deixado a cargo do jogador – qualquer coisa desde o estalo de um dedo ao sopro de um beijo. O alcance de Chicotear só é limitado pelas percepções do Membro e o golpe atinge com a mesma força que o ataque normal (incluindo todos os bônus).

Quietus

(Clã Especializado: Assamitas)

Uma morte silenciosa é o objetivo desta Disciplina. Seus usuários são capazes de matar sem que ninguém venha a saber que eles estiveram perto da vítima. É uma Disciplina que todos os Assamitas procuram dominar, sendo invariavelmente a Disciplina de nível mais alto que qualquer membro deste clã possui. O sangue Assamita pode ser tão venenoso aos outros Membros quanto seu sangue é aos Assamitas. A maioria desses poderes reflete que todos os seres, de uma forma ou de outra, estão conectados pelo sangue que é tão essencial às pós-vidas dos vampiros.

1. Silêncio Mortal

O Assamita pode fazer com que tudo a sua volta fique sem som nenhum, uma espécie de poder emudecedor emana do corpo do Assamita fazendo com que ninguém possa ouvir os gritos de morte da vítima.

Sistema — Custa um ponto de sangue para ser ativado, mantém um raio de seis metros de silêncio total em volta do Assamita. Durante uma hora

2. Toque do Escorpião

Ao mudar as propriedades de seu sangue, o vampiro transforma seu sangue em um veneno poderoso que destrói o vigor do alvo.

Sistema — Usa-se pelo menos um ponto de sangue e testa-se a sua Força de Vontade (dificuldade 6). Se bem sucedido o Assamita tira um ponto de vigor por ponto de sangue gasto. O alvo pode resistir ao veneno num teste de Vigor + Fortitude (dificuldade 6) Cada sucesso cancela um sucesso do Assamita.

3. O Chamado de Dagon

Com um simples toque o vampiro pode afogar a sua vítima com seu próprio sangue explodindo seus vasos sanguíneos.

Sistema — O Assamita toca sua vítima e após uma hora pode emitir o chamado ao custo de um ponto de força de vontade e um teste resistido de vigor contra vigor; a dificuldade é o nível permanente de Força de Vontade de cada um. Cada sucesso significa um dano causado no alvo. No próximo turno o jogador pode gastar outro ponto de Força de Vontade para testar novamente, o vampiro pode fazer isso até que sua Força de Vontade acabe.

4. A Carícia de Ba'al

O vampiro transforma seu sangue em um líquido virulento que ao ser passado na arma do Assamita faz com que ela cause dano agravado.

Sistema — Um ponto de sangue precisa ser gasto para cada golpe que o vampiro quiser dar com dano agravado.

5. Gosto da Morte

O gosto da morte faz com que o vampiro seja capaz de cuspir sangue caustico em sua vítima. Este sangue coroe os ossos e carne da vítima.

Sistema — O vampiro pode cuspir 3 metros de distância por ponto de força/potência que o Assamita tiver. Para acertar o alvo o vampiro precisa testar Vigor + Atletismo (dificuldade 6) Cada ponto de sangue cuspidos inflige dois dados de dano agravado.

6. Suor de Sangue

Concentrando-se no alvo desejado, o personagem pode levá-lo a sangrar profusamente através de suas glândulas sudoríparas.

Sistema — O vampiro precisa ser capaz de ver o alvo e fazer um teste de Força de Vontade bem-sucedido (a dificuldade é o Vigor do alvo + 3). O número de sucessos significa o número de Pontos de Sangue que o alvo perde. O sangue é drenado do corpo do alvo a uma razão de dois Pontos de Sangue por turno, até o máximo indicado pelos dados. Um alvo humano que seja reduzido a dois ou menos Pontos de Sangue morre em consequência de perda de sangue. Um vampiro-alvo corre o risco de ser tomado pelo frenesi ou pelo Röttschreck (o primeiro se o Autocontrole estiver mais baixo que a Coragem, o segundo se ocorrer o contrário) em consequência da perda de sangue.

6. Empatia de Sangue

O personagem é capaz de deixar resíduos de seus sentimentos na corrente sanguínea de sua fonte. Qualquer um que beba de seu sangue depois que o personagem tiver empregado este poder sentirá as emoções implantadas pelo personagem.

Sistema — Este efeito dura um dia por Ponto de Sangue bebido. Para reverter este efeito, o indivíduo que houver bebido precisa testar Força de Vontade (Dificuldade 8). O número de sucessos necessários ao alvo será igual ao número de Pontos de Sangue tirados da fonte.

7. Sanguessuga

O personagem não precisa mais morder um alvo para beber-lhe o sangue. Se o vampiro puder colocar sua pele em contato com a do personagem, poderá beber vitae do alvo por osmose. Esse poder não deixa marcas onde foi feito o contato.

Sistema — O vampiro pode drenar a cada turno um número de Pontos de Sangue equivalente ao seu Vigor. É preciso gastar um ponto de Força de Vontade para ativar este poder.

7. Sangue Sujo

Ao comando do personagem, o sangue de uma fonte torna-se repugnante e impossível de ser bebido por qualquer outro vampiro. O personagem pode continuar bebendo esse sangue sem problemas.

Sistema — Qualquer indivíduo que beba deste sangue receberá três Níveis de Vitalidade de danos a cada Ponto de Sangue bebido.

8. Coagulação de Sangue

Depois de tocar o alvo com uma palma coberta de sangue (e, portanto usando um Ponto de Sangue), o personagem poderá fazer o sangue do alvo coagular dentro de seu corpo. O alvo precisa cortar-se e sangrar para poder livrar-se do "sangue ruim", que agora é inútil para ele. Este efeito é acumulativo, de modo que o personagem pode continuar coagulando e poderá beber vitae por osmose o sangue do alvo em turnos sucessivos.

Sistema — O personagem precisa testar sua Manipulação + Medicina (a dificuldade é igual aos Pontos de Sangue atuais do alvo, até um máximo de 10). Cada sucesso coagula um dos Pontos de Sangue do alvo, deixando-o inutilizável. O personagem não precisa tentar coagular todo o sangue do alvo de uma vez, podendo fazê-lo tão pouco quanto um Ponto de Sangue por turno (contanto que seja obtido pelo menos um sucesso).

ATENÇÃO: usar este poder num humano para coagular mais de um Ponto de Sangue, provoca-lhe um ataque cardíaco.

9. Erosão

Depois de tocar o alvo com uma palma coberta de sangue e gastar cinco Pontos de Sangue, o personagem pode reduzir imediatamente a Força, a Destreza e Vitalidade do alvo a zero. Isto incapacitará o alvo conforme descrito anteriormente em Fraqueza e Doença.

Sistema — Para ser bem-sucedido, o personagem precisa sair vitorioso numa disputa de Força de Vontade contra Força de Vontade (dificuldade 8) contra o alvo. O alvo só readquirirá estes pontos depois de passar por um número de noites equivalente ao número de sucessos obtidos pelo personagem.

10. Vitae Imaculada

Usando esta Disciplina para alterar seu sangue, o personagem é capaz de fazer outras pessoas ficarem ligadas a ele por Laços de Sangue mesmo se e elas tiverem bebido apenas um Ponto de Sangue de sua vitae só uma vez.

Sistema — Esta Disciplina substituirá todos os Laços de Sangue anteriores por aquele forjado mais recentemente, mas apenas se o novo Regente for de uma geração mais baixa que o anterior.

Quimerismo

(Clã Especializado: *Ravnos*)

Mestres da trapaça e da fraude, os Ravnos freqüentemente usam sua habilidade para criar ilusões e alucinações. As ilusões mais simples podem fazer atendentes de loja aceitarem notas de um dólar para uma compra de cem dólares ou aterrorizar Membros com uma estaca falsa. A níveis mais elevados, uma estaca falsa poderia realmente ferir o vampiro e fazê-lo acreditar que está paralisado.

Esta Disciplina envolve poucos testes de resistência, afinal nos dias de hoje quase ninguém espera ver ilusões. Ainda assim, se alguém tentar criar um Monstro Púrpura Devorador de Vampiros a partir do nada, pode esperar alguma descrença dos espectadores. Quanto menos viável for uma ilusão, menos ela será levada em conta pelas mentes céticas dos mortais modernos.

Uma ilusão não pode ser criada se o vampiro que a fizer não puder senti-la. Assim, um Cainita vendado não poderá usar *Ignis Fatuus* para criar a imagem de uma arma, mas poderá usar *Fata Morgana* para criar uma em sua mão, pois poderá sentir seu toque. Se o vampiro quiser, as outras pessoas poderão ver, sentir e cheirar a arma.

1. *Ignis Fatuus*

Essas ilusões pequenas e estáticas afetam apenas um sentido. Qualquer indivíduo que se encontre na área pode detectar a ilusão com este sentido, mas não com os outros. Atenção: mesmo se uma ilusão puder ser detectada pelo toque, ela não estará onde parece. Portanto um muro invisível de *Ignis Fatuus* poderia ser atravessado (basta empurrá-lo — se uma pessoa a socasse, sentiria uma ilusão tátil, mas a sua mão a atravessaria).

Sistema — Uma ilusão custa um ponto de Força de Vontade para ser criada e dura até que o personagem não possa mais senti-la, decida terminá-la, ou torne-se transparente de alguma forma. Terminar uma ilusão não requer tempo nem esforço, podendo acontecer sempre que o criador quiser.

2. *Fata Morgana*

Uma ilusão criada com este poder pode ser detectada por qualquer ou todos os sentidos, conforme decidido pelo vampiro no momento em que ele criar a ilusão. Mais uma vez, a ilusão não se encontra realmente lá, podendo ser atravessada.

Sistema — Como as ilusões criadas pelos *Ignis Fatuus*, essas ilusões são estáticas, não podendo ser movidas depois de criadas. Elas custam dois pontos de Força de Vontade para serem criadas e desaparecem da mesma forma que as cria das com *Ignis Fatuus*.

3. *Aparição*

Este poder é usado em conjunto com um dos poderes acima e permite que a ilusão em questão se mova.

Sistema — O criador gasta um Ponto de Sangue para fazer uma ilusão mover-se numa direção específica. Ele pode alterar ou parar este movimento, mas apenas se não tiver feito nada além de concentrar-se na ilusão depois de criá-la.

4. *Permanência*

Este poder, também usado com *Ignis Fatuus* ou *Fata Morgana*, permite que uma ilusão continue existindo mesmo quando o vampiro não puder vê-la.

Sistema — Tudo que o vampiro precisa fazer é gastar um Ponto de Sangue e a ilusão permanecerá até ser dissolvida.

5. Realidade Cruel

Este poder é eficaz apenas em uma pessoa por vez. Essencialmente, a vítima da Cruel Realidade acredita completa e absolutamente que a ilusão de fato existe. Um fogo falso irá queimá-lo, uma parede falsa irá detê-lo, uma bala falsa poderá feri-lo.

Sistema — Uma Cruel Realidade custa dois pontos de Força de Vontade para ser criada. Se o vampiro estiver tentando ferir um inimigo com este poder, precisará testar Manipulação + Lábia (a dificuldade é a Percepção + Autocontrole da vítima). Cada sucesso inflige um Nível de Vitalidade de dano sobre a vítima, embora o personagem possa causar menos que a quantidade total de dano se, antes de jogar os dados, anunciar uma quantidade máxima de dano que quiser infligir. Uma pessoa não pode realmente ser morta desta forma, e todos os ferimentos desaparecerão depois da vítima ser realmente convencida de que não foi ferida (o que pode e levará um período de tempo considerável — pode ser necessário um tratamento psiquiátrico).

6. Controle de Fatus

O vampiro não precisa mais gastar um ponto de Força de Vontade para criar ilusões. Além disso, o Membro não precisa mais sentir as ilusões para fazer com que elas continuem, embora o personagem precise encontrar-se a uma distância máxima de mil e seiscentos metros da ilusão.

Sistema — Este poder funciona apenas com Ignis Fatus, Fata Morgana e Aparição.

6. Realidade em Massa

Este poder leva mais de uma pessoa a experimentar uma Realidade Cruel. Qualquer indivíduo na mesma área geral de ilusão sente-a como se estivesse realmente presente. Portanto, se a ilusão de uma metralhadora fosse criada, a arma seria capaz de disparar balas contra um determinado número de pessoas.

Sistema — Apenas os procedimentos descritos acima.

7. Fatus Distante

Esta Disciplina permite ao personagem criar ilusões à distância. A única exigência é que o personagem seja capaz de visualizar mentalmente a imagem do destino da ilusão. Isto normalmente significa que o personagem precisa ter estado pessoalmente no local em questão. Contudo, alguém que já tenha estado lá poderia descrever o local em detalhes para o personagem, que poderia também usar este poder depois de ter visto uma fotografia do lugar.

Sistema — A dificuldade do Fatus Distante depende unicamente da familiaridade com o local. Depois do lugar ter sido “mirado”, os outros poderes desta Disciplina serão empregados normalmente para criar a ilusão.

Dificuldade 6	Lugar tão familiar quanto o seu refúgio.
Dificuldade 7	Visitado três vezes ou mais.
Dificuldade 8	Visitado uma vez.
Dificuldade 9	Descrito em detalhes.
Dificuldade 10	Nunca esteve lá, mas tem uma fotografia.

8. Pseudo Cegueira

Um personagem que possua este poder é incapaz de ver embustes. Isto significa que o personagem não é afetado por nenhum poder de Ofuscação ou Quimerismo abaixo do Nível Nove. Ele simplesmente não os percebe (mesmo se quiser), não sendo, portanto, afetado por eles. Além disso, um personagem que possuir este poder não poderá ser afetado por mentiras. Se uma mentira lhe for contada, o personagem a ouvirá, mas saberá que é falsa.

Sistema — Apenas os procedimentos descritos acima.

9. Privação Sensorial

Este poder nega ao alvo acesso a todos os cinco sentidos. Enquanto o efeito durar o alvo não poderá ver, ouvir, cheirar, sentir gosto ou sentir qualquer coisa pelo tato. Isto leva o alvo a perder efetivamente o contato com o mundo. Qualquer poder que envolva esses sentidos (i.e. Percepção da Aura, Clarividência, Clariaudição) permanece inoperante.

Sistema — O grau de dificuldade é a Força de Vontade atual do alvo. Os efeitos duram pelo período de tempo indicado na tabela abaixo.

1 sucesso	01 turno
2 sucessos	01 hora
3 sucessos	01 dia
4 sucessos	01 mês
5 sucessos	01 ano

10. Realidade

Este poder permite que o mestre da ilusão aprisione outro indivíduo numa realidade alternativa. Até que a vítima escape ou seja libertada, ela vagará por um universo no qual tudo — desde sua aparência até suas leis físicas — são definidas pelo manuseador do poder.

Sistema — O uso deste poder requer um teste de Raciocínio + Intimidação (a dificuldade é a Força de Vontade do alvo + 2). Três sucessos são necessários para mandar o alvo para esta realidade, e a vítima precisa gastar um número de pontos de Força de Vontade equivalente ao número total de sucessos necessários para escapar. Atenção: o alvo realmente deixa a realidade à qual pertence, não podendo ser encontrado com nenhuma Disciplina.

Rapidez

(Clã Especializado: GERAL)

Esta disciplina explica a rapidez superior dos vampiros. Um nível em Rapidez possibilita a um vampiro deslocar-se extremamente rápido em momentos de estresse e desempenhar ações múltiplas num único turno. Embora ninguém possa dividir sua Parada de Dados num único turno, um personagem com Rapidez pode desempenhar ações extras sem penalidades.

Cada ponto de Rapidez dá direito a uma ação extra, e o vampiro pode usar sua Parada de Dados inteira para cada uma. É preciso gastar um Ponto de Sangue a cada turno que o personagem usar Rapidez, mesmo que ele não desempenhar três ações num único turno, ainda assim irá precisar gastar um Ponto de Sangue.

6. Projétil

A despeito do fato de que um vampiro com Rapidez se move com um velocidade incrível, devido a alguma peculiaridade da metafísica, as balas atiradas ou facas lançadas por eles, enquanto neste estado, não se movem mais rápido do que normalmente o fariam. Por séculos, os vampiros de mentalidade científica ficaram perplexos com este fenômeno, enquanto os mais pragmáticos simplesmente encontraram uma maneira de contornarem o problema. O poder Projétil habilita um vampiro a transferir sua velocidade sobrenatural a um objeto arremessado, atirado ou lançado por ele.

Sistema — Requer o gasto de um Ponto de Sangue. Além disso, o jogador precisa decidir quantos níveis de Rapidez ele está aplicando na velocidade do objeto lançado. Portanto, um personagem com Rapidez 6 - além do poder Projétil - pode decidir colocar três pontos na velocidade do objeto lançado e usar os outros três para realizar ações adicionais, que funcionam normalmente. Cada ponto de Rapidez aplicado no objeto lançado resulta num sucesso automático na jogada de dano do ataque, assumindo que o objeto acerte o alvo.

7. Flor da Morte

Em combates, assim como em todas as coisas, a velocidade é muito importante. O uso da Rapidez durante um combate pode transformar até mesmo o mais manso dos Cainitas em um vampiro matadouro ambulante. Sendo assim, quão mais mortal é um vampiro capaz de aplicar ao máximo sua velocidade sobrenatural ao combate? A resposta para esta pergunta é "Muito mais". A Flor da Morte permite que um vampiro explore o máximo de sua Rapidez em combates corpo-a-corpo ou com armas brancas.

Sistema — Este poder custa quatro pontos de sangue, mas seus efeitos espetaculares fazem com que estes pontos valham a pena. Uma vez que o poder é ativado, um número de dados igual ao nível normal de Rapidez é somado a todas as paradas de dados de ataque que o personagem realizar até o fim da cena. Este efeito se limita a ataques corpo-a-corpo e com armas brancas – armas de fogo, arcos e outras coisas semelhantes são excluídos – e não concede ao atacante dados adicionais nas jogadas de dano. A Flor da Morte não é cumulativa – é impossível criar "camadas" deste poder para obter uma parada de dados astronômica.

8. Zéfiro

O Zéfiro produz um efeito vagamente similar a um dos lendários estilos de super-velocidade dos heróis de histórias em quadrinhos, permitindo que o seu usuário corra rápido ao ponto de atravessar extensões de água (o vampiro se move tão rápido que não tem tempo de afundar). Usos particularmente bem sucedidos de Zéfiro permitem que o vampiro corra por sobre muros e, como um dos casos registrados, sobre tetos, embora a última citação seja mais provavelmente um fofoca de salão do que qualquer outra coisa.

Sistema — Zéfiro requer o consumo de um ponto de sangue e um de Força de Vontade. Infelizmente, o Zéfiro exige um concentração tão grande que é impossível combiná-lo com qualquer espécie de ataque, ou na verdade, qualquer outra ação.

Se enquanto estiver usando este poder o personagem sentir a necessidade de fazer qualquer outra coisa, ele primeiramente terá que ser bem sucedido em um teste de Força de Vontade (dificuldade 8). Não é preciso dizer que um falha crítica nesta velocidade pode ter conseqüências espetaculares – em todos os maus sentidos. Na maioria das vezes um vampiro que se move nesta velocidade é praticamente invisível, parecendo-se mais com um borrão do que qualquer outra coisa. Um observador precisa ser bem sucedido em um teste de Percepção + Prontidão (dif. 7) para poder dar uma olhada decente em um Membro que passa zunindo desta forma.

Sanguinus

(Clã Especializado: Irmãos de Sangue)

1. Sangue do Irmão

Gastando-se 1 ponto de Sangue, o Irmão pode curar um nível de vitalidade de alguém em seu círculo sem forçá-lo a beber de seu sangue. Isso pode ser feito à distância, mas só cura um nível por turno.

2. Emprestar Órgãos

O doador e o receptor devem gastar 1 ponto de sangue e o doador deve se concentrar. No próximo turno, um de seus órgãos externo será transferido para o corpo do receptor, permitindo-lhe melhorar sentidos, dados extras para ataques múltiplos, ou qualquer coisa apropriada. Órgão interno - cérebro, coração - não podem ser doados, nem disciplinas podem ser dadas. Para se beneficiar com o uso deste nível, basta apenas o doador tenha este poder.

3. Coordenar Ataques

Gastando-se 1 ponto de sangue, todos os Irmãos em um círculo podem se unir numa ligação mental, permitindo-se agir como uma só entidade. Isso lhes permitem dividir percepções, táticas e até conhecimento enquanto durar a ligação. Há muitos usos deste poder.

- Poderes como Dominação, etc... são feitos contra a maior Força de Vontade, e deve marcar um sucesso adicional por cada Membro no círculo. Se o poder é bem sucedido, há uma quebra mental, removendo o alvo da ligação, então somente ele estará dominado.

- Um estoque de dados extras por pessoas ligadas; qualquer um dos Irmãos pode mexer neste estoque por turno, apesar de se gastar esse dado (se há 5 irmãos, há 5 dados extras por turno, não 5 por vampiro por turno).

- Ataques surpresas, etc... quase nunca dão certo; assume-se que se QUALQUER um dos Irmãos pode ver um ataque, todos saberão. Além do mais, reduza em 3 as dificuldades para Percepção.

- Permanecendo fora do combate e se concentrando, um Irmão pode dar uma Habilidade a outro. Além disso, um Irmão ferido com Briga 5 pode descansar enquanto ao mesmo tempo se concentra no alvo no círculo que está lutando com Briga 2; "emprestando" assim sua Briga.

- Quaisquer vantagens lógicas podem ser distribuídas, como táticas. Acrobacias em grupo, etc... são comuns.

Um Irmão que não tem Sanguinus neste nível pode entrar no círculo normalmente. Entretanto, ele será subordinado a outros dentro do círculo. Ele irá subtrair uma de todas as vantagens listadas (se há 5 dados extras, ele só usará 4 no máximo, etc...); os Irmãos que controlam o círculo vão usufruir a maior parte das informações. Além do mais, esse personagem perde 1 dado em todas as suas jogadas.

4. Geração Concentrada

Com este poder, o Irmão pode adquirir vitæ do seu círculo para melhorar sua geração. Ele poder pegar um nível de geração de cada membro. O Irmão doador deve estar ciente ou o poder falha. Adicionalmente, o Irmão doador efetivamente fica uma geração mais nova. A geração pode ser devolvida mais tarde.

5. Coagular Entidades

Com este grotesco poder, todos os Irmãos podem se unir, física e mentalmente. Todos os Irmãos gastam 3 pontos de sangue e dão as mãos, e se concentram durante um turno. No próximo turno, eles irão fundir-se em um só, uma enorme "coisa" de carne, entranhas e músculos preparados cobertos por olhos e bocas. A geração da criatura será igual a da mais alta envolvida, reduzida em 1 ponto para cada Irmão que formar a entidade. A criatura terá Força, Vigor e Percepção igual aos valores mais altos, +1 por membro, e todos os Atributos serão os mais altos no círculo. Todas as ações físicas receberão um dado extra para cada Irmão no círculo, normalmente usado para ações múltiplas (mais braços, mais dedos, etc...). Somente um Irmão precisa Ter este nível, mas qualquer um que não tenha, automaticamente estará subordinado aos Irmãos que possuem o nível 5 nesta forma.

Serpentis

(Clã Especializado: Seguidores de Set)

Esta Disciplina é derivada e desenvolvida dos poderes lendários de Set, sendo exclusividade dos Seguidores de Set. A maioria dos poderes envolvem, de uma forma ou de outra, o conceito da corrupção.

1. Os Olhos da Serpente

Os olhos do Setista parecem ser dourados com grandes íris negras, e os mortais ao redor do personagem vêem-se estranhamente atraídos a ele. Os olhos do Setita são muitos sedutores, sendo capazes de imobilizar os humanos que os fitarem. Enquanto o personagem continuar fitando os olhos de suas vítimas mortais, elas permanecerão paradas no mesmo lugar.

Sistema — Não é necessário nenhum teste para se usar este poder, mas ele pode ser evitado se o mortal evitar olhar os olhos do vampiro. Os vampiros e as outras criaturas sobrenaturais (Lupinos, magos etc.) podem também ser afetados por este poder, mas o Setita precisa ser bem-sucedido num teste de Força de Vontade (dificuldade 9) para poder afetá-los.

2. A Língua da Serpente

O Setita pode transformar sua língua numa longa e bifurcada língua de serpente. Esta língua costuma ter 44cm de comprimento, podendo ser usada em combate corpo a corpo.

Sistema — As pontas afiadas da língua causam ferimentos agravados (dificuldade 6, dano de Força). Se algum dano for causado, a língua poderá sugar sangue do alvo no turno seguinte, como se o Setita tivesse afundado os dentes no pescoço da vítima. A língua reproduz o Beijo em todos os aspectos, inclusive deixando suas vítimas mortais tomadas por um grande êxtase e, portanto, indefesas.

3. Mumificar

Com este poder, um vampiro pode assumir uma forma praticamente invulnerável. O personagem entra num estado semelhante ao torpor. Neste estado as únicas coisas que podem feri-lo são a luz do sol e o fogo. Contudo, o personagem fica completamente incapacitado de qualquer ação, não podendo nem mesmo empregar as Disciplinas que ele ativaría normalmente durante o torpor. O personagem só poderá ser revivido deste estado bebendo um pouco de sangue.

Sistema — Não é preciso nenhum teste para assumir a forma mumificada, mas a mudança demora um turno.

4. Forma de Serpente

O Setita é capaz de transformar-se numa grande cobra negra de dois metros de comprimento, 15cm de diâmetro e com o mesmo peso do personagem. Enquanto estiver nesta forma, o personagem adquire as vantagens dela: a capacidade de escorregar através de buracos estreitos, uma mordida venenosa (a mortais, pelo menos) e o mesmo olfato aguçado das cobras. O personagem é capaz de usar todas as suas outras Disciplinas enquanto estiver nesta forma (exceto aquelas que requeiram uso das mãos, como Garras de Lobo).

Sistema — Não é preciso realizar nenhum teste para transformar-se, mas a mudança requer o dispêndio de um Ponto de Sangue e leva três turnos. A critério do Narrador, o personagem pode fazer os testes de Percepção relacionados a olfato e vibrações, usando os sentidos aguçados, mas as dificuldades para todos os testes de audição são aumentadas em dois pontos (as cobras são surdas, e mesmo os vampiros transformados em cobras ouvem mal).

5. O Coração das Trevas

Este poder permite ao Setita remover o seu próprio coração do corpo. Através de várias horas de cirurgia, a operação pode ser realizada em outro vampiro. Este poder só pode ser usado durante as noites de escuridão absoluta (as de lua nova). Depois de ser removido, o coração precisa ser colocado numa urna de barro, que deve ser enterrada. Este poder deixa o Setita completamente “a prova de estacas”, facilitando também resistir ao frenesi (afinal de contas, o coração é a fonte da emoção). As dificuldades de todos os testes para resistir ao Frenesi caem em dois pontos.

O maior perigo inerente ao uso deste poder é a possibilidade de que alguma outra pessoa encontre o coração. Se isto acontecer, o Setita ficará inteiramente à mercê de quem descobri-lo. Se o coração for jogado numa fogueira ou exposto à luz, o Setita sofrerá uma morte horrível. Esta é a única forma de destruí-lo. Se empalado com uma estaca de madeira, o Setita entrará instantaneamente em torpor.

Muitos Setitas levam seus corações para onde quer que vão ou enterram vários outros falsos em diversos lugares. A maioria dos Setitas são paranóicos demais para visitar os seus próprios corações, temerosos de que alguém possa segui-los até eles. Ao mesmo tempo, esses Setitas vivem aterrorizados com a incerteza de seus corações ainda estarem ou não escondidos em segurança. Há rumores de que os Setitas mais velhos controlam sua progênie retendo os corações de seus filhos. Se isto for verdade, ajudaria a explicar porque o clã é tão unido.

Sistema — Este poder é automático, não requerendo nenhum teste, embora, durante a operação, os Narradores possam forçar os espectadores supersensíveis a testarem Coragem.

6. Tentação

O personagem pode procurar tentar o alvo a cometer ações malignas simplesmente falando com ele e mostrando-lhe suas fraquezas (interprete isso). O alvo pode até mesmo ser induzido a executar ações que o levem a perder Humanidade.

Sistema — Para instigar o alvo com sucesso, o personagem precisa testar Manipulação + Liderança (dificuldade 8, ou 9, se estiver tentando afetar um alvo na Golconda). Se a quantidade de sucessos acumulados para o personagem igualar ou exceder a Humanidade do alvo, este começará a agir de uma forma muito corrupta e decadente, como se ele não tivesse Humanidade. Até certo ponto, o personagem é capaz de orientar a corrupção, por meio de "sugestões".

Este efeito é permanente, apesar do alvo poder supera-lo gastando um número variável de Pontos de Força de Vontade (geralmente 8), da mesma maneira que a Força de Vontade pode ser usada para superar uma Perturbação. A Força de Vontade também pode ser usada para resitir às "sugestões" feitas pelo personagem.

6. Obsessão

Com este poder é possível inspirar o alvo com um desejo avassalador por uma determinada substância ou condição sugerida pelo personagem. O personagem precisa apenas falar com o alvo, comentando sobre esse "desejo". Seja o desejo em questão for dinheiro, sexo ou poder, o alvo sucumbirá a ele. O alvo precisa possuir ou experimentar o objeto de seu desejo pelo menos uma vez durante a noite para não sucumbir ao frenesi quando o alvoecer estiver próximo.

Sistema — Para afetar o alvo, o personagem deve testar Raciocínio + Lábria (dificuldade 8, ou 9 se o alvo tiver alcançado a Golconda). Se o número de sucessos acumulados igualar ou exceder a Humanidade do alvo, ele será tomado pelo desejo. Este efeito é permanente, embora o alvo possa resistir ao desejo mediante o dispêndio de um número variável de pontos de Força de Vontade (normalmente em torno de oito), como se o alvo estivesse tentando resistir a uma Perturbação.

7. Fobia

O vampiro pode instilar no alvo um medo irracional por um determinado objeto ou condição. O personagem precisa simplesmente falar com o alvo sobre esse medo. Esta substância temida pode ser grande (carros) ou específica (Fords cor-de-rosa modelo 1979).

Sistema — O medo pode ser considerado uma Perturbação poderosa que pode ser removida mediante o dispêndio contínuo de pontos de Força de Vontade. Implantar com sucesso o medo no alvo requer um teste de Manipulação + Intimidação (dificuldade 8, ou 9 contra um alvo que tenha atingido a Golconda). Se a quantidade de sucessos acumulados igualar ou exceder a Coragem do alvo +3, o alvo ficará aterrorizado.

Sempre que o alvo estiver exposto ao objeto de seu medo, ele precisará testar Coragem (dificuldade 9) para permanecer próximo ao objeto. Mesmo se o teste for bem-sucedido, o alvo precisará gastar um ponto de Força de Vontade (possivelmente mais, se o medo for muito intenso) para entrar em contato ou segurar o objeto temido.

8. Corrupção

Este poder permite ao personagem encher a mente do alvo com memórias dos momentos nos quais ele perdeu o controle da Besta. Como resultado, o alvo vicia-se em sentimentos de sadismo. O alvo perderá Força de Vontade a um ritmo de um ponto por mês até ser tomado por uma fúria assassina.

Sistema — Para obter êxito na corrupção de um alvo, o personagem precisa testar Manipulação + Empatia (a dificuldade é a Humanidade do alvo) e acumular um número de sucessos igual à Humanidade do alvo. Qualquer um que use este poder e possua um nível de Humanidade maior que três perde um ponto de Humanidade por instilar corrupção. Atenção: este poder não afetará nenhum vampiro com dez pontos de Força de Vontade ou que tenha alcançado a Golconda.

9. Forma de Corrupção

Este poder é exatamente igual ao poder Corrupção de Nível Oito, exceto que o mal corruptor pode ser “atrelado” a um objeto específico que instilará tendências sádicas em qualquer um que o toque.

Sistema — Execute um teste prolongado e resistido da Manipulação + Lábria do criador contra a Humanidade do alvo. O usuário do poder perde um ponto de Humanidade por liberar um objeto como esse no mundo, mas não perde nenhum ponto adicional, a não ser que o criador tenha notícia daqueles que foram afetados pelo objeto maligno. Neste caso, perde-se Humanidade adicional apenas se os indivíduos afetados possuírem níveis de Humanidade superiores a três.

10. Marca da Danação

Colocando a mão sobre a testa do alvo pretendido, o usuário deste poder queima a pele do alvo, fazendo uma marca horrenda em seu corpo e em sua alma.

Sistema — Qualquer indivíduo que procure por um alvo com este desfiguramento horrível precisa acumular cinco sucessos em Autocontrole (dificuldade 8) durante três turnos ou menos para não atacar selvagemmente o alvo. Essa marca é tão horrenda que se o alvo olhar seu próprio reflexo no espelho irá atacá-lo até destruí-lo. A única maneira de resistir a este efeito é não ser tocado pelo personagem. Para comunicar-se com alguém, o alvo precisa permanecer fora de vista, na escuridão absoluta. Os efeitos deste poder podem ser superados, mas fazer isso exige poderosos rituais místicos ou a bênção do vampiro que lançou o feitiço.

Spiritus

(Clã Especializado: *Ahrimanes*)

Esta Disciplina é altamente versátil, conferindo aos Ahrimanes uma forte vantagem sobre outros Membros nas regiões selvagens.

1. Conversar com Espíritos

A Ahrimane pode conversar com espíritos próximos a ela, pela duração de uma cena. Este poder não altera as chances de reação do espírito frente ao Ahrimane. O usuário comunica-se telepaticamente com o espírito.

Sistema — Para conversar role Raciocínio + Lingüística (Dificuldade 6). Cada sucesso permite a comunicação com o espírito durante um turno. Naturalmente que, o espírito não é obrigado a responder.

2. Convocar Espírito Selvagem

A Ahrimane pode convocar o espírito de um animal morto para ajudá-la. O espírito está predisposto a ajudar quem o chamou, e segue seus comandos telepáticos. O espírito é capaz de fazer todas as ações que fazia em vida.

Sistema — Teste Carisma + Empatia com Animais para convocar o espírito. Cada sucesso determina o período de tempo que, o espírito animal permanecerá neste plano.

1 Sucesso	1 Turno
2 Sucessos	5 Turnos
3 Sucessos	1 Hora
4 Sucessos	1 Noite
5 Sucessos	1 Semana

3. Aspecto Animal

A Ahrimane adquire poderes similares ao animal que a possui, de acordo com o espírito em particular pode-se obter grandes poderes.

Sistema — O usuário rola Manipulação + Ocultismo (Dificuldade 7), é necessário o despendido de um Ponto de Sangue para obter os poderes. Os poderes permanecem em um turno por sucesso. Ainda que, se o espírito enfraquecer na concessão dos poderes, o vampiro deve gastar outro Ponto de Sangue.

Obs.: Abaixo estão relacionados alguns poderes que podem ser concedidos por certos espíritos.

<i>Olhos de Falcão</i>	A Ahrimane enxerga a longas distâncias, como se estivesse com os olhos de um Falcão.
<i>Ruídos de Grilos</i>	Este é um poder que ao ser usado gera um certo aborrecimento, fazendo sons bem barulhentos, o vampiro ensurdece aqueles que estiverem próximos por algumas horas.
<i>Velocidade do Cervo</i>	A Ahrimane move-se duas vezes mais rápido que o normal.
<i>Força do Urso</i>	A Ahrimane ganha dois pontos em Força.
<i>Ferocidade do Puma</i>	Em todos os teste de Moral/Coragem, a dificuldade é menor.
<i>Mordida do Castor</i>	Este poder faz com que a mordida da Ahrimane ganhe força e fique bem afiada, podendo cortar quase que, qualquer substância.
<i>Veneno da Serpente</i>	A mordida da Ahrimane transmite uma toxina venenosa que, somente, em vítimas vivas causa a perda de dois níveis de vitalidade. Os danos continuam até que o veneno seja removido ou que o poder espiritual da Ahrimane termine.
<i>Cores do Camaleão</i>	A Ahrimane adquire a capacidade do Camaleão, capaz de mudar a sua cor de acordo com o ambiente.
<i>Salto do Sapo</i>	Com a concessão deste poder, a Ahrimane adquire a habilidade de saltar três vezes mais alto e/ou distante do que conseguiria normalmente.
<i>Percepção da Lebre</i>	A Ahrimane pode ouvir como um coelho, reduzindo a dificuldade dos testes de Percepção em dois, mas somente aqueles que envolvem Audição.
<i>Faro de Cachorro</i>	A Ahrimane ganha a sensibilidade no olfato à grandes distâncias de um determinado mortal. Ela deve ainda cheirar e seguir um rastro ou vestígio, rolando Percepção + Sobrevivência (Dif. A cargo do Narrador).
<i>Equilíbrio do Esquilo</i>	A Ahrimane move-se por galhos e membros de árvores, ou mesmo por cordas esticadas, ou faz acrobacias com poucas chances de uma possível queda. Todos os testes envolvendo atividades físicas tem suas dificuldades reduzidas em dois.

4. O Chamado da Fúria

Este poder permite a Ahrimane usar um espírito animal para recuperar sua Força de Vontade. Contudo, isso destrói o espírito.

Sistema — Teste Manipulação + Intimidação (Dificuldade 8). Para cada sucesso obtido, recupera-se 1 ponto de Força de Vontade; toda vez que o Ahrimane usa este nível, ele destrói um espírito.

5. A Besta Interior

Neste nível, a Ahrimane pode assumir uma forma meia felina, adquirindo com isso certas vantagens físicas e psíquicas. Ela assume o aspecto de um gato, meio-homem e meio-gato (Bastet). E pode também determinar essa reação animal, em contrapartida esta pode ficar indisposta.

Sistema — A mudança é automática e aumenta a Força em 3 pontos, Destreza e Vigor em 2 pontos. Aparência cai à 0 e Manipulação é reduzida em 3 pontos. O vampiro adquire garras, que como os seus dentes vão causar danos agravados. O olfato, a audição e a visão noturna são melhorados, duas vezes mais que o normal.

Sublimado

(Clã Especializado: Filhos de Lilith)

1. Sonda subliminal

Este nível permite ao usuário entrar no subconsciente de sua vítima, seja mortal ou sobrenatural. Fazendo assim, o usuário poderá sondar toda a informação armazenada dentro da memória da vítima, ou pode ver se ela está mentindo ou não. A vítima da sonda deve estar no campo de visão do usuário.

Sistema — Testa-se Manipulação + Manha contra a Força de Vontade do alvo para entrar em seu subconsciente. Para detectar mentiras ou verdades, é necessário um teste de Percepção + Lábia, dificuldade 4.

2. Sugestão Subliminal

Este nível da disciplina permite ao usuário emitir um comando mental para uma pessoa, mortal ou não. O comando não é falado, ele é transferido para o subconsciente. Deste modo, a pessoa afetada não percebe que realmente estão lhe comandando para que execute uma ação qualquer. O comando pode ser mais de uma palavra, mas só poder ser uma ação. A natureza do comando pode ser ativa ou passiva, por exemplo, um comando ativo seria: "Jogue sua arma pra cima", enquanto o passivo seria: "Você não vai atirar em mim". Ações múltiplas, ativo ou passivo não são permitidas; deve ser dado um comando por vez. Um comando que causaria dano à própria vítima pode ser dado, ou até mesmo algo que vá contra as crenças e deveres da vítima, mas isto requer, no mínimo 5 sucessos.

Sistema — A vítima deve estar no campo de visão para ser afetada. Os efeitos da sugestão podem ser cancelados, gastando 1 ponto de Força de Vontade por sucesso obtido do oponente. Para enviar a sugestão, joga-se Manipulação + Manha, a dificuldade é a Força de Vontade do alvo.

3. Caminhada nos Sonhos

Neste nível, o usuário pode entrar nos sonhos de qualquer criatura. Enquanto no sonho, o usuário está sob influência do sonhador, e não pode controlar o sonho de forma alguma. Porém, é possível comunicar-se com o sonhador, enquanto no sonho. É preciso estar completamente concentrado para usar este nível. O usuário da Caminhada nos Sonhos, deve possuir algum objeto pessoal do alvo.

Sistema — Role Percepção + Sonho (ou Ocultismo), a dificuldade é a Força de Vontade da vítima, obtendo 2 ou mais sucessos ele entrará no Sonho, na forma que lhe convir (mediante 4 sucessos, e a forma deve possuir um valor equivalente em massa ao corpo físico do usuário).

4. Manipulação dos Sonhos

Com este nível, é possível criar e/ou manipular um sonho para qualquer indivíduo, seja ele mortal ou sobrenatural (com exceção de espíritos). O usuário pode criar completamente e/ou moldar os aspectos de qualquer sonho. Este nível também exige muita concentração e a posse de algum pertence da vítima.

Sistema — Um teste prolongado de Manipulação + Sonho (ou Ocultismo) com dificuldade 6 deve ser feito para criar o sonho e conduzi-lo à mente subconsciente do sonhador. Se o sonhador desejar acordar, ele deve fazer um teste prolongado de Força de Vontade (dif. 7) e acumular mais sucessos que o usuário conseguiu para criar o sonho, lembrando que falhas aumentam a dificuldade em +1, e falhas críticas cancelam todo o processo, de forma a não reiniciá-lo de imediato.

5. Maestro Subliminal

Este nível permite ao usuário afetar as vítimas como em Sugestão Subliminal, porém, agora é possível emitir vários comandos a uma vítima e alcance não é exigência. A vítima deve ser conhecida pelo usuário para trabalhar esta disciplina, e Laço de Sangue não é limite, porém os comandos devem ser dados enquanto a vítima está dormindo e se faz necessário à posse de algum objeto pessoal da vítima. O usuário pode exigir que o comportamento subliminal seja instantâneo, ou que seja ativado por alguma palavra, evento ou ação.

Sistema — Teste Manipulação + Manha (ou Sonho) contra a Força de Vontade do alvo, o número de sucessos indica quantos comandos podem ser dados. A vítima pode gastar 1 ponto de Força de Vontade para cancelar o efeito de algum comando, mas isto é proporcional ao número de comandos recebidos.

6. Sonhando

Este nível da Disciplina permite que o vampiro use qualquer outra Disciplina enquanto dorme. O uso implica no gasto de 1 ponto de sangue por disciplina usada. Em um teste de Força de Vontade próspero (dificuldade 9) com pelo menos 2 sucessos, o vampiro pode usar disciplinas até mesmo quando em Torpor.

6. Pesadelo

Neste nível, o vampiro pode criar sonhos horríveis (pesadelos) no subconsciente da vítima, seja mortal ou sobrenatural. O poder da disciplina procura visões horríveis no subconsciente da vítima, e os transmite como pesadelos. As naturezas dos sonhos são tão horríveis, e o sono da vítima se torna tão profundo, que é possível causar dano físico à vítima. Primeiro deve ser estabelecido contato com a mente subliminal da vítima. Como antes, algum objeto pessoal da vítima se faz necessário. Testando Manipulação + Manha, sendo a dificuldade a Força de Vontade do alvo. Depois, para causar dano à vítima, o usuário tem que fazer um teste prolongado de Manipulação + Sonho contra Vigor (e Fortitude) + Prontidão da vítima (o qual ela faz para absorver o dano). O número de sucessos alcançados pelo vampiro é convertido em níveis de vitalidade na vítima. Uma falha crítica no processo reverte o dano ao usuário. O dano causado por este poder depende da natureza do sonho e de quem sonha. Podem variar de dilacerações e contusões, até mesmos ossos quebrados, ataques cardíacos e aneurisma. Nenhum dano causado por esta disciplina é agravado. Se Gasta 1 Ponto de Sangue para ativar os efeitos deste nível.

6. Beijo de Succubus

Este nível permite ao vampiro criar sonhos de grande prazer à vítima, e o vampiro pode alimentar-se disto. O contato deve ser estabelecido por um teste de Manipulação + Manha, a dificuldade é a Força de Vontade do alvo. O sonho é tão prazeroso, que permite ao vampiro se alimentar disto. O vampiro deve fazer um teste prolongado Manipulação + Ocultismo, dificuldade 8, isto funciona da forma que o usuário desejar. Se ele deseja se alimentar ou se deseja alimentar a vítima (desde que seja outro vampiro), o que em partes é bom, pois intensifica o prazer.

7. Telecinésia Avançada

Como o nome diz, este nível permite ao vampiro manipular objetos e materiais sem tocá-los. É necessário testar Força (+ Potência) + Ocultismo, dificuldade 6 e desprender 1 Ponto de Sangue, cada sucesso permite o movimento de 40kg de qualquer coisa, desde que seja um objeto completo, não poderia, por exemplo levantar só o pneu de um carro até que este soltasse. Também é permitido usar a Telecinésia para ataques. Considere cada sucesso no teste anterior como um ponto de dano + o dano do objeto. A agressão não pode ser evitada, a não ser que seja muito óbvia.

7. Sonâmbulo

Este poder permite ao vampiro implantar parte de sua consciência em um outro ser. O vampiro não vê o que a vítima está vendo, mas sabe seus pensamentos, e qualquer coisa que acontecer durante o período que o laço está feito. O número de pessoas afetadas por Sonâmbulo, ao mesmo tempo é igual a 15, menos a geração do vampiro. Exemplo: Um vampiro de 5º geração poderia "sonambular" até dez seres ao mesmo tempo.

Sistema — Um Ponto de Sangue é gasto para efetivar a disciplina, daí o poder é automático. Se a vítima é resistente ou está ciente deste fato, ela faz um teste de Força de Vontade, dificuldade 8, com 2 sucessos é possível evitar este efeito.

8. Induzir Torpor

Esta disciplina é muito parecida com Pesadelo, nível seis de Sublimado, porém isto é especialmente usado contra outros vampiros. Os pesadelos que são causados são tão horríveis, que faz com que os vampiros caiam em Torpor.

Sistema — Um ponto de Força de Vontade deve ser gasto, seguido de um teste prolongado de Manipulação + Sonho, a dificuldade é a Força de Vontade da vítima. Cada sucesso da vítima, elimina um do usuário.

Sucessos	Duração
1	Duas Noites
2	Uma semana
3	Um mês
4	Um ano
5	Três anos

8. Sonhos do Passado

Este nível permite ao vampiro viajar em um sonho, quando em transe, tipicamente quando ele se "aposenta" durante o dia. No Estado do Sonho (Dreamstate), o vampiro pode viajar no passado e na história. O vampiro viaja como um espírito, e não pode afetar nenhum acontecimento ou evento no passado, apenas observar. Muitos dos Filhos de Lilith usam esta disciplina para estudar o passado, e registrar a história com mais precisão.

Sistema — Para usar este poder é necessário 1 Ponto de Sangue mais um teste de Percepção + Sonho, dificuldade 7, veja tabela de limites abaixo:

Sucessos	Limite
1	Até 10 anos atrás
2	Até 100 anos atrás
3	Até 500 anos atrás
4	Até 1000 anos atrás
5	Até 5000 anos atrás

8. Visões

Este nível da disciplina é o oposto a Sonhos do Passado, e permite que o vampiro veja um possível futuro. Os limites para ver o futuro são muito mais limitados que Sonhos do Passado.

Sistema — É o mesmo (Percepção + Sonho, dificuldade 7 + 1 Ponto de Sangue), porém o número de sucessos difere.

Sucessos	Limite
1	1 dia
2	1 semana
3	1 mês
4	1 ano
5	2 anos

9. Materializar o Subconsciente

Esta disciplina poderosa, na verdade permite que o vampiro materialize coisas que estavam nos sonhos, para o mundo real. Não podem ser materializadas máquinas complexas e até mesmo as mais simples. Porém, é possível chamar "coisas viventes". As coisas chamadas, não são completamente orgânicas, e elas são fabricadas de uma forma desconhecida de energia. Alguns especulam que é uma manifestação física do Mundo dos Sonhos (Dreamscape) no mundo material. Objetos simples são mais resistentes que seus equivalentes no mundo real. Criaturas viventes tem seus atributos iguais aos do seu criador. Qualquer ser criado, independente do que for, não poderá usar seus poderes (Ex.: vampiros não podem usar disciplinas), mais coisas como garras e deformações físicas úteis, podem ser usadas, bem como as habilidades naturais, que são equivalentes às reais contrapartes do mundo físico. Por exemplo, um Gangrel materializado não poderia usar Metamorfose, porém poderia usar suas habilidades e se no sonho estivesse com garras ao ser materializado, poderia usa-las. Os seres chamados não fazem nenhum juramento, mas nunca se voltarão contra seu criador. Além disto, eles obedecem cegamente seus criadores.

Sistema — Faça um teste de Percepção + Inteligência, com as seguintes dificuldades e custo.

Objeto materializado	Dificuldade	Custo (Sangue/ Força de Vontade)
Objeto inanimado	6	1 / 0
Ser animado secundário (animais)	7	2 / 0
Ser animado normal (mortal)	8	1 / 1
Ser animado principal (ser sobrenatural)	9	2 / 1

Os seres materializados permanecem no mundo físico, conforme a quantidade de sucessos.

Sucessos	Limite
1	1 noite
2	1 semana
3	1 mês
4	1 ano
5	Permanentemente

9. Viajar nos Sonhos

Esta disciplina permite que o usuário viaje fisicamente durante o sono e desperte em outra localização. Isto requer um Ponto de Sangue, para exercer os efeitos da disciplina. Exemplo: Um vampiro poderia descansar em Nova York, habilitar Viajar nos Sonhos, então dentro do mundo dos Sonhos ele iria para Paris, e quando despertasse estaria em Paris, na localização exata à do sonho.

Sistema — O vampiro deve conhecer o local para onde quer ir ou então possuir algum objeto característico do local (porém, a dificuldade aumenta em 2). Um teste de Percepção + Sobrevivência, dificuldade 6, é exigido. Quando chegar à localização desejada, por instinto, ele aparecerá em um local seguro da Luz Solar. Uma falha crítica indica que o vampiro viajou, fica a critério do Narrador para onde foi e se ficou em um lugar seguro.

Tanatose

(Clã Especializado: Samedi)

Os praticantes desta Disciplina são obcecados com a aparência da morte, o que geralmente não os torna muito bem vistos pelo resto da Família.

1. Rugas de Bruxa

O personagem pode expandir ou contrair sua pele. Esta habilidade permite ao personagem mudar tanto sua aparência geral quanto sua idade aparente. Aplicada em conjunto com Ofuscação ou Vicissitude, esta habilidade reduz em um ponto a dificuldade em alterar a aparência, podendo também ser usada para ocultar pequenos objetos no corpo, criando bolsos de carne que em seguida são lacrados. Entre os objetos que podem ser ocultados incluem-se armas, grandes quantidades de dinheiro etc.

Sistema — Este poder requer o dispêndio de um Ponto de Sangue.

2. Putrefação

Este poder possibilita ao personagem induzir num oponente o processo de decomposição. A putrefação é apressada por movimentos rápidos até que pedaços de pele e cabelo comecem a cair do alvo. Essas penalidades aumentam a cada turno que o personagem afetado permanece ativo. A única forma de impedir essa perda sinistra é interromper toda e qualquer atividade.

Sistema — O personagem primeiro declara quantos Pontos de Sangue serão gastos e em seguida testa Destreza + Ocultismo (a dificuldade é a Vitalidade + Fortitude do alvo). Para cada sucesso e cada Ponto de Sangue gasto, o oponente perde um ponto de Aparência. Além disso, se o alvo continuar a se mover ou assumir um papel ativo numa situação de combate, sofrerá os piores efeitos da putrefação. Devido à rápida e dolorosa decomposição da carne, o alvo precisa acrescentar um ponto à dificuldade de todos os testes Sociais e Físicos. Um dia inteiro de sono neutraliza esta penalidade.

3. Cinzas as Cinzas

Este poder permite a um personagem transformar-se numa substância pesada e pulverulenta, o que evita que ele seja queimado por chamas ou luz solar. Enquanto se encontra nesta forma, o personagem não é ferido pela luz solar ou pelas chamas, mas fica impossibilitado de fazer qualquer coisa.

Sistema — Mediante o dispêndio de dois Pontos de Sangue, o personagem pode recuperar a forma original, mas apenas com a assistência de um Lacaio ou de um amigo. Esta forma não é afetada por ventos ou mesmo por chuva pesada, mas pode ser separada à força. Recuperar a forma original depois de ter sido separado sempre é um processo doloroso, porque partes do vampiro estarão faltando. Muitos Samedi encontraram a Morte Final devido ao descuido de um Lacaio leal, mas estúpido.

4. Atrofia

Este poder permite ao personagem “mumificar” o corpo de um oponente, um membro por vez. Os membros que forem atrofiados retornarão ao normal depois de uma noite, contanto que o alvo seja de origem sobrenatural. Se este poder for empregado em humanos, o efeito será permanente e gangrenoso.

Sistema — Para atrofiar um oponente o personagem precisa tocar a parte do corpo do oponente que deseja afetar. Em seguida ele precisa obter, num teste de Manipulação + Medicina, um número de sucessos igual à Vitalidade do alvo (a dificuldade é a Força de Vontade do oponente) e gastar um ponto de Força de Vontade. O uso desta habilidade na cabeça de um oponente é instantaneamente fatal para humanos, e colocará um oponente vampiro num estado semelhante ao torpor durante uma noite. O alvo não estará realmente em torpor, mas será incapaz de usar qualquer Disciplina enquanto estiver com a cabeça feita, ou melhor, encolhida.

5. Infecção

Este poder permite a um personagem criar uma “infecção” em qualquer ferimento agravado que seu oponente possa ter sofrido. Esta infecção não causa danos, mas pode ser usado para alimentar com Pontos de Sangue, à distância, o alvo infectado. Esta habilidade costuma ser usada para alimentar Lacaios e para realizar Laço de Sangue com outros Membros sem que eles fiquem cientes do Laço.

Sistema — A infecção requer um teste de ataque normal seguido pelo sucesso em um teste de Força de Vontade (a dificuldade é a Vitalidade do alvo + 3), assim como o dispêndio de um Ponto de Sangue.

6. Compressão

Mediante o gasto de três Pontos de Sangue, o personagem usando esta habilidade pode fazer com que a pele de um oponente encolha até romper e saltar para fora do alvo, causando-lhe quatro Níveis de Vitalidade de danos agravados. Os alvos com Fortitude podem resistir a este poder com um teste de absorção. Se o ataque for bem-sucedido, o compressor pode “absorver” a pele para o seu próprio corpo, acrescentando três pontos de Vigor durante o restante da noite. Os Samedi que exibem abertamente esta habilidade não são muito populares entre seus colegas vampiros.

Sistema — O Vigor adicional só pode ser obtido usando-se um turno para manter a pele remanescente e gastando um Ponto de Sangue adicional.

7. Pó ao Pó

Este poder funciona exatamente como o poder de nível quatro Cinzas as Cinzas, mas é menos restritivo. Depois que o personagem tiver optado por transformar-se, ele retém controle completo sobre todas as Disciplinas mentais, exceto Dominação e Taumaturgia. O Pó não pode ser separado, ou levado pelo vento, a não ser que o personagem queira. Enquanto estiver nesta forma, o personagem pode também usar o vento como meio de transporte. Como os vampiros que empregam a Forma de Névoa da Disciplina Metamorfose, um personagem neste estado mantém a coesão com facilidade.

Sistema — O personagem pode reassumir seu estado natural sem ajuda, mediante o dispêndio de um Ponto de Sangue.

8. Rigor Mortis

Exatamente como seu nome indica, este poder inflige o Rigor Mortis — o endurecimento e a contração de todos os ligamentos e tendões — a um alvo.

Sistema — O poder requer sucesso num teste de Força de Vontade (a dificuldade é igual à Vitalidade + Fortitude do alvo) e o gasto de um ponto de Força de Vontade. O alvo perde três pontos de Destreza e sofre uma dor tão forte que o uso das Disciplinas Mentais requer sucesso num teste de Força de Vontade (dificuldade 9). O Rigor Mortis pode ser revertido com o gasto de cinco Pontos de Sangue, mas o alvo afligido precisa primeiro testar Autocontrole (dificuldade 8) para evitar um frenesi. Caso o alvo deste ataque não consiga evitar um frenesi, ou opte por atacar sem gastar os cinco Pontos de Sangue necessários, os ligamentos e tendões tensionados se partem, causando três Níveis de Vitalidade de danos agravados automáticos. Os danos não podem ser absorvidos, e continuam a ser acumulados a cada turno que a vítima tentar movimentos violentos.

9. Decomposição

Com este poder, o Samedi pode reduzir seu adversário a um cadáver decomposto em segundos, apenas olhando para ele.

Sistema — O Samedi testa a Força de Vontade. A dificuldade é a Vigor + Fortitude do alvo e escolhe quantos pontos de sangue irá gastar. Se for bem sucedido, o alvo sofre os efeitos dobrados do nível dois desta disciplina, além de receber o número de pontos de sangue gastos em dano. Isso geralmente mata o alvo, ou melhor, o decompõe, pois aqueles que usam este poder podem gastar MUITOS Pontos de Sangue por turno.

10. Zumbificação

Com este poder, o Samedi pode criar um zumbi sob seu comando a partir de um cadáver morto a pelo menos 7 dias.

Sistema — Depois de adquirir o cadáver, o Samedi deve testar a Força de Vontade (dificuldade 8) e gastar um certo número de Pontos de Sangue. O número de sucessos e Pontos de Sangue gastos vão decidir o quão bem foi a zumbificação:

Números de sucessos:

- 1 Sucesso + 1 Ponto de Sangue
- 2 Sucessos + 2 Pontos de Sangue
- 3 Sucessos + 3 Pontos de Sangue
- 4 Sucessos + 4 Pontos de Sangue
- 5 Sucessos + 5 Pontos de Sangue

Efeito:

- O zumbi permanece "vivo" durante uma semana.
- O zumbi permanece "vivo" durante um mês.
- O zumbi permanece "vivo" durante um ano.
- O zumbi permanece "vivo" durante três anos.
- O zumbi permanece "vivo" enquanto não for destruído.

Os zumbis criados por este poder não são criaturas fracas, apesar de não muito espertas. Não têm alma, e obrigam seu mestre a ditar todas as ordens. No entanto, um "defenda-me" ou "ataque" será suficiente. Os comandos devem ser simples e eficazes. Os zumbis nunca atacam seu mestre.

Os zumbis não conservam suas características enquanto vivos. Todos os Atributos modificam-se: ele(a) ganha +3 em Força, +2 em Destreza, +2 em Vigor. Carisma e Manipulação são zero. A Aparência depende de quanto tempo o corpo ficou em decomposição, ou seja, quantos dias ele tem. Isso geralmente é decisão do Mestre.

Percepção é zero. Inteligência é a mesma, mas Raciocínio cai 2 pontos. O zumbi também esquece todos os Conhecimentos, mas permanece com as Habilidades restantes. Consciência é zero. Autocontrole e Coragem são cinco (porque, por não ter vontade própria, os zumbis não tem impulsos ou medo). Força de Vontade é dez para qualquer um (pelo mesmo motivo) e zero para seu mestre. Humanidade zero. A Vitalidade depende de como o zumbi foi morto. Em geral, quando o Samedi dá os Pontos de Sangue, ele recupera 2 a 3 pontos. Por isso que é muito melhor fazer um zumbi de alguém que morreu por ataque cardíaco que alguém que foi despedaçado por um lupino.

Taumaturgia

(Clã Especializado: Tremere)

A Disciplina da Taumaturgia é um dos segredos mais bem guardados dos Tremere. Ela concede ao clã uma vantagem sobre os cainitas, da qual não abrirão mão com tanta facilidade. Seu poder e imprevisibilidade estão entre as razões pela qual este clã em desenvolvimento e repleto de inimigos tem sido capaz de sobreviver.

A Taumaturgia combina a mágica limitada e outras artes pagãs com a mágica extremamente ritualística praticada pela Ordem de Hermes. Embora poucos feiticeiros mortais conheçam a Taumaturgia, aqueles que a conhecem temem-na e detestam-na como uma aberração à mágica verdadeira.

Um dos poderes obtidos pelo estudo da Taumaturgia é o conhecimento das Trilhas do Poder. A primeira trilha que um personagem aprende geralmente é ensinada por seu senhor. Durante o curso da crônica, um personagem pode aprender Trilhas adicionais através de tutores ou estudando um manuscrito.

A primeira trilha aprendida é considerada como sendo a trilha primária de um personagem; as demais trilhas aprendidas são consideradas como sendo trilhas secundárias. Um vampiro pode aprender quantas trilhas secundárias quiser, desde que tenha acesso a elas, embora seja mais experiente em sua trilha primária. Mas sua trilha precisa sempre ser pelo menos um nível mais alto do que uma de suas trilhas secundárias, pelo menos até que tenha alcançado o domínio de sua trilha primária. Cada vez que estes poderes individuais forem empregados, um ponto de sangue deve ser gasto e um teste de força de vontade precisa ser feito contra uma dificuldade igual ao nível do poder +3. Um fracasso no teste indica que a mágica falhou. Uma falha crítica indica que um ponto permanente de força de vontade foi perdido.

LINHA DO SANGUE

1. Um Gosto por Sangue

Você possui uma variedade de habilidades de Percepção relacionadas ao sangue. Você pode determinar quanto sangue foi deixado num Membro ou num mortal, há quanto tempo um vampiro alimentou-se e a geração aproximada de um vampiro. Para ser capaz de determinar qualquer coisa sobre um determinado sangue, você precisa tocá-lo.

Sistema - O jogador precisa testar Percepção + Ocultismo (dificuldade 7). O número de sucessos determina quanta informação é recebida e o quão a precisa é.

2. Fúria do Sangue

Com apenas um toque, o personagem pode forçar outro Membro a usar seu sangue, quer ele queira ou não. Assim, um vampiro pode ver a sua Forças ser aumentada subitamente e não fazer idéia do motivo. Além disso, como o vampiro torna-se mais excitável, o grau de dificuldade de todos os testes de frenesi realizados durante o resto da cena serão aumentadas em um ponto.

Sistema - O jogador precisa testar Destreza + Lábria contra uma dificuldade equivalente à Força de Vontade do alvo. Cada sucesso força o alvo a gastar imediatamente um Ponto de Sangue da forma que o Taumaturgo desejar.

3. Potência do Sangue

Você pode executar manipulações que tornem o sangue dentro de seu corpo mais potente durante um período de tempo curto, abaixando desta forma a sua geração efetiva.

Sistema - Faça um teste de Manipulação + Sobrevivência (dificuldade 8); os sucessos precisam ser gastos para diminuir as gerações do vampiro e criar uma duração em horas.

4. Furto de Vitae

Mediante um processo místico, você pode transferir para o seu próprio organismo sangue que se encontre à distância e até mesmo drenar os Pontos de Sangue de outras criaturas para acrescentar aos seus próprios.

Sistema - O jogador deve testar Inteligência + Medicina contra uma dificuldade de seis se o sangue for estacionário (como um banco de sangue) ou contra a Força de Vontade de um alvo se o alvo for um ser vivo. O número de sucessos determina quantos Pontos de Sangue são transferidos. O sangue a ser roubado deve estar a uma distância de no máximo 15 metros e bem à vista; além disso, a fonte do ataque deve ser óbvia.

5. Caldeirão de Sangue

Você é capaz de manipular o sangue de outros seres. Tocando o outro, você pode ferver o seu sangue, não apenas criando um dano físico incrível, como também destruindo grande parte do sangue do alvo. Isto virtualmente assegura a morte de qualquer mortal sobre o qual for executado este feitiço, podendo também infligir grandes danos físicos aos vampiros.

Sistema - O jogador precisa testar Força de Vontade contra uma dificuldade igual ao número de Pontos de Sangue que o vampiro deseja ferver de uma vez + 4 (máximo 10). A vítima também sofre um ferimento para cada ponto fervido, perdendo um ponto de Vitalidade.

PODER DE NETUNO

Os vampiros em geral não mantêm um relacionamento muito íntimo com a água. Eles não precisam mais se banhar ou beber; ainda assim, o líquido exerce grande efeito sobre eles. Nas lendas, a água sempre exerceu efeitos restritivos sobre os Membros, e certos Taumaturgos já duplicaram alguns desses mitos em magia.

1. Olhos do Mar

Este poder permite ao personagem ver eventos passados que ocorreram em torno de um corpo aquoso imóvel, como se ele tivesse sido esse corpo aquoso.

Sistema - O número de sucessos obtidos num teste de Percepção + Ocultismo (dificuldade 7) determina até onde no passado o Taumaturgo pode olhar.

1 Sucesso	Um dia
2 Sucessos	Uma semana
3 Sucessos	Um mês
4 Sucessos	Um ano
5 Sucessos	10 anos

Um corpo aquoso pode ser qualquer coisa, desde uma poça até um lago. É claro que os oceanos e os rios não são corpos aquosos imóveis.

2. Jaula de Água

Embora este poder precise ser usado na presença de uma quantidade substancial de água, ele pode prender os Membros com mais eficácia que correntes de metal. Ao comando do Taumaturgo, uma quantidade suficiente de água emerge de seu local de repouso para cobrir inteiramente o alvo, desta forma capturando vampiros e, possivelmente, afogando mortais.

Sistema - O personagem precisa fazer um teste de Destreza + Sobrevivência (dificuldade 6). O número de sucessos que o personagem marcar é o número de sucessos que o ser aprisionado precisa obter num teste de Força (dificuldade 8; Potência soma sucessos) para se libertar. O alvo pode apenas ser aprisionado em uma jaula por vez. O Taumaturgo pode dissolvê-la quando quiser.

3. Desidratar

Essa trilha permite ao personagem ferir outro a uma certa distância, extraindo pequenas quantidades de água do corpo da vítima.

Sistema - Este poder requer que o personagem faça um teste de Força de Vontade (dificuldade 8) a vítima pode tentar resistir com um teste de Vigor + Sobrevivência (dificuldade 9). Cada sucesso marcado acima do número total de sucessos do alvo causa-lhe a perda de um Nível de Vitalidade. Esses ferimentos podem ser curados normalmente. Os vampiros perdem Pontos de Sangue ao invés de Níveis de Vitalidade. A vítima precisa também fazer um teste de Coragem (dificuldade igual ao número de sucessos marcados pelo personagem + 3) para realizar qualquer ação no turno seguinte. Um fracasso significa que a vítima foi incapacitada pela dor.

4. Parede Fluida

Uma das fraquezas clássicas das lendas sobre vampiros é a incapacidade de atravessar água corrente. Apesar disso ser apenas um mito, aqueles capazes de criar uma Parede Fluida aprenderam a usar a água como uma barreira contra os mortos-vivos.

Sistema - Um corpo aquoso imóvel tocado pelo Taumaturgo torna-se intransponível por criaturas sobrenaturais (vampiros, lobisomens, etc.) durante o período de uma noite. Para conseguir isso, o Taumaturgo precisa gastar três pontos de Força de Vontade e ser bem-sucedido num teste de Força de Vontade (dificuldade 6). Para atravessar a barreira, um intruso precisará fazer um teste de Força + Coragem (dificuldade 9). Requer-se um mínimo de três sucessos e estes não podem ser acumulados. ATENÇÃO: a Parede Fluida também bloqueará a passagem de seu criador, embora ele possa removê-la quando quiser.

5. Transformar Sangue em Água

Este poder permite a um vampiro transformar o sangue de um oponente em água com um único toque. Este processo geralmente é fatal para mortais, podendo ser também um grande incômodo para os mortos-vivos.

Sistema - Para usar este poder, o Taumaturgo precisa fazer um teste de Força de Vontade (a dificuldade é a Humanidade da vítima +3 [máximo 10]). Cada sucesso converte um Ponto de Sangue em água. Isto é fatal aos humanos de forma quase imediata. Além de destruir a vitae de um Membro, esse tipo de ataque inflige penalidades de ferimento causando a perda de Pontos de Sangue, como se o Membro tivesse realmente sofrido um número de ferimentos equivalente. A água evapora depois que o vampiro adormece, mas o sangue não retorna.

TRILHA DA CONJURAÇÃO

A capacidade em criar coisas do nada é um poder oculto tradicional. Aqueles que praticam a Trilha da Conjuração podem fazer muito mais que tirar um coelho da cartola. As coisas conjuradas diferem sob muitos aspectos de seus correspondentes reais - principalmente por não terem defeitos. Além disso, cada objeto ou ser carece de características particulares. Por exemplo, um lobo criado através de Poder sobre a Vida apresentará padrões uniformes em sua pelagem. Uma Uzzi criada através da Magia do Ferreiro, não apresentará arranhões, marcas ou características de personalidade comuns em objetos do cotidiano.

Nada maior ou mais pesado que o conjurador pode ser trazido à existência com este poder, embora há quem diga que os Tremere conhecem rituais que permitem isso. Além do mais, o conjurador precisa ter alguma familiaridade com o objeto que esteja sendo conjurado - ele é reproduzido de sua memória. Caso o conjurador jamais tenha visto nada além de uma foto da coisa a ser conjurada, o Narrador deve aumentar a dificuldade do teste, enquanto que uma coisa bastante conhecida (como o marido ou esposa do conjurador) pode ser conseguida com um grau de dificuldade bem reduzido.

1. Invocando a Forma Simples

O conjurador pode invocar um objeto inanimado simples. O objeto não pode ter nenhuma parte móvel, nem ser mais complexo que, por exemplo, uma adaga de sílex, uma estaca de madeira ou um dobrão de ouro liso na cara e na coroa.

Sistema - O conjurador precisa gastar um ponto de Força de Vontade para invocar o objeto e outro ponto a cada turno para impedi-lo de desaparecer. A qualidade do objeto depende de um teste de Inteligência + (Habilidade Apropriada - dificuldade 6) - a Habilidade em questão pode ser Armas Brancas, Trabalho em metal, Ciência, etc. Um sucesso gera um objeto frágil e de aparência estranha; cinco sucessos conjuram um objeto virtualmente indistinguível da coisa verdadeira - e talvez um pouquinho mais forte.

2. Permanência

O vampiro pode conjurar um objeto sem um dispêndio de Força de Vontade a cada turno. Este objeto É real, e não desaparecerá depois de um certo período de tempo - ele chegou para ficar. Apenas objetos simples, aqueles sem partes móveis, podem ser conjurados desta forma.

Sistema - Isto custa ao conjurador três Pontos de Sangue e a qualidade do objeto depende de um teste de Inteligência + (Habilidade Apropriada - dificuldade 6). Um único sucesso indica um objeto com defeito; cinco indicam um objeto quase perfeito.

3. Magia do Ferreiro

Este poder permite ao conjurador criar instrumentos com partes móveis. Armas, toca-fitas ou quase qualquer coisa pode ser invocada mediante a Magia do Ferreiro.

Sistema - O custo para conjurar alguma coisa é de cinco Pontos de Sangue, sendo que a qualidade e confiabilidade do objeto dependem de um teste de Inteligência + (Habilidade Apropriada - dificuldade 7). Uma arma criada com apenas um sucesso pode muito bem emperrar ou até mesmo explodir na mão de seu criador, enquanto uma feita com cinco sucessos funcionará tão bem quanto uma arma de verdade.

4. Conjuração Reversa

Este poder possibilita ao vampiro tentar dissolver um objeto conjurado por outro indivíduo.

Sistema - Isto exige que o vampiro gaste duas vezes mais Força de Vontade que a usada pelo conjurador do objeto. O vampiro precisa também testar Força de Vontade (a dificuldade é a Força de Vontade do criador no momento da criação). Para eliminar uma criação, o vampiro precisa obter um número de sucessos igual ao obtido pelo conjurador durante a criação. Isto pode ser feito durante turnos repetidos, como uma ação prolongada.

5. Poder sobre a Vida

Embora gerar vida verdadeira esteja além das capacidades dos vampiros, este poder lhes permite criar simulacros de criaturas viventes. Os seres viventes invocados desta forma carecem de livre arbítrio, emoções ou criatividade, mas atenderão de forma inteligente as ordens de seu criador.

Sistema - Criar um simulacro requer um teste de Inteligência + (Empatia ou Empatia com Animais) (dificuldade 8), dependendo do que se pretende invocar, e o dispêndio de 10 Pontos de Sangue. Mesmo com Permanência, estas criaturas são complexas demais para serem mantidas por muito tempo. A cada noite que permanecem em existência elas se tornam um pouco mais desprovidas de substância, até que ao fim de um mês tenham retornado ao nada de onde vieram.

A SEDUÇÃO DAS CHAMAS

O personagem pode criar chamas. Com níveis baixos de Habilidade só é possível criar chamas pequenas, mas os taumaturgos experientes podem gerar chamas maiores e mais quentes. O personagem pode criar a chama em qualquer lugar que se encontre em sua linha de visão

Sistema - É preciso testar Percepção + Prontidão para colocá-las no ponto que deseja, a não ser que seja sobre o seu próprio corpo. As chamas criadas por esta linha são sobrenaturais, não podendo queimar os objetos até que elas tenham sido liberadas pelo Membro. Portanto, uma "palma em chamas" não queimará a mão do vampiro ou causará um ferimento grave - apenas produzirá luz. Além disso, se o Taumaturgo acender as chamas sobre seu próprio corpo, os indivíduos engalfinhados com ele não sofrerão.

- Nível 1 Vela
- Nível 2 Palma em chamas
- Nível 3 Fogueira de Acampamento
- Nível 4 Fogueira de execução
- Nível 5 Incêndio

MOVIMENTO DA MENTE

Esta linha taumátúrgica possibilita seu usuário a controlar mentalmente o movimento dos objetos. Os objetos podem ser erguidos, movidos, girados em círculos, qualquer coisa assim. Se esta linha for praticada numa criatura viva, o indivíduo pode tentar resistir; o feiticeiro e a vítima comparam Força de Vontade num teste de disputa de habilidades. Os objetos não podem ser movidos mais rápido do que o próprio personagem é capaz de se mover, de modo que os objetos não podem ser "arremessados" com nenhuma capacidade sobre-humana. Porém, os objetos podem ser manipulados como se fosse pelas mãos do próprio vampiro: os machados podem ser cravados em pessoas ou em árvores, e as pistolas podem ser disparadas, considerando que o Membro seja suficientemente avançado para levantar o objeto.

O peso do objeto movido é muito importante: um determinado nível é necessário para até mesmo tentar mover certos objetos. Depois que um vampiro alcance um nível três, ele passa a ser capaz de levitar a si mesmo, a despeito de quanto pese. Do contrário, aplicam-se restrições de peso.

- Nível 1 500g
- Nível 2 10kg
- Nível 3 100kg
- Nível 4 200kg
- Nível 5 500kg

CONTROLE DO CLIMA

Esta linha dá a um personagem a capacidade de afetar o clima. A dificuldade da magia depende do clima do momento. Pode ser muito difícil (dificuldade 9) fazer cair um raio num dia ensolarado, mas é fácil criar neblina em Londres (dificuldade 3).

Sistema - O jogador precisa testar Manipulação + Sobrevivência. O número de sucessos determina a força do novo clima e quanto dano é causado pelo raio.

- Nível 1 Neblina
- Nível 2 Chuva
- Nível 3 Vento
- Nível 4 Tempestade
- Nível 5 Raio (10 dados de dano)

TRILHA DA ALQUIMIA

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.

- 1. Mudanças Simples de Forma** – Substância sólida em líquida, líquida para gasosa, etc.
- 2. Mudanças Complexas de Forma** – Líquido a um molde específico de sólido, água a partir de nuvens gasosas separadas de hidrogênio e oxigênio, etc.
- 3. Mudanças Complicadas de Forma** – Água para O₂ respirável e H₂ livre, compostas em elementos separados, etc.
- 4. Trocas Secundárias em Composição** – tal como ajustar o número atômico de elementos até cinco a mais ou a menos que a denotação original.
- 5. Trocas Milagrosas em Composição** – como tornar chumbo em ouro ou nitrogênio em rádio.

TRILHA 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.

1. 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)

2. 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)

3. Corpo de Luz

A este 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)

4. O Égide de Júpiter

A força que cerca o Cainita pode destruir até mesmo o mais robusto dos vampiros. (Oito dados de dano)

5. 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)

TAUMATURGIA ESPIRITUAL

Esta Trilha Taumatúrgica consiste em fazer os espíritos trabalharem no lugar do Taumaturgo. Mas se o Taumaturgo falhar, não perderá apenas um ponto de Força de Vontade, mas também a amizade do espírito. O Narrador deve decidir que tipo de espírito o pretendo lançador de feitiços estava tentando usar, e em seguida deixá-lo interferir com os planos do personagem no futuro. Ela geralmente é encontrada apenas nas regiões mais primitivas do mundo. Muitos que conhecem esta Trilha aprenderam seus rudimentos enquanto eram mortais; afinal, contatar espíritos é um ato difícil para Membros. Existem também alguns dos Sabá que conhecem essa Trilha.

1. Mau-Olhado

A má sorte parece perseguir aqueles que foram amaldiçoados com Mau-Olhado. Na verdade, os espíritos os perseguem por toda parte, atrapalhando cada situação na qual se envolvam.

Sistema - O vampiro faz um teste de Manipulação + Intimidação (a dificuldade é a Humanidade da vítima). O número de sucessos equivale ao número de falhas críticas que o personagem pode atribuir à vítima em qualquer momento durante a cena. Essas falhas críticas podem ser aplicadas a indivíduos ou a grupos. Os efeitos duram apenas uma cena, e todas as falhas críticas não usadas ficam perdidas durante o restante da cena, mas o Mau-Olhado pode ser lançado qualquer número de vezes sobre o mesmo indivíduo.

2. Olhos Espirituais ("A Visão")

Este poder é muito semelhante à Percepção da Aura, mas o personagem percebe espíritos ao invés de auras. Ele os vê na forma que assumem: i.e. espíritos raposa, espíritos de fadas das plantas etc. Este poder possibilita ao Taumaturgo ver fantasmas.

Sistema - O vampiro deve testar Percepção + Ocultismo (a dificuldade é a Força de Vontade do alvo). Quanto mais sucessos forem obtidos mais informações serão reveladas. O personagem pode falar com os espíritos uma vez que os veja.

3. Espírito Escravo

O personagem pode exigir que um espírito cumpra uma missão. Devendo estar na presença do lançador do feitiço, o espírito executará a tarefa exigida se esta não se encontrar além de suas capacidades. Este poder pode forçar os recém-falecidos a se tornarem fantasmas e assombrarem determinado local. Mas os espíritos deixarão de ser obrigados a cumprir tarefas depois de um período de tempo determinado pelo Narrador. Para assombrações permanentes, consulte Fetiches, adiante.

Sistema - O personagem precisa ser bem sucedido num teste resistido de Força de Vontade contra o espírito (dificuldade 6 para ambos). Se, depois de cada turno, o personagem não tiver sucessos acumulados, o espírito estará livre para ir embora.

4. Fetiches

O personagem é capaz de forçar espíritos a habitar objetos, ou fetiches, que ele pode depois carregar consigo. Depois que um espírito tiver sido aprisionado dessa forma, o personagem poderá usar seus poderes a qualquer momento que quiser, sem ser obrigado a lançar o feitiço novamente. O lançador pode criar fantasmas usando inicialmente o Espírito Escravo e em seguida forçando o fantasma a entrar num objeto, que ele enterra ou esconde no local desejado. Esse ato de crueldade custará ao lançador do feitiço a perda automática de um ponto de humanidade.

Sistema - O personagem precisa obter pelo menos um sucesso contra o espírito num teste resistido de Força de Vontade (a dificuldade do teste de cada participante é igual à Força de Vontade de seu oponente). Se, depois de qualquer turno, o personagem não tiver sucessos acumulados, o espírito estará livre para ir embora.

5. Jornada

A projeção espiritual é semelhante à Projeção Psíquica, mas o espírito permanece no reino físico. O corpo do personagem permanece num lugar, geralmente protegido por um fetiche, enquanto seu espírito viaja. Os ataques físicos não surtirão efeito no personagem. Embora o personagem não possa usar nenhuma Disciplina física (Rapidez, Fortitude, Potência e Metamorfose) enquanto se encontrar nesta forma, todo o resto funcionará normalmente. A forma espiritual geralmente é visível, a não ser que o personagem empregue Ofuscação.

Sistema - O personagem precisa gastar um ponto de Força de Vontade para realizar a Jornada. O espírito, que pode viajar a velocidades de até 800km/h, sempre aparece nu.

CONTROLE DE ELEMENTAIS

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 Trilha na verdade concede aos seus seguidores a habilidade em manipular todas as formas de objetos insensíveis.

1. 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.

2. 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 limitadas 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.

3. 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.

4. 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 Vigor + Conserto (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.

5. 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).

PERDO MAGICA (CONTRAMÁGICA TAUMATÚRGICA)

Cainitas Tremere continuam a existir face-a-face com magos não-transformados, e sabiamente temem suas habilidades. Eles adaptaram a trilha seguinte das práticas Herméticas para defenderem-se contra os colegas mortais. Quando realizar contramágica, o taumaturgo faz um gesto repudiador, como se espantasse mosquitos, e diz um breve encantamento. A trilha oferece várias dúzias destes encantamentos, cada um deles correspondendo a uma força ou elemento comumente presente nos trabalhos mágicos. O encantamento para dissipar mágica de fogo inclui uma referência para água, por exemplo.

A trilha bloqueia parcialmente outros tipos de feitiçaria, incluindo necromancia e práticas Setitas, Assamitas e Koldúnicas. Porém, Perdo Magica não bloqueia Disciplinas não-feiticeiras.

Perdo Magica provará sua utilidade logo, quando a Casa Tremere é banida pela Ordem de Hermes, levando a uma guerra de oito anos contra seus antigos companheiros. Quando a guerra terminou, a liderança Tremere desencorajou o uso desta trilha porque ela também é efetiva contra Taumaturgia. Os taumaturgos mais poderosos do clã não querem que outros saibam como contra-golpear seus trabalhos mais letais. Na época das noites modernas, a Ordem de Hermes terá alterado suas praticas o suficiente para fazer a Perdo Magica ineficaz, enquanto os Tremere se concentram em desfazer os trabalhos de seus inimigos internos. Nas noites modernas, ela se torna a Contramágica Taumatúrgica (veja o Guia da Camarilla, pg. 108)

Sistema - O vampiro pode anular o efeito de qualquer trilha ou ritual Taumatúrgico ou Hermético, desde que seu nível em Perdo Magica iguale ou exceda os pontos do poder da trilha ou o nível do ritual. O jogador gasta um Ponto de Sangue e testa um número de dados igual ao dobro do nível do personagem em Perdo Magica (dificuldade igual àquela do efeito sendo anulado). Cada sucesso que ele tenha cancela um sucesso alcançado pelo mágico oposto. Quando bloquear trilhas ou rituais que não são nem Taumatúrgicos nem Herméticos, a Parada de Dados do vampiro em Perdo Magica é dividida pela metade.

ALQUIMIA TAUMATÚRGICA

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 determinam 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.

1. 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) aumenta 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.

2. 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.

3. 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 determinam 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.

4. 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 desfaça.

5. 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 tem 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.

ONEIROMANCIA

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 taumaturgica 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.

1. 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.

2. 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.

3. 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.

4. 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.

5. 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.

TRILHA DA PROTEÇÃO

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.

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

1. 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.

2. Glyph of Scrying

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.

3. Runas de Poder

Muitos anciões colocam estas proteções sobre antigos tomos de magia. 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.

4. Glyph de Sabedoria

O vampiro que pinta este símbolo pode usá-los como glyph of scrying como acima, e pode comunicar através dele. Tremere com esta habilidade pode até usá-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.

5. 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.

TRILHA DAS FADAS

Usada por poucos Tremere, alguns Kiasyd e adorada por taumaturgos Malkavianos, a Trilha das Fadas é quase desconhecida. Sendo rara e de difícil aprendizado, poucos se dispõem a segui-la. Aqueles que o fazem aprendem a lidar com as fadas e começam a se esforçar para não enlouquecerem.

1. Visão Feérica

O vampiro pode enxergar o Glamour e o Sonhar durante um número de turnos igual a seus sucessos no teste. Isso permite que ele siga rastros de fadas, perceba Territórios Livres e quimeras.

2. Desvendar

O vampiro pode identificar ilusões provocadas pelo Glamour e perceber coisas escondidas. Ele pode olhar para uma pessoa e descobrir seus maiores sonhos.

3. Atração fatal

O vampiro pode atrair fadas e quimeras. Para se utilizar desse poder, ele deve procurar algo que tenha glamour estocado (encontrado pelo primeiro nível dessa trilha). As fadas ou quimeras aparecerão como se estivesse sob efeito de Presença 4. Geralmente o efeito é aleatório, mas como nome certo, a fada certa pode aparecer.

4. Drenar Glamour

O vampiro pode utilizar seu poder para sugar glamour e aumentar suas habilidades. Ele ganha um ponto em uma habilidade para cada sucesso durante o restante da cena. Ao invés de pontos na habilidade, ele pode recuperar pontos de força de vontade. O número máximo de pontos depende do glamour estocado. Para roubar este glamour, ele deve beber o sangue de uma fada ou destruir uma quimera. Quando usado em Territórios Livres, este poder atrai a fúria de todas as fadas locais, pois esgota as energias deste.

5. Dominar Fadas

O vampiro pode controlar a mente de fadas e quimeras. Há um teste de resistência da Força de Vontade dos dois. Caso o vampiro vença, a fada estará sobre seu controle durante o restante da cena.

ATAQUE AO MEDO DA ALMA

O poder desta Trilha age imediatamente no seu uso. O taumaturgo deve realmente ver seu alvo para efetuar qualquer destes poderes.

1. 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 indicam 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.

2. 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

3. 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 indicam 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

4. 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 indicam 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.

5. Hordas Demoníacas

O Tremere que tem dominado este nível de poder pode criar imagens horríveis e implantá-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 determinam 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.

CAMINHO DA PASSAGEM

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, Cainitas 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.

- Nível 1 Uma montaria.
- Nível 2 Até seis montarias ou uma carroça carregada.
- Nível 3 Até 12 montarias ou quatro carroças de provisões.
- Nível 4 Até 24 montarias ou oito carroças de provisões ou uma máquina de cerco.
- Nível 5 Até 48 montarias ou 16 carroças de provisões ou quatro máquinas de cerco.

TECNOMANCIA

1. 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 número de sucessos:

- 1 Sucesso Ligar e desligar;
- 3 Sucessos Capaz de utilizar com competência o aparelho;
- 5 Sucessos Todo o potencial do aparelho é descoberto.

O poder dura por um número de minutos igual à inteligência do usuário.

Para entender Software ao invés de Hardware, o teste é feito com dificuldade +2.

2. Curto-circuito

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 a Força de Vontade do usuário em jardas, embora a dificuldade seja aumentada em 1 se o usuário não puder tocar o alvo. O número de sucessos indica a extensão do dano:

- 1 Sucesso Interrupção momentânea do funcionamento;
- 2 Sucessos Perda de função, +1 na dificuldade de usar pelo resto da cena;
- 3 Sucessos o aparelho quebra e está inoperante até ser consertado;
- 4 Sucessos Mesmo depois de consertado, suas capacidades estão diminuídas (+1 na dificuldade de uso);
- 5 Sucessos Perda total. Para coisas realmente grandes (como um avião) somar 4 na dificuldade.

3. Encriptar / Decriptar

O usuário toca o aparelho que contém os arquivos que deseja encriptar (pode ser até fita de vídeo ou K7). O número 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 número de semanas igual à Força de Vontade do usuário. Para desfazer o efeito, é necessário novo toque e 1 Ponto de Força de Vontade. Também se pode 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.

4. Acesso Remoto

Este poder torna o usuário capaz de operar aparelhos com a mente. O objeto deve estar na linha de visão, e o número de sucessos é igual ao número de dados da habilidade pertinente (ex Computador ou Segurança) que se pode usar mentalmente. O poder dura um número de turnos igual ao número de sucessos.

5. Telecomunicação

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 dificuldade +2. O poder requer o gasto de 1 Ponto de Força de Vontade, e dura 5 minutos por sucesso, tempo esse podendo ser estendido em 10 minutos com o gasto de 1 Ponto de Força de Vontade adicional. A distância que se pode ir depende do número de sucessos:

- 1 Sucesso 25 milhas,
- 2 Sucessos 250 milhas;
- 3 Sucessos 1000 milhas;
- 4 Sucessos 5000 milhas;
- 5 Sucessos Qualquer lugar no mundo.

TRILHA DAS MALDIÇÕES

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 Taumaturgia, 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 taumaturgo 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 taumaturgo 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 Taumaturgia”.) 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 taumaturgo pode suspender as maldições que invoca em qualquer momento que desejar, o que se torna uma ficha excelente para se barganhar.

1. 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.

2. Enfermidade

O taumaturgo 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 taumaturgo. 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 taumaturgo. A intensidade desta doença equivale aos sucessos que o taumaturgo 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.

3. 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.

4. 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 arruína 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 suas 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 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.

5. 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

Taumaturgia Celestial

(Clã Especializado: Caitiff)

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 Trilhas 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.

Observações

Raros são os cainitas que seguem um caminho tão difícil quanto este. Não se sabe ao certo se as Trilhas Celestiais foram criadas por cainitas que seguem o caminho da golconda ou por guerreiros templários que foram transformados em cainitas por vingança.

Estas trilhas não invocam os poderes celestiais de fato, mas canalizam uma energia pura que podem fazer com que o magus copie os efeitos que seriam gerados por forças benignas. Estes poderes geralmente chamam a atenção dos seres de luz que observam tais cainitas que utilizam-se desta energia como um forma de purgar seus pecados e não ter o destino dos demais de sua raça.

As Linhas da Taumaturgia Celestial

Para usar os poderes destas Linhas, o vampiro gasta um Ponto de Sangue e então testa Força de Vontade (dificuldade é o nível do poder específico +3). O número de sucessos indica o quão bem sucedido foi o personagem. Em caso de Falha, nada ocorre, mas em caso de Falha Crítica o personagem perde um ponto permanente de Força de Vontade.

Geralmente os usuários destas trilhas utilizam como canalizador de seus efeitos símbolos religiosos, rezas, mantras, ladainhas e muitos possuem fé verdadeira.

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).

Nível 1	+1 em Força, Destreza, Vigor
Nível 2	+1 em Força
Nível 3	+1 em Vigor
Nível 4	+1 em Destreza
Nível 5	+1 em Força

Além dos bônus em Atributos (que podem ultrapassar o limite imposto pela Geração), para cada dois níveis em Aspecto Angelical (1 característica no nível 2, +1 no nível 4 e +1 característica no nível 5) 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 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 uma 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.

TRILHA 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.

1. 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 Röttschreck.

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.

2. 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.

3. 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 (Dificuldade igual à Humanidade do alvo). Entrar em qualquer Ação maldosa, anti-humana, etc. o alvo terá que testar sua Consciência (Dificuldade 3 + Sucessos obtidos pelo magus).

4. 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 | Um vento é criado, forte o bastante para dificultar o movimento. Todas as ações físicas sofrem -2 dados. |
| 3 Sucessos | Um vento é criado, forte o bastante para dificultar o movimento. Todas as ações físicas sofrem -3 dados. |
| 4 Sucessos | Um vento forte é criado, dificultando a maioria dos movimentos. Todas as ações físicas sofrem -4 dados. |
| 5 Sucessos | Um vento tão poderoso é criado, 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. |

5. 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 piromaníaco 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 Fortitude, dificuldade 7.

A TRILHA 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.

1. 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.

2. 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.

3. Fogos da Verdade

O magus pode criar uma esfera branca de fogo divino. Esta chama não causa dano em criaturas benevolentes, no entanto é mortal para criaturas malignas. A mera visão destas chamas fará com que o inimigo corrupto pense 2 vezes antes de atacar o magus (teste Força de Vontade, dificuldade 7).

Sistema - Cada sucesso faz com que a chama cause 1 nível de dano agravado por turno.

4. A Glória dos Anjos

O magus é capaz de arder com a glória do sol, ferindo cainitas e criaturas malignas freqüentemente causando Rötschreck. 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 (dificuldade 7) ou entrarão automaticamente em Rötschreck. Criaturas malignas recebem igualmente dano agravado e sofrem do medo irracional semelhante ao Rötschreck. Criaturas feitas de sombras e Setitas recebem o dobro de dano agravado devido sua sensibilidade à luz.

5. Golpe dos Céus

O magus pode invocar raios para golpear seus inimigos. Estes 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.

TRILHA 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.

1. 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 dá ao magus uma informação sobre as causas do sofrimento do alvo.

2. Amenizar a Dor

O magus é capaz agora de amenizar 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.

3. Cura Menor

O magus agora é capaz de curar ferimentos e contusões com um simples toque. Um tênue mas perceptível brilho dourado 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..

4. 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. |

5. 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.

TRILHA 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, dificuldade 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 teleportar-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.

Nível 1	Local íntimo	Seu refúgio ou local onde viveu quando era mortal
Nível 2	Local familiar	Local onde esteve pelo menos 20 vezes
Nível 3	Local conhecido	Rua ou edifício famoso, região famosa
Nível 4	Local estranho	Já ouviu falar e sabe onde é
Nível 5	Local desconhecido	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)

Taumaturgia Negra

(Clã Especializado: Tremere Antitribu)

MÃOS DA DESTRUIÇÃO

1. Decadência

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.

2. Dobrar a Madeira

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.

3. Toque Ácido

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.

4. Atrofia

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.

5. Tornar 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.

DOM DE MORFEUS

Esta trilha da taumaturgia permite que o vampiro faça os outros adormecerem e entre em seus sonhos.

A trilha não permite que o vampiro entre em uma dimensão onírica real, e sim na mente do mortal que está dormindo através de algum tipo de ligação telepática inexplicada. A trilha tem um efeito mental e outras disciplinas que influenciam a mente como Auspícios, Dominação e Presença podem ser usadas em conjunto com essa trilha.

1. Provocar Sono

O vampiro 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 vampiro deve fazer um teste usando sua própria Manipulação + Empatia (dificuldade igual à Força de Vontade + 3, até um máximo igual a 10). 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.

2. Sono em Massa

O vampiro é capaz de fazer muitas pessoas dormirem ao mesmo tempo. Esse poder afeta somente mortais, e somente aqueles que o vampiro pode ver.

Sistema - O vampiro faz um teste de Carisma + Liderança (dificuldade 8). O número de sucessos indica o grau de sonolência como em Induzir o Sono, mas todos os alvos são afetados da mesma maneira.

3. Sono Encantado

O vampiro 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 vampiro 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 vampiro tem de fazer um teste para determinar quanto tempo a pessoa pode ser mantida sob o encantamento antes que ele se desfaça por si só. O número de sucessos de um teste de Inteligência + Lábria (dificuldade igual à Força de Vontade da vítima) 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.

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

4. Invadir o Sonho

Esse poder permite que o vampiro projete telepaticamente sua própria imagem para dentro da mente de uma pessoa adormecida. O vampiro 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 vampiro em seus sonhos, dependendo de quão bem ele se lembra de seus sonhos.

Sistema - O vampiro tem de estar de posse de alguma coisa que pertence ao alvo e ter sucesso num teste de Raciocínio + Sonhos (dificuldade igual à Força de Vontade do alvo, mesmo que a vítima concorde com essa invasão). O efeito dura até o fim do sonho.

5. Regente dos Sonhos

O Regente dos Sonhos controla os sonhos dos adormecidos, moldando-os à sua vontade. O vampiro 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. O combate pode ser encenado normalmente; o vampiro pode usar todas as suas Disciplinas como se estivesse acordado. Se qualquer um dos dois morrer, a morte será permanente.

Sistema - O vampiro entre nos sonhos como em Invadir o Sonho, mas tem de fazer um teste de Manipulação + Sonhos (dificuldade 7) para afetar o sonho de maneira substancial. Note que depois que o vampiro 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 ou da Trilha para permanecer "acordado" durante o dia).

TRILHA DE MARTE

Os poucos membros do Sabá que mantiveram os talentos Taumatúrgicos centraram-no na assistência à seita em tempos de guerra. Esta linha mostrou-se muito útil durante os Festins de Guerra do Sabá e mudou o curso dos acontecimentos em diversos confrontos contra os vampiros anciões. Ela é muito incomum entre as linhas Taumatúrgicas, pelo fato de adotar uma postura muito marcial, enquanto as outras magias do sangue têm uma tendência a produzir efeitos mais sutis e menos violentos.

1. Grito de Guerra

Um vampiro prestes a atacar é capaz de focalizar sua vontade ficando menos susceptível ao terror da batalha e aos poderes dos mortos-vivos. O vampiro solta um grito primal para ativar o efeito, embora alguns taumaturgos pintem seus rostos ou se cortem ao invés de gritar.

Sistema - Durante uma cena, o vampiro adiciona um ponto a sua Coragem. Além disso, no caso de efeitos hostis, considere que sua Força de Vontade é um ponto maior (mas esse bônus só se aplica à própria Característica e não à reserva de Força de Vontade). Um personagem só pode receber os benefícios do Grito de Guerra uma vez por cena.

2. Golpe Certo

O vampiro faz um único ataque, guiado pelo poder profano de seu sangue. Esse ataque infalivelmente atinge o alvo.

Sistema - Ao Invocar este poder, o jogador não precisa fazer nenhum teste para saber se seu ataque atingiu o alvo ou não – ele acerta automaticamente. Somente ataques com Armas Brancas ou Briga (ou Artes Marciais) podem ser feitos dessa maneira. Considera-se que esses ataques tiveram somente um sucesso; eles não adicionam dados de dano. Além disso, é possível se esquivar deles, bloqueá-los ou apará-los normalmente, e o defensor precisa apenas de um sucesso (já que se presume que o número de sucessos é apenas um). Golpe Certo não tem nenhum efeito se for usado em múltiplos (divisão de Parada de Dados) em um mesmo turno de um personagem.

3. Dança do Vento

O taumaturgo invoca o poder dos ventos, movendo-se como um borrão. Ele ganha uma vantagem sobrenatural para evitar os golpes de seus inimigos, saindo de seu caminho antes deles terem uma chance de dispará-los.

Sistema - O jogador não precisa dividir sua Parada de Dados se desejar fazer múltiplas esquivas em um mesmo turno. Essa regra se aplica somente a esquivas se o jogador quiser atacar e se esquivar, ele precisa dividir sua Parada de Dados. Este poder dura uma cena.

4. Coração Temerário

O vampiro aumenta temporariamente suas habilidade como guerreiro. Usando os poderes místicos da magia do sangue, o personagem se transforma em uma poderosa força de combate.

Sistema - Coração Temerário dá ao vampiro um ponto adicional em todos seus Atributos Físicos (Força, Destreza e Vigor). Essas Características não podem exceder o máximo de geração, embora o jogador possa usar seus Pontos de Sangue para aumentar ainda mais as características do personagem. Os efeitos duram uma cena e um personagem só pode usar esses benefícios uma vez por cena.

Depois de usar este poder, o vampiro precisa se acalmar durante duas horas ou ele perderá um Ponto de Sangue a cada 15 minutos enquanto não descansar.

5. Irmãos de Armas

Esta habilidade estende a outros o poder das habilidades anteriores desta linha. Ela permite que qualquer um dos efeitos anteriores seja aplicado a um grupo como, por exemplo, um bando ou os participantes de um Festim de Guerra.

Sistema - O jogador escolhe um dos poderes de nível menor da linha e o invoca normalmente. Depois, ele toca outro personagem e (se o teste para Irmãos de Armas for bem-sucedido) o outro personagem também recebe os benefícios. O mesmo poder pode ser distribuído a qualquer número de companheiros de bando, desde que os testes de Irmãos de Armas sejam bem sucedidos e o taumaturgo pague o número apropriado de Pontos de Sangue.

TRILHA DA VINGANÇA PATERNA

Esta linha, vagamente baseada em poderosas interpretações taumatúrgicas do Livro de Nod, dedica-se a trazer justiça para a raça dos Cainitas. Supostamente, cada poder tem algum precedente nas parábolas do livro ancestral e enfoca os ensinamentos de Caim através do poder da magia do sangue. O uso desta linha é calorosamente debatido entre os membros do Sabá, já que alguns a consideram equivalente à alegação de possuir o direito de Caim sobre todos os vampiros.

O poder desta linha não provém apenas da magia do sangue, mas também dos versos encantatórios do livro de Nod.

Para que qualquer um desses poderes tenha efeito, o taumaturgo tem de pronunciar a sentença condenatória. Por exemplo, para invocar o poder de terceiro nível, o executante precisa dizer claramente a seu alvo que ele só pode comer cinzas. Obviamente, a vítima tem de estar apta a ouvir o taumaturgo para que esse poder tenha efeito, embora escrever suas ordens e mostrá-las ao alvo, provoquem o mesmo efeito.

Estes poderes só se aplicam aos Cainitas. Eles não afetam Lupinos, mortais ou carníçais.

1. Litania de Zillah

Zillah, a esposa de Caim, bebeu de seu marido e senhor três vezes, sem saber o que isso significava, e ficou, dessa maneira, ligada a ele. Este poder revela a existência de Laços de Sangue e Vinculi ao taumaturgo.

Sistema - Se o alvo tiver qualquer Laço de Sangue ou Vinculi com outros vampiros, este poder os revelará imediatamente a quem o está usando. Mesmo que o executante não conheça os vampiros em questão, este poder revelará seus nomes e dará uma descrição psíquica rudimentar dos indivíduos em questão.

2. A Maldição da Bruxa

Este poder inflige a maldição da velhice, que ligou Caim a ela, enquanto ele fugia do desprezo de sua esposa. A bruxa, extremamente feia, tinha de recorrer à fraude para fazer com que os outros a ajudassem ou servissem.

Sistema - Este poder reduz a aparência do alvo a zero. Todos os testes Sociais feitos durante a duração deste poder geralmente falham, a não ser que o personagem tente intimidar ou amedrontar alguém. O poder dura uma noite.

3. Banquete de Cinzas

Usado principalmente contra vampiros extravagantes ou desregrados, este poder remove temporariamente a dependência de sangue de um vampiro. Apesar de alguns vampiros dizerem que esse poder nega a Maldição de Caim, ele reduz o vampiro a pouco mais que um mísero ladrão de túmulos, que tem de consumir cinzas, através das quais ele consegue algum sustento.

Sistema - A vítima deste poder não pode mais consumir sangue, vomitando-o como se fosse alimento ou bebida mortal. Ao invés disso, a vítima só pode comer cinzas e os "Pontos de Sangue" que ela ganha com isto só podem ser usados para ela se levantar durante a noite. Os "Pontos de Sangue" vindos das cinzas não podem ser usados para prover energia para as Disciplinas, aumentar Atributos ou alimentar carníçais. Entretanto, os pontos de sangue que já existirem no corpo do personagem quando o poder for invocado poderão ser usados normalmente. Um Ponto de Sangue vindo das cinzas equivale a quase 0,5 litro, e qualquer cinza serve — de cigarros, restos de fogueiras ou cadáveres de vampiros destruídos pelo fogo ou pela luz do sol. Este poder dura uma semana.

4. Desfavor de Uriel

Este poder invoca as trevas do Anjo da Morte. Qualquer luz, com exceção da luz mais tênue causa uma dor excruciante no alvo, e algumas formas de luz artificial intensa podem até causar dano ao vampiro. Uriel fez cumprir a maldição de Deus em Caim envolvendo-o na escuridão de suas asas.

Sistema - A presença de qualquer luz causa desconforto à vítima e luzes brilhantes de qualquer tipo — lanternas, luminosos de néon, lâmpadas fosforescentes, etc. causam um ponto de dano agravado para cada turno que o personagem permanece diretamente exposto a elas. A maioria dos vampiros que é vítima dessa maldição prefere dormir enquanto ela dura, escondendo-se nas trevas de seus refúgios, até poderem andar entre os vivos novamente. Este poder dura uma semana.

5. Despedida

Muitos membros do Sabá temem esse poder com razão, embora nenhum deles o tenha visto ser usado. Ele pune um vampiro por desobedecer a um dos mais importantes mandamentos de Caim — a proibição da diablerie. Como a maioria dos vampiros do Sabá alcança o poder e os postos por meio de algum tipo de diablerie, eles são obrigados a reconciliar suas crenças com as admoestações de Caim e este poder gera um grande senso de humildade.

Sistema - Quando este poder é invocado, o alvo imediatamente volta a sua geração original. Essa mudança pode levar à perda de pontos em certas Características, devido aos máximos permitidos por cada uma das gerações. Este poder funciona durante uma semana, depois do que todas as Características reduzidas devido ao fator Geração voltam ao normal. São necessários três turnos para declamar os versos que fazem o poder funcionar.

TRILHA DA 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.

1. 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.

2. 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.

3. 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.

4. 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.

5. 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	3 turnos
3 Sucessos	5 minutos
4 Sucessos	30 minutos
5 Sucessos	1 hora

LINHA DA CORRUPÇÃO

O poder de manipular e distorcer as formas e as personalidades dos outros seres pode ser considerado natural entre os Tremere. Dizem que um indivíduo que tenha alcançado um pleno domínio desta Trilha pode tornar-se um verdadeiro mestre dentro do clã, mas não se deve acreditar em tudo que se diz sobre os Tremere. Todos os poderes descritos a seguir requerem que o alvo se encontre ao alcance do personagem.

1. Contradição

O corruptor pode fazer um indivíduo dizer ou fazer exatamente o oposto do que pretendia originalmente - mas apenas no espaço de um momento. Um policial deixará um prisioneiro partir, uma proposta de casamento se tornará uma acusação amarga e uma virada para a esquerda passará a ser uma virada para a direita.

Sistema - Este poder requer um teste de Manipulação + Lábria (a dificuldade é a Força de Vontade do alvo +1 [máximo 10]).

2. Desfiguramento

Da mesma forma que Mil Faces permite a um personagem mudar a sua própria aparência, o Desfiguramento permite que ele altere as feições de outra pessoa durante o período de uma noite. Este poder muda apenas a aparência facial - o indivíduo permanece o mesmo. Normalmente este poder é usado para desfigurar outros, mas pode ser usado para conferir uma aparência melhor a alguém (ou simplesmente deixar essa pessoa diferente).

Sistema - Este poder requer contato por toque e um teste de Inteligência + Disfarce (dificuldade 8). É muito difícil fazer uma vítima parecer alguém diferente (uma ação como essa implica numa dificuldade 10).

3. Mudar a Mente

Com este poder o vampiro pode causar mudanças drásticas nas ações de outra pessoa. Uma pessoa afetada por este poder pode sofrer mudanças comportamentais extremas em meros segundos.

Sistema - O número de sucessos alcançados num teste de Manipulação + Empatia (a dificuldade é a Força de Vontade do alvo + 1) determina durante quanto tempo o personagem pode fazer a vítima assumir o Comportamento que ele quiser.

1 Sucesso	Um turno
2 Sucessos	Um dia
3 Sucessos	Um mês
4 Sucessos	Um ano
5 Sucessos	Até que ocorra algo que faça com que a vítima mude involuntariamente seu Comportamento.

4. Aleijar

Este poder faz com que o corruptor torne o alvo paraplégico.

Sistema - Um vampiro pode paralisar alguém da cintura para baixo com um teste de Força de Vontade (a dificuldade é a Coragem do alvo +3). A Fortitude é adicionada no teste se a vítima possuir essa disciplina. O efeito tem um tempo de duração variável, dependendo do número de sucessos atingidos.

1 Sucesso	Um turno
2 Sucessos	Um dia
3 Sucessos	Um mês
4 Sucessos	Um ano
5 Sucessos	Permanentemente

5. Corromper a Alma

Uma versão mais intensa de Mudar a Mente, Corromper a Alma pode transformar a essência de uma pessoa.

Sistema - O número de sucessos alcançados num teste de Carisma + Empatia (dificuldade da Força de Vontade do alvo +3) determina quanto tempo o corruptor pode fazer a vítima assumir a Natureza que ele quiser.

1 Sucesso	Um turno
2 Sucessos	Um dia
3 Sucessos	Um mês
4 Sucessos	Um ano
5 Sucessos	Permanentemente

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 taumátúrgicos 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.

1. 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.

2. 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 distância 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 distância 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).

3. 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.

4. 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; Terão 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 crítica, a criatura não servirá ao seu criador, mas também não será hostil, geralmente ficará vagando sem destino ou, às vezes, ficará observando o seu criador sem se envolver em nas atitudes do criador até desaparecer.

5. 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.

TRILHA 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.

1. Doenças

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)

2. Doenças Vampíricas

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.

3. O 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, ataquem a comida local, envolver vítimas, etc.

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

4. Expirar Doenças

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).

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

5. 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

TRILHA 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...

1. Confissões

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 — 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).

2. Segredos Obscuros

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.

3. Os Mistérios

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). Quantos 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.

4. Profecias Sombrias

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 — Quantos mais sucessos, mais compreensível será a visão obtida, mas não importando o número de sucessos, a visão nunca será totalmente clara.

5. Revelar os Mistérios Interiores

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 — Quantos 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.

TRILHA DA TORTURA

Não é de conhecimento geral que o Inferno é um lugar de dor e tormento? Portanto, não é nada surpreendente que haja 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

1. Dor

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.

2. 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.

3. 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

4. Angústia

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.

5. Torturas 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.

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.

1. Êxtase

Este poder cria prazeres intensos num indivíduo, mortal ou vampiro, com um simples contato físico e o gasto de um Ponto de Sangue.

Sistema — A vítima sente um intenso prazer enquanto mantiver contato com o Infernalista e deve fazer um teste de Autocontrole (Dificuldade 6) para fazer qualquer coisa além de desfrutar o prazer. Este poder pode ser usado por quanto tempo quiser; porém, se o contato físico é quebrado, é necessário outro Ponto de Sangue para restabelecer o Êxtase.

2. Estimulação Total

Esta é uma versão mais forte do êxtase. No entanto, este poder só é efetivado quando a vítima sente qualquer tipo de dor intensa, podendo até ficar inconsciente de tanto prazer.

Sistema — A vítima deve gastar sua Força de Vontade para fazer qualquer ação, e ainda ser bem sucedida num teste de Autocontrole, descrito em Êxtase. Uma falha significa que o personagem perdeu a consciência, quando resistia ao prazer.

3. Ondas de Prazer

O Infernalista pode causar prazer em mais de uma vítima, e não requer contato físico. Ele deve ter um contato olho no olho com cada vítima. Uma vez que este seja estabelecido, as Ondas de Prazer duram bastante tempo, de acordo com o alvo em particular, desde que ele continue ao alcance e que o Infernalista mantenha a concentração nisto.

Sistema — Os efeitos são os mesmos do Êxtase. O contato deve ser feito em uma pessoa por turno e requer o despendido de 1 Ponto de Sangue para cada pessoa, se bem que a ordem dos contatos pode ser estabelecida pelo Infernalista.

4. Contorcer-se de Prazer

Mediante um toque, o Infernalista faz com que a vítima tenha espasmos de prazer, deixando-a num falso estado de convulsão, onde ela ficará se contorcendo incontrolavelmente, talvez até por horas.

Sistema — Após tocar a vítima, o personagem rola Carisma + Lábia (Dificuldade é a Força de Vontade do alvo). O tempo de duração varia conforme o número de sucessos, a vítima não pode fazer nada, além de ficar se contorcendo no chão.

2 sucessos	05 minutos
3 sucessos	30 minutos
4 sucessos	01 hora
5 sucessos	01 noite

5. A Dor de Milhares de Abraços

Este poder prejudica severamente a vítima, causando um extremo choque em seu sistema nervoso.

Sistema — O vampiro toca a vítima e gasta 1 Ponto de Sangue e 1 de Força de Vontade. Se a vítima é humana, ela sofre sete níveis de dano, menos 1 por sucesso num teste de Vigor + Esportes (Dificuldade 7). Vampiros fazem o mesmo teste, mas não sofrem dano, ao invés disso, se falharem entram em Torpor pelo tempo que sua Humanidade manda. Se for bem sucedido, deverá fazer um teste de Autocontrole (Dificuldade 7) ou entrar em Röttschreck.

BIOTAUMATURGIA

Esta bizarra trilha supostamente tem suas raízes nos tomos secretos da inescrutável Mão Negra. Durante os últimos anos, seus segredos esotéricos espalharam-se entre certas cabalas de Tremere que consideram-na como uma curiosa mistura de ciência Hermética e genética. Biotaumaturgia consiste em manipulação de energias vitais. Nos laboratórios de biotaumaturgos podem ser encontradas estranhas criaturas inspiradas nos mitos, verdadeiros monstros como Frankenstein e outras criações menos saudáveis. Embora esta trilha não seja considerada um “tabu”, Biotaumaturgia é, no entanto, estranha e perturbadora para os que observam seus resultados.

Biotaumaturgia não requer o dispêndio de pontos de sangue para criar sua magia. Preferivelmente, os poderes desta trilha levam uma semana por nível para se completar os Níveis Um e Dois, e um mês por nível para completar os níveis Três a Cinco. Por exemplo, o poder Nível Um leva uma semana de trabalho, enquanto o Nível Três leva três meses para que as experiências do biotaumaturgo produzam resultado.

Biotaumaturgia também requer que o taumaturgo tenha um laboratório onde possa conduzir as suas experiências. Esta necessidade não precisa ser nada mais complexa que a mesa de um doutor e algumas facas afiadas, mas pode ser tão complexo quanto o de um “cientista louco” dos romances “Pulp Fiction”, com alambiques a vapor e geradores de força. O Narrador deve se sentir livre para modificar as dificuldades de Biotaumaturgia de um personagem se ele possui excelentes recursos de laboratório ou se suas instalações estão totalmente escassas. Trabalhar com um laboratório incipiente pode acrescentar a dificuldade enquanto um de alto nível facilitaria a ponto de poder abaixar as dificuldades em dois.

1. 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.

2. 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.

3. 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.

4. 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-gargula 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.

5. 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.

EXPERIMENTOS BIOTAUMATÚRGICOS

Ela é quase uma "ciência sombria". Praticantes dessa trilha necessitam de um laboratório e todo tipo de equipamento estranho para p/ levar adiante seus experimentos. O custo médio de cada experiência é \$1.000/semana vezes o nível de poder Taumatúrgico. Não custa nenhum Ponto de Sangue p/ usar os poderes dessa trilha, mas requer uma semana inteira de trabalho para cada teste feito.

O seguinte caminho Taumatúrgico é praticado pelos membros da seita. As origens da trilha permanecem misteriosas e poucos fora da Mão Negra as praticam.

1. 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.

2. 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.

3. 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.

4. 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.

5. 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

TRILHA DA MALDIÇÃO DO SANGUE

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.

1. 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 a 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, Rötschreck, fome, etc. Um taumaturgo pode afetar qualquer alvo dentro de seu campo de visão.

2. O Peso do Sol

Uma maldição concomitante do Abraço é uma inabilidade para permanecer desperto durante o dia. Forçado a 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 a este poder.

3. 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 usá-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.

4. 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 Ventru e Lasombra algum conhecimento real dele, eles provavelmente poderiam evitar isso, também (quando eles não infligissem isso em seus inimigos). Vários regentes têm 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.

5. 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 relembre 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.

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).

Nível 1 +1 em Força, Destreza, Vigor.

Nível 2 +1 em Força

Nível 3 +1 em Vigor

Nível 4 +1 em Destreza

Nível 5 +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 +1 (Força +2 se você usa as regras antigas)

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 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).

CHAMAS DO INFERNO

Esta Trilha da Taumaturgia Negra consiste na manipulação das formas de energia presentes em Hades. 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. 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 escaldante 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.

Nível 1 1 dado de Dano

Nível 2 2 dados de Dano

Nível 3 4 dados de Dano

Nível 4 6 dados de Dano

Nível 5 8 dados de Dano

Telens

(Clã Especializado: Draculean)

1. Passo Suave

Este poder (junto a Quietus) é o responsável pelas lendas de movimentos silenciosos dos vampiros. Sempre que ativo, o vampiro anda sem deixar nenhum rastro e não faz nenhum ruído. Este poder não ajuda a se mover furtivamente pelas sombras, mas diminuirá em -1 a -2 na dificuldade de um teste envolvendo Furtividade. Talvez o maior benefício deste poder, seja conceder ao vampiro o poder de se mover em superfícies que ninguém seria capaz, sob um rio, por exemplo. Mas se faz necessário um teste de Coragem + Inteligência (Dificuldade a critério).

2. Grande Pulo

Este poder permite ao vampiro saltar grandes distâncias. O personagem tem de gastar um ponto de sangue para dobrar o número de sucessos obtidos em qualquer tentativa de saltos.

3. Balançar a Montanha

Neste momento, o personagem aprendeu a agarrar e mover superfícies. Por um ponto de Sangue, o personagem pode remover quase qualquer superfície sólida. Para este poder funcionar, é necessária muita concentração, e sem nenhuma interrupção. Este poder permite ao vampiro mover qualquer coisa sólida que pese menos de 500 Kg. Ele literalmente "burla" a lei da gravidade.

4. Asas de Anjo

Neste nível, o vampiro já não cai tão rápido normalmente. O usuário gasta um ponto de Força de Vontade. Os danos de queda devem ser removidos, restando somente os danos do impacto. É muito difícil derrubar um vampiro que possua este poder.

5. Vôo

Com este nível, o personagem já pode voar verdadeiramente. Com o gasto de dois pontos de sangue, o personagem novamente poderá ignorar as leis da gravidade. O personagem se move com sua velocidade normal (caminhando ou correndo), em qualquer direção. Quando usado junto à Rapidez, funciona muito bem. Existe uma Habilidade denominada Vôo, pouco usada, por razões bem óbvias, mas que nesses casos podem ser usadas no caso de manobras aéreas difíceis.

Temporis

(Clã Especializado: True Brujah)

1. Senso do Tempo

O vampiro ganha automaticamente uma sensação perfeita do tempo, ele pode sentir qualquer tipo de perturbação no tempo, como o uso da própria Temporis, a esfera do Tempo (Mage), os arcanos de Pandemônio, etc...

2. Caminhar a Esmo

Sistema — Manipulação + Empatia, a dificuldade é a Força de Vontade. O vampiro pode pôr a vítima num infinito ciclo, onde ela repetirá tudo aquilo que fez nos momentos em que o vampiro utilizou o poder. Se a vítima for colocada em uma situação de risco, ela poderá testar Percepção + Prontidão (dificuldade 6), para escapar deste poder. Caso contrário este poder pode ter uma duração razoável:

1 Sucesso	1 turno
2 Sucessos	1 minuto
3 Sucessos	10 minutos
4 Sucessos	1 hora
5 Sucessos	1 noite

3. A Maldição do Zumbi

Teste Carisma + Intimidação, a dificuldade é a Força de Vontade da vítima. O vampiro pode causar a vítima a sensação de que o mundo está muito rápido, duas vezes mais rápido do que o normal, e que ela se move a meia velocidade. Na verdade isso não é uma sensação, para a vítima é real, e quem estiver vendo notará que ela se mexe vagarosamente. Todos os testes que envolvam atributos físicos e alguns sociais devem ter sua dificuldade reduzida em dois, e o dano de qualquer ataque deve ser reduzido pela metade. A duração varia conforme os sucessos do vampiro:

1 Sucesso	1 turno
2 Sucessos	1 minuto
3 Sucessos	10 minutos
4 Sucessos	1 hora
5 Sucessos	1 noite

4. Deixar o fluxo

Gastando um ponto de força de vontade, o vampiro pode remover-se do fluxo atual do tempo, ele pode mudar para um fluxo anterior ou posterior, podendo voltar alguns minutos ao passado ou ao futuro. Ele não afeta os objetos que não quis remover do fluxo com ela (é assumido que suas roupas, e todos os artigos pessoais que estejam com o usuário, deixe o fluxo do tempo com ele.)

5. Congelar Objeto

Teste Destreza + Ocultismo, dificuldade 6. O vampiro pode remover um objeto inanimado temporariamente (se este não estar sendo tocado por algum ser vivo) do fluxo do tempo. Se o objeto estiver se movendo rapidamente, é necessário um teste de Destreza + Esportes para afetar o objeto em questão. Objetos estáticos não exigem teste algum, a não ser pra ativar o poder. O vampiro pode fazer com que o objeto volte quando quiser; caso contrário, o objeto voltará ao fluxo de acordo com o número de sucessos do vampiro:

1 Sucesso	1 turno
2 Sucessos	1 minuto
3 Sucessos	10 minutos
4 Sucessos	1 hora
5 Sucessos	1 noite

6. Controlar Envelhecimento

Sistema — Vigor + Ocultismo, dificuldade Força de Vontade. O vampiro pode envelhecer um alvo, ou inverter o envelhecimento, tornando o alvo mais jovem ou mais novo. Este efeito não pode ser usado mais de uma vez num mesmo alvo na mesma cena. O tempo das mudanças são designadas pelo número de sucessos:

1 Sucesso	1 ano
2 Sucessos	5 anos
3 Sucessos	10 anos
4 Sucessos	50 anos
5 Sucessos	100 anos

Se o alvo estiver disposto aos efeitos deste poder ou inanimado a dificuldade é 6.

7 - Adiantamento da Noite

Sistema — Percepção + Prontidão, dificuldade 7. O vampiro pode dilatar o tempo em uma determinada área. As horas podem ser afetadas para cada ponto de Força de Vontade que o vampiro gaste. Após algumas horas, o tempo retorna ao seu curso normal. A extensão do adiantamento é como segue:

1 Sucesso	Uma hora passa em dez minutos
2 Sucessos	Uma hora passa em cinco minutos
3 Sucessos	Uma hora passa em um minuto
4 Sucessos	Uma hora passa em trinta segundos
5 Sucessos	Uma hora passa em dez segundos

8. Parar a Ampulheta

Sistema — Vigor + Ocultismo, dificuldade 8. O vampiro pode parar o tempo. Na verdade ele sai do fluxo do tempo, e cada sucesso no teste é um turno que o vampiro fica fora do fluxo. Neste estado, o vampiro pode mover qualquer objeto manualmente. Qualquer efeito criado pelo vampiro neste período, como explosões, ataques, etc... só terão efeito assim que o vampiro retomar o fluxo do tempo.

9. Retroceder no Tempo

Sistema — Força + Prontidão, dificuldade 8. O vampiro pode voltar no tempo, e reescrever suas ações. Assim que o vampiro voltar no tempo, ele continuará no local da onde criou este efeito, e todas as outras coisas ficaram como estavam no instante para o qual ele voltou. Se ele souber o que aconteceu ali antes de voltar no tempo, poderá agir diferente. Enquanto os outros agirão normalmente, da mesma forma que haviam agido antes, a menos que o vampiro interfira. A quantia máxima que se pode voltar no tempo é a seguinte:

1 Sucesso	um turno
2 Sucessos	um minuto
3 Sucessos	dez minutos
4 Sucessos	uma hora
5 Sucessos	um dia

9. Recusa do Tempo

Sistema — Teste Manipulação + Segurança, dificuldade 7. O vampiro pode mover uma área inteira, com um raio de 20 metros, do fluxo do tempo. Aqueles que estiverem dentro desta área também saem do fluxo, e se tentarem sair do local, não vão conseguir, pois a área externa está em extasis, com várias cores mexendo sem parar. Este efeito termina à vontade do vampiro, ou se ele for destruído.

10. Convocar História

Sistema — Manipulação + Ocultismo, dificuldade 7. O vampiro pode tentar trazer um período do tempo para o presente. Ele tem que focar na hora certa; e não poderá nomear nenhum evento. Só poderá interagir com aqueles que foram convocados, os vampiros que sejam praticantes da disciplina Temporis, ou qualquer outro poder relacionado ao tempo. O período passado que pode ser convocado ao presente segue a seguinte tabela:

1 Sucesso	1 ano
2 Sucessos	100 anos
3 Sucessos	500 anos
4 Sucessos	1000 anos
5 Sucessos	5000 anos

Tenebrosidade

(Clã Especializado: Lasombra)

1. Jogo de Sombras

No primeiro nível, o vampiro pode mexer com as sombras a sua volta, fazendo com que sua silhueta fique assustadora ou que a sombra de um objeto se mexa. Ou até mesmo transformando sombras em sombras de outros objetos que não estão realmente lá.

Sistema - O poder requer o gasto de um ponto de sangue e dura uma cena.

2. Mortalha de Trevas

Agora, o vampiro pode criar uma espécie de sombra que cobre uma certa área a escolha do vampiro. Esta sombra obstrui totalmente a luz e até mesmo o som de certa forma.

Sistema: Manipulação + Ocultismo (dificuldade 7). A escuridão tem três metros de diâmetro com um sucesso, ela dobra de tamanho a cada sucesso obtido. Toda parada de dado que usa vigor é reduzida em dois dentro da mortalha, e apenas o criador da mortalha pode enxergar dentro dela.

3. Braços do Abismo

Ao refinar o controle sobre a escuridão, o vampiro pode criar braços de escuridão que podem esmagar os inimigos do vampiro.

Sistema - Se gasta um ponto de sangue e testa-se Manipulação + Ocultismo (dificuldade 7). Cada sucesso permite a criação de um tentáculo. Cada tentáculo tem 2 metros de comprimento e níveis de Força e Destreza iguais ao nível de Tenebrosidade do vampiro. O vampiro pode gastar pontos de sangue para aumentar os atributos do braço. Um ponto de sangue equivale a um ponto adicional. Cada tentáculo tem quatro níveis de vitalidade e absorve dano numa parada de Vigor + Fortitude de seu criador.

4. Metamorfose Sombria

Neste poder, o vampiro se funde com sua sombra criando uma criatura assustadora e bizarra.

Sistema - Se gasta dois pontos de sangue e é feito um teste de Manipulação + Coragem (dificuldade 7) Uma falha indica que o vampiro não consegue agüentar a metamorfose mais gasta o sangue, uma falha crítica inflige dois níveis de vitalidade no vampiro. Nesta forma o vampiro possui quatro tentáculos na forma dos braços do abismo, só que eles possuem os atributos do vampiro. Os braços subtraem dois dados na parada de Vigor e absorção de dano dos oponentes em contato com o vampiro.

5. Corpo de Sombras

O nível de compreensão é tão alto que o vampiro pode se transformar em uma sombra em forma de ameiba. Podendo assim, deslizar por frestas e ser imune a ataques que não o fogo e o sol.

Sistema - A transformação custa três pontos de sangue e demora três turnos para ser completada. Podem-se usar disciplinas mentais nesta forma, mais o vampiro sofre dano maior de fogo e sol, e o teste de Röttschreck fica mais difícil.

6. Travessia pelas Sombras

O vampiro tem o controle tão amplo sobre as trevas que pode se transformar nela por um curto período de tempo e reaparecer partir de uma outra sombra distância menor do que 15m. Ele pode usar travessia das Sombras para atravessar paredes, pisos e até mesmo barreiras místicas. O Cainita simplesmente "entra" em uma sombra e emerge em outra a uma pequena distância.

Sistema - O jogador faz um teste de Destreza + Ocultismo, seno bem sucedido poderá sair em outra sombra a menos de 15m. Uma falha significa que o personagem não foi capaz de atravessar o mundo das sombras. Uma falha crítica indica que ele ficou aprisionado entre as sombras. Levar outro indivíduo através das sombras exige um teste de Força + Ocultismo com as mesmas conseqüências de uma falha.

6. Convocar a Lampreia

6. Visão da Noite

7. Sombra Escrava

O controle que o vampiro tem sobre as sombras progrediu até um ponto que lhe permite conceder-lhe um grau limitado de senciência. Ao animar sua própria sombra ou de outros indivíduos, o Lasombra é capaz de libertar a sombra projetada pela luz. Enquanto este poder estiver ativo, o vampiro não projetará nenhuma sombra, já que ele o deixou para obedecer às ordens do Guardião. Este poder amedronta os mortais e alguns Cainitas inexperientes.

Sistema - Se Gasta um Ponto de Sangue e faz um teste de Força de Vontade (dificuldade 8). Sendo bem sucedido, a sombra adquire uma hora de liberdade profana para cada sucesso (desaparecendo ao nascer do sol). A Sombra Escrava tem Atributos e Habilidades iguais à metade dos Atributos e Habilidades do corpo que o originou e possui, ainda, um nível de Tenebrosidade igual à metade do Lasombra que o animou. A sombra pode se separar de seu dono e se afastar até 15m, rastejando através de frestas ou deslizando pelas paredes.

7. Escuridão Interior

Este poder permite que o Lasombra chame a escuridão contida em sua alma negra. Esta sombra enorme e turbulenta é expelida da boca do vampiro, apesar dos rumores dos Guardiões são capazes de se cortar para deixar que as sombras escapem por suas veias. Essa nuvem de sombra engolfa o alvo, queimando-o com um frio que provoca cicatrizes na alma e drenando seu sangue em torrentes.

Sistema - Faça um teste de Força de Vontade e gasta um ponto de sangue. A sombra resultante envolve o alvo e, apesar de não feri-lo fisicamente, pode deixá-lo completamente em pânico. As pessoas que estiverem observando a Escuridão Interior sejam elas alvos ou espectadores, podem vir sofrer Röttschreck devido às sombras. Pessoas tocadas pela Escuridão Interior perdem um Ponto de Sangue por turno, mas podem resistir sendo bem sucedido no teste Vigor (dificuldade 6) para cada turno que ele permanecer em contato com a nuvem.

8. Cárcere

Criando uma câmara de pura escuridão, o Lasombra pode aprisionar ou asfixiar inimigos. Não há nenhum ar dentro dessa prisão, por isso os mortais sufocarão dentro do seu vácuo gélido. Nem mesmo os vampiros têm escapatória; depois de presos, só sairão com a vontade de seu captador. O Cárcere parece uma malha densa de sombras, não afetada pela luz do ambiente.

Sistema - Se Gasta um Ponto de Sangue e nenhum teste. Para criar um Cárcere em torno de um alvo é preciso vencer um teste resistido de Raciocínio + Segurança contra Destreza + Ocultismo do alvo (dificuldade 7 para ambos). Os mortais sufocam depois de um número de minutos igual ao seu vigor (o Lasombra pode optar por deixar a cabeça da vítima para fora ou encarcerar uma determinada quantidade de ar com ela), enquanto os vampiros são simplesmente suspensos nas trevas e não podem usar suas Disciplina e nem realizar qualquer ação. O cárcere dissipa-se instantaneamente quando é atingido pela luz solar.

8. Mestre da Escuridão

9. Âmbito de Ahriman

Permite o vampiro invocar trevas tão arcaicas e primitivas que extinguem a luz da vida - ou não-vida - de qualquer vítima dentro delas. O Âmbito de Ahriman cria uma esfera de vácuo com 15m de raio que flui da mão do Cainita e arrasta consigo os corpos daqueles que ela reclama quando desaparece. Essa escuridão sobrepujante destrói amigos e inimigos, tragando qualquer infeliz que se encontre do seu raio de ação.

Sistema - Se Gasta dois pontos de Força de Vontade e se concentra por durante três turnos. Durante este tempo, a obscuridade jorra da mão do personagem até ocupar toda área. No final do terceiro turno, o jogador faz um teste de Manipulação + Ocultismo (dificuldade 6). Todos que estiverem na área negra sofrerão um número de níveis de dano igual ao número de sucessos (agravado de forem vampiros) - seis sucessos equivalem a seis níveis de dano e não seis dados de dano. Depois de causar dano, o Âmbito de Ahriman entra em colapso, levando consigo os corpos de qualquer vítima que tenha morrido quando em contato com a terrível sombra.

10. Banimento

Valeren

(Clã Especializado: Salubri)

Esta disciplina foi manifestada primeiramente por Saulot, que refinou seus dons de cura, criando assim Valeren. A variedade de efeitos desta Disciplina foram perdidas, em sua maior parte, ao longo dos séculos seguintes, e no século 20 ela ficou conhecida como Obeah. Alguns Salubri aprenderam esta Disciplina para propósitos obscuros, e talvez Tremere tenha sido vítima de um destes poderes depois de fazer sua primeira vítima; Saulot. A Disciplina quase nunca é lecionada à estranhos, pois para aprendê-la, seus usuários exigem rigorosas provações, e também porque os Salubri visam preservar sua utilidade.

O terceiro olho desenvolve-se logo após o Salubri avançar o segundo nível de Valeren. Este olho abre quando ele usa qualquer poder além do segundo nível. Até mesmo os Salubri não compreendem a razão disto. A teoria mais comum é de que o terceiro olho lhes concede a "visão-além-da-visão" e lhes permite, literalmente, examinar as linhas tênues entre a vida e a morte. O que os Salubri vêem de fato é um mistério.

Antes de adquirir conhecimento sobre a Disciplina Valeren, o Salubri deve decidir qual caminho irá seguir (Curandeiro ou Guerreiro). Uma vez que um caminho seja iniciado, ele só poderá usar os poderes listados para o caminho dele. Se desejar estudar um poder que não seja do seu caminho, o custo inicial é igual ao de uma Disciplina Nova, e os custos subsequentes devem ser adicionados +1, para mostrar que ele estará estudando algo que está em conflito com seu caminho (e provavelmente, em conflito com sua Natureza). A seguir serão listados todos os níveis de Valeren, o 1º nível permanecerá igual para as duas listas, mas considere que Sentir Vida é para os Curandeiros e Sentir Morte é para os Guerreiros. O 2º nível permanece inalterado para ambos os caminhos.

A partir do nível 3, a disciplina toma novos rumos conforme o Caminho escolhido. Primeiro você verá o Caminho da Cura (Curandeiro) e segundo o Caminho do Guerreiro. A partir de agora o Salubri desenvolve seu terceiro olho e o uso de seus poderes implica na abertura deste olho.

1. Sentir Vida / Morte

O Salubri poderá ver "a diminuição do fluxo da força de vida de uma pessoa" ao tocá-la (entretanto isto não abre o terceiro olho). Este nível pode ser usado para ter o conhecimento de quanto tempo (e danos) levaria para matar uma pessoa, medindo sua força de vida. Isto é muito útil, e pode transformar um Salubri num inimigo em potencial, isso se o mesmo puder tocar o alvo.

Sistema — O Salubri deve tocar o alvo para determinar a vitalidade do mesmo (teste de Percepção + Empatia, dificuldade 7). Ele poderá também saber como o alvo chegou ao estado atual com um segundo teste. Para cada sucesso no segundo teste, o jogador poderá fazer uma pergunta ao Narrador referente à vitalidade do alvo ("Ele foi envenenado?"; "As feridas são graves?"). Este poder identifica se o alvo é um vampiro no primeiro teste.

2. Dom do Sono

O vampiro pode fazer com que quaisquer criaturas viventes caiam num sono profundo, com apenas um toque. Esta habilidade é muito útil para acelerar o processo de cura de um corpo, ou para ajudar alguém ferido a dormir.

Sistema — Se o alvo está disposto a dormir, será necessário apenas o gasto de um Ponto de Sangue. Se o alvo está pouco disposto, deve ser gasto um Ponto de Sangue e o Salubri rola sua Força de Vontade contra a do alvo. O sucesso no teste indica que o alvo permanecerá dormindo por um período igual ao seu padrão (normalmente, cinco a oito horas de sono), entretanto ele poderá ser despertado sem qualquer problema. Cainitas não são afetados por este poder.

Caminho da Cura

3. Toque da Cura

O vampiro põe suas mãos em uma ferida e acelera a cura dela. O alvo sentirá uma sensação de que o local da ferida ficará um pouco quente, enquanto estiver sendo curado.

Sistema — Este poder pode ser usado em qualquer criatura, mas o vampiro deve tocar a ferida. Um ponto de Sangue deve ser gasto para cada Nível de Vitalidade a ser curado. Ferimentos Agravados podem ser curados, mas ao preço de 2 Pontos de Sangue por nível curado.

4. Guarda do Pastor

Com este poder, o vampiro pode proteger a si e aqueles que estão mais próximos. O Salubri impede fisicamente que criaturas hostis se aproximem dele, invocando uma barreira mística. Existem lendas que dizem que os Guerreiros Salubri descarregavam a energia mística de suas barreiras em seus alvos, os ferindo e até mesmo, conta-se que assim morreram terríveis inimigos.

Sistema — Com o dispêndio de dois Pontos de Força de Vontade, o vampiro ergue uma barreira invisível ao redor dele e daqueles que estiverem próximos. Aqueles que estiverem a mais de 3 metros dele não poderão se aproximar mais que isso, os efeitos continuam até que o Salubri derrube a proteção voluntariamente. Qualquer um que tente se aproximar do Salubri deve rolar Força de Vontade resistida (dificuldade 8), e obter mais de três sucessos que o Salubri. O Salubri poderá mover e manter a barreira como quiser, mas se ele entrar numa ação ofensiva direta, a barreira se desfaz. Porém ele pode deixar outros indivíduos dentro da barreira e ir lutar.

5. Doença Espiritual

O Salubri quando usando este poder, pode sussurrar algumas palavras para acalmar seu alvo, e com isso remover uma Perturbação do mesmo. Os Salubri dizem que Saulot desenvolveu este poder para que pudesse aliviar Malkav da sua loucura. Não se esqueça, de que na Idade das Trevas, a loucura é vista como possessão demoníaca, curar uma pessoa da loucura poderia despertar um grande interesse da Igreja.

Sistema — O jogador rola Inteligência + Empatia (dificuldade 8). Se for bem sucedido (1 sucesso ou mais) o Salubri cura uma Perturbação do alvo, a sua escolha. Porém isto não removerá uma Perturbação permanente de uma Malkavian, mas poderá prover períodos de lucidez. Um fracasso indica que o Salubri pegou a Perturbação do alvo temporariamente para ele, portanto ele sofrerá seus efeitos pelo restante da cena. O alvo ficará lúcido por alguns instantes, mas depois começara a sofrer os efeitos normais de sua Perturbação.

6. Cura da Besta

Este poder permite ao vampiro pegar a alma do corpo de um outro indivíduo e passá-la para o seu, onde ele usará magias curativas poderosas para reparar os danos da alma. Todos suspeitam que este poder é a razão pela qual os Tremere chamam os Salubri de Sugadores de Almas. Se os Tremere entendessem a verdadeira natureza deste poder, não blasfemariam desta maneira.

Sistema — Ao ativar este poder, o Salubri rola Vigor + Empatia (dificuldade igual a 12 menos o nível de Caminho do alvo). Se o Salubri obter uma falha crítica no teste, ele adquire uma Perturbação pelo restante da cena. Note que este poder não poderá ser usado contra indivíduos com 2 ou menos pontos em sua Via; e obviamente não tem efeito contra seguidores da Via Diabolis ou qualquer trilha Infernalista. Se for bem sucedido, o Salubri pega a alma do alvo e ela agora fará parte dele, sendo que ele poderá devolvê-la quando quiser. Manter a alma por um longo período de tempo fora de seu corpo é considerado um ato vil e cruel, e o Salubri estaria indo contra seus princípios (Caminho). Quando o Salubri estiver de posse da alma, ele poderá gastar pontos de Força de Vontade permanentes para restabelecer os princípios da alma, porém ele não poderá exceder o nível de Caminho do alvo de acordo com as virtudes do mesmo (Por exemplo, um Seguidor do Caminho da Humanidade com Consciência 3 e Autocontrole 3, não poderia ter mais que 6 em seu Caminho). Uma das limitações para o Salubri é que ele só poderá gastar os Pontos de Força de Vontade de acordo com seu nível em Empatia (Empatia 3, máximo de três pontos de Força de Vontade).

Enquanto a alma do alvo estiver dentro do Salubri, o alvo continuará vivo, porém sem qualquer motivação; estando totalmente submissível. Se o corpo hospedeiro da alma for destruído, ela automaticamente desaparece; ninguém sabe ao certo o que acontece com estes espíritos desencarnados (entretanto encorajamos os Narradores a transformarem estas almas em Espectros; ver Wraith). Se o Salubri destruir o corpo enquanto estiver com a alma do mesmo, deverá fazer um teste de Degeneração (a não ser que seja um Guerreiro Salubri). Se a alma do alvo não quiser abandonar o corpo do mesmo (o que é comum, quando este poder é usado ofensivamente ou num alvo em frenesi), a alma poderá voltar voluntariamente ao seu corpo. Mas isto requer um teste resistido de Força de Vontade entre o alvo e o Salubri, a dificuldade para ambos é igual ao Raciocínio + Empatia do oponente.

Note que a condição espiritual dos vampiros é totalmente desconhecida pela maioria - se eles têm almas, espíritos ou qualquer coisa desta natureza. Ainda assim "Cura da Besta" afeta vampiros. Talvez esta seja a prova mais concreta de que existe vida para os Cainitas, mesmo após a morte final.

7. Passagem Segura

O vampiro pode invocar este poder quando quiser atravessar seguramente uma multidão, pois ele faz com que seu espírito se torne mais agradável e de aspecto inofensivo. As pessoas mudam automaticamente seus modos, o cumprimentam educadamente, o tratam com respeito, e podem até oferecer abrigo ou proteção; porém em nenhum momento as pessoas estão conscientes do porque estão fazendo isto. Quando o vampiro usa este poder, as pessoas podem reagir de forma violenta e inesperada contra aqueles que procurem o vampiro ou que desejam o mal dele.

Sistema — Considera-se que este poder está sempre "ativado", embora o Salubri possa desativá-lo se for do seu interesse. Se há alguém na multidão ou no meio das pessoas afetadas que deseja o mal do Salubri (como um caçador, um Tremere ou outro perseguidor do vampiro), então ambos devem rolar Força de Vontade, num teste resistido (dificuldade 6 para ambos). Se o Salubri for bem sucedido, o interesse de seu inimigo em perseguí-lo enfraquece um pouco ("O que eu estou fazendo aqui?") e ele perde dados em sua Parada conforme o número de sucessos reais do Salubri (sucessos obtidos a mais do que o inimigo), esta penalidade aplica-se até que a vítima pare de perseguir o Salubri. (Por exemplo, se o Salubri ganhasse o teste resistido de Força de Vontade numa margem de dois sucessos a mais, o inimigo perderia dois dados de todas as suas Paradas até que deixasse de perseguir o Salubri). Se o caçador for bem sucedido, seu objetivo permanece inalterado.

As penalidades enfraquecem ao próximo amanhecer, entretanto se o indivíduo retoma a perseguição ao Salubri, ele provavelmente continuará sendo vítima dos efeitos. Note que este poder afeta somente aqueles que não conhecem, ou apenas detém conhecimento mínimos sobre o Salubri, como por exemplo, as pessoas de uma feira ou mercado. E não afetará ninguém que já tenha conversado com ele mais de uma vez ou que tenha uma opinião formada sobre ele, baseado em suas conversas e conhecimento sobre o mesmo.

8. Purificação

Esta habilidade pode ser usada para purificar uma pessoa, lugar ou objeto contaminado pelo mal. É extremamente importante que o Salubri seja um vampiro forte e convicto (Caminho e Força de Vontade altos - de preferência maior que 8), pois ele estará confrontando o mal com sua pureza e bondade. Isto pode ser usado contra possessões demoníacas, demônios ou Infernalistas. Porém é do conhecimento do usuário que este poder reserva um terrível destino, caso o mesmo falhe.

Sistema — O vampiro gasta um Ponto de Força de Vontade, caso a vítima esteja disposta e o agente corruptor não oferece muita resistência. Se o alvo está possuído, ou é um demônio ou mesmo um espírito maléfico, a luta travada entre ambos será muito difícil. O Salubri e o agente do mal fazem um teste resistido de Força de Vontade (dificuldade igual à Força de Vontade permanente do oponente); o vencedor tem que ganhar do outro por no mínimo três sucessos a mais. Se o Salubri falhar, a tentativa de Purificar apenas falhará. Mas caso ele obtenha uma falha crítica, o agente do mal possui agora o corpo do Salubri ou em outros casos, pode começar a corrompê-lo. A Purificação só pode ser executada por um vampiro (não mais que um) e não tem qualquer efeito sobre a Besta.

Caminho do Guerreiro

3. Toque da Dor

O vampiro toca seu alvo, lhe causando grande dor. Isto não causará nenhum dano físico real para o alvo, mas um contato prolongado pode deixá-lo traumatizado.

Sistema — Um Ponto de Sangue deve ser gasto e o vampiro deve tocar o alvo com a mão, no local onde deseja afetá-lo. Pontos de Sangue extras podem intensificar os efeitos, a critério do Narrador. Cada Ponto de Sangue gasto reduz a Parada de Dados da vítima em dois.

4. Renovar o Ciclo

O "ciclo" neste caso é o ciclo da morte. Uma história apócrifa da Segunda Cidade conta que certa noite dois Salubri caminhavam pelas ruas e encontraram um velho doente, sofrendo muito, daquelas pessoas que poderiam considerar a vida um fardo muito pesado. Perguntaram ao velho se desejava morrer, seja de uma enfermidade ou terrivelmente, e que se a resposta fosse afirmativa eles lhe concederiam a morte. E o velho concordou, desde então ficaram conhecidos nas ruas da cidade como os "Únicos", eram amados e honrados, como anjos que poupavam as vidas miseráveis. Mas Saulot não aprovou esta condição, e proibiu o uso do referido poder, na cidade. Hoje em dia, para os Salubri, o uso deste poder é condenável. Porém, aqueles que seguem o Caminho do Guerreiro freqüentemente retêm o conhecimento deste poder e usam-no sem serem condenados. O Salubri que usa este poder concede à sua vítima uma morte quieta, indolor e acima de tudo é tranqüila; se o alvo estiver disposto.

Sistema — Para usar este poder, o vampiro deve colocar sua mão no tórax do alvo. E gastar um ponto de Força de Vontade. O alvo deve estar disposto a morrer. Se ele lutar ou recusar, a tentativa pode falhar. O coração do alvo lentamente para de bater, e ele parece entrar em um sono profundo, calmo. Curiosamente, um indivíduo afetado por este poder não pode ser Abraçado subsequente, e nem se tornará uma Aparição (Wraith).

5. A Vingança de Samiel

Invocando o poder se seu sangue, o Guerreiro Salubri guia sua arma para seu inimigo. Este poder faz com que o terceiro olho venha a abrir e brilhar num tom vermelho. Alguns Salubri quando utilizam este poder, fecham seus olhos normais, além do que seus oponentes ficam horrorizados com este poder.

Sistema — O custo deste poder é de três Pontos de Sangue. Qualquer ataque acerta seu alvo automaticamente, guiado pelas forças místicas. Ataques feitos desta maneira não podem ser evitados, entretanto podem ser bloqueados e seu dano é absorvido normalmente. Além disso, um ataque feito desta maneira é mais objetivo e causa dois dados extras de dano.

6. Afetuosa Agonia

O Salubri pode causar os mesmos efeitos de Toque da Dor, porém poderá prolongar os efeitos, de forma que a dor continue mesmo que ele não esteja tocando mais o alvo. Ele também pode estender a dor a "níveis manejáveis". Acredita-se que a aplicação primária deste poder fosse originalmente utilizada para dessensibilizar os indivíduos, de forma que desenvolvessem gradualmente uma grande tolerância a dor. Se aplicado com grande intensidade, este poder pode induzir vampiros ao frenesi, incapacitar licantropos, e até matar os mortais.

Sistema — Teste Força de Vontade (dificuldade 8) e gaste um Ponto de Sangue. Para prolongar os efeitos, devem ser feitos testes subsequentes de Força de Vontade, cada sucesso vale uma cena. Se fracassar, o efeito apenas não terá efeito. Mas, caso obtenha uma falha crítica, o usuário está potencialmente em perigo, sofrendo os efeitos de seu próprio poder. Se o Salubri desejar, ele pode causar dano físico à vítima, gastando um Ponto de Sangue por Nível de Vitalidade perdida do alvo (mas o toque deve ser mantido). Os danos físicos decorrentes deste poder, no caso de vampiros e licantropos desaparecem no próximo pôr-do-sol, mas mortais normalmente têm de se curar normalmente.

Induzir o frenesi em sua vítima, requer que o Salubri cause danos físicos além da Força de Vontade do mesmo. Neste ponto, a vítima deve fazer um teste próspero de Força de Vontade (dificuldade 6) ou entra em frenesi.

7. Aversão

Os Guerreiros Salubri descobriram o oposto de Passagem Segura, e utilizando desta forma, incitam as pessoas a agir contra seu alvo primário. Este poder é freqüentemente usado contra aqueles que perseguem o Salubri ou são seus inimigos, após ser usado as pessoas vão evitar o alvo e vão se recusar a responder suas perguntas. Pessoas mais submissas podem até tentar uma atitude contra o alvo, especialmente se o alvo é uma pessoa ruim ou rude. Não é surpresa nenhuma, que vários Tremeres foram vítimas deste poder.

Sistema — O Salubri deve tocar seu alvo. Após tocá-lo, um Ponto de Sangue deve ser gasto. O alvo sofre os efeitos descritos acima pelo restante da noite.

8. Sombra do Mal

Esta extensão de Purificação foi preservada há muito tempo pelos estudiosos Salubri. Foi conhecido como um dos poderes do Caminho do Guerreiro, e uma arma formidável contra os inimigos. Os Guerreiros Salubri usam o poder da Purificação para remover o mal de um alvo e, com este poder, pode projetá-lo em outro indivíduo.

Sistema — Depois que a Purificação foi executada (utilize as mesmas regras descritas anteriormente), o Salubri gasta mais um Ponto de Força de Vontade. Desta forma, ele "empurra" o espírito ou forma maléfica para qualquer objeto, animal ou pessoa que estiver por perto. Porém, se não o hospedeiro do mal estiver muito distante (totalmente fora do alcance físico), o mal se liberta ou tentará possuir outro hospedeiro (talvez o próprio Salubri). Se o Salubri prende o espírito maléfico em um objeto, provavelmente ele ficará não poderá sair desta condição. Mas, se o hospedeiro for um animal ou outro ser vivente, o Salubri deve realizar um teste de Via (dificuldade 8), isso se o Narrador acredita que esta atitude vai contra a ética do vampiro; uma falha crítica resulta na perda automática de Caminho (conforme o número de falhas), e o mal em questão poderá até agir dentro de seu hospedeiro.

Vicissitude

(Clã Especializado: Tzimisce)

A vicissitude é o poder característico dos Tzimisce, este poder permite aos Tzimisce o controle sobre a carne e ossos deles e dos outros. Através de experiências horrendas os Tzimisce já criaram criaturas terríveis e até mesmo outra linhagem como os Irmãos de Sangue.

1. Aspecto Maleável

No nível inicial, o Tzimisce pode mudar seus aspectos superficiais como sua face, voz, altura, cor de pele, tamanho e outras características. Mas apenas em uma profundidade de 30 cm.

Sistema — O jogador precisa gastar um ponto de sangue por parte do corpo que queira mudar e testar Inteligência + Moldar o Corpo (dificuldade 6), imitar alguém requer um teste de Percepção + Moldar o corpo (dificuldade 8).

2. Moldar a Carne

Este nível é bem parecido com seu anterior, mas possibilita mudanças drásticas, os Tzimisce usam este poder para fazer de seus carniçais criaturas monstruosas.

Sistema — Destreza + Moldar o Corpo (dificuldade variável de 5 a 9). O vampiro pode transmutar um ponto de força para um de vigor se for bem sucedido em uma dificuldade de 8.

3. Moldar os Ossos

Agora o Tzimisce pode até mesmo mudar os ossos do alvo transformando a vítima em coisas irreconhecíveis até mesmo para os melhores amigos da pessoa.

Sistema — Força + Moldar o corpo (variável). Pode ser usado como arma ofensiva, Cada sucesso em dificuldade 7 causa um nível de dano.

4. Forma Horripilante

O Tzimisce que usa este poder se transforma em uma criatura horrenda e assustadora que parece ter saído direto de um pesadelo. A estatura do vampiro aumenta em até dois metros de altura, sua cor muda para um verde gosmento ou cinza doentio, ossos crescem em suas costas e suas unhas ficam negras e grandes.

Sistema — Se gasta dois pontos de sangue e todos os atributos físicos são aumentados em 3 e os sociais caem a zero, o dano infligido e aumentado em um e quando um vampiro nesta forma quiser intimidar alguém ele pode usar um atributo físico no lugar de um social.

5. Forma Sanguínea

Um vampiro com este poder pode transformar total ou parcialmente o seu corpo em sangue consciente. Se todo seu sangue for absorvido o vampiro encara a Morte Final.

Sistema — Cada parte do corpo pode se transformar na quantidade de um ponto de sangue. O vampiro nessa forma não pode ser ferido ou imobilizado, mas pode ser queimado no sol. Disciplinas mentais podem ser usadas contanto que não seja necessário o contato visual ou a fala.

6. Depredador Quiróptero

Similar ao poder menor da Vicissitude, Forma Horripilante, Depredador Quiróptero é um morcego bípede aterrorizador, com mandíbulas repletas de presas afiadas e asas de couro cheias de veias. Este poder confere todos os benefícios de Forma Horripilante, além de alguns outros. A meta visão de um Depredador é suficiente para fazer qualquer mortal ou vampiro impressionável fugir aterrorizado.

Sistema — Além dos benefícios de Forma Horripilante, o vampiro ganha asas acaneladas que o permitem voar a 40km/h, durante o que ele pode carregar, mas não pode manipular, objetos de tamanho razoável. Se o vampiro desejar, faça um teste de Força + Moldar o Corpo (dificuldade 6) para adquirir garras esqueléticas nas extremidades das asas, onde estariam suas mãos. Essas garras causam Força +2 pontos de dano agravado. Além disso, o vampiro subtrai 2 pontos da dificuldade de todos os testes de Percepção baseada da audição (e adiciona 1 em todos os testes de Raciocínio e Percepção baseados na visão). Custa três pontos de sangue.

6. Sangue Ácido

Neste nível, o vampiro converteu seu sangue em ácido viscoso. Da mesma forma, qualquer sangue que ele consumir se transformará em ácido suficientemente corrosivo para queimar a pele humana e dos vampiros, assim como madeira. Este efeito é particularmente potente quando assume a Forma Plástica. Um dos efeitos colaterais desse poder é a incapacidade de criar Caniçais e novos vampiros ou de dar seu sangue a outro vampiro - o sangue irá corroê-lo assim que ele o beber. No entanto, diabolistas estão impedidos de sugar o sangue do Tzimisce.

Sistema — Cada ponto de sangue que entra em contato com outra coisa (que não seja o próprio vampiro) causa cinco dados de dano agravado. Se o vampiro for ferido em combate, seu sangue irá respingar em um oponente - os inimigos terão de ser sucedidos em um teste de Destreza + esquiva para evitar o sangue, mas isso tem de ser feito dividindo a parada de dados. Obviamente, a menos que o oponente saiba que este vampiro tem esse poder, não dividirá sua Parada de Dados no primeiro ataque, o que leva muitos Tzimisces a gargalhar alegremente enquanto seu vitae espirra em seus corpos e desconfigura seus atacantes.

6. Arsenal Corporal

6. Forma Plásmica

7. Casulo

O Cainita é capaz de formar um casulo opaco usando seu sangue e outros fluidos excretados pelo seu corpo. O Casulo endurece depois de alguns momentos, transformando-se em uma concha dura e branca, cujo formato lembra vagamente o de um caixão arredondado. Esse casulo oferece uma proteção considerável ao vampiro, abrigo-o até mesmo da luz do sol e, de forma limitada, do fogo.

Sistema — O vampiro só pode criar o casulo para si, um processo que demora dez minutos para ser realizado. Isso custa três Pontos de Sangue e oferece proteção completa contra a luz do sol e dá uma quantidade de dados de absorção igual a duas vezes o Vigor do vampiro (aumentos através do sangue não são contados) contra todo o dano, seja ele agravado ou não. Pode-se usar Disciplinas mentais, embora algumas delas exijam contato visual ou outras condições de serem atendidas.

7. Podridão da Carne

8. Bugiganga

8. Sopro do Dragão

O Tzimisce se transforma em um dos terríveis draculs do Velho Mundo, capaz de exalar um jato de chamas fatal. Esse fogo não fere o próprio vampiro, embora ele possa ficar aprisionado nas chamas geradas se o fogo que ele exala atingir objetos inflamáveis.

Sistema — A nuvem flamejante afeta uma área com dois metros de diâmetro e causa dois dados de dano agravado a qualquer indivíduo que se encontre em seu raio de ação. Este poder é capaz de atear fogo em objetos inflamáveis e incendiar as vítimas que sofreram o dano com o fogo.

9. Dopplegänger

9. Incorporar-se a Terra

Esse poder foi desenvolvido na época em que os Tzimisces eram os terríveis mestres da Europa Oriental e permite que o vampiro afunde e se disperse no próprio solo. No entanto, ao contrário do poder Metamorfose [Fusão com a Terra], o vampiro realmente dissolve seu corpo no solo; nada menor que uma grande explosão é capaz de feri-lo, nem é possível desenterrá-lo cavando-se o buraco. Além disso, durante a noite, ele é capaz de ver e ouvir tudo o que acontece ao seu redor, através de sua ligação mística com a terra. O mero fato desse poder existir aterroriza muitos Tzimisces que estão secretamente inseguros se a diablerie em seu Antediluviano foi realizada ou não.

Sistema — Este poder custa seis Pontos de Sangue para ser ativado e ele permanece ativo enquanto o vampiro desejar continuar dentro do solo. Da mesma forma que acontece com o Casulo, o vampiro pode usar Disciplinas Mentais que não exigem a solvência física nem contato visual. Ele pode se comunicar mentalmente com qualquer um que passar pela área sob a qual ele descansa.

10. Restaurar o Corpo

Visceratika

(Clã Especializado: Gárgulas)

1. Sussurros da Câmara

A gárgula é capaz de detectar quaisquer criaturas dentro de uma área fechada, aproximadamente do tamanho de um grande apartamento. Funciona mesmo que os intrusos estejam escondidos, na escuridão ou protegidos por Ofuscação.

Sistema — Teste Percepção + Prontidão (Dificuldade 6). Se o alvo está ativamente tentando evitar a detecção, ele pode testar Autocontrole + Furtividade contra os sucessos da Gárgula.

2. Pele do Camaleão

Este poder permite à Gárgula fazer com que a cor e textura de sua pele tornem-se iguais às do ambiente em volta, tornando difícil vê-la.

Sistema — Não exige nenhum teste, mas consome um Ponto de Sangue. Acrescente 5 à sua Parada de Dados para testes de Furtividade enquanto a Gárgula permanecer parada ou movendo-se devagar (metade da velocidade normal ou menos).

3. Vozes do Castelo

Igual a Sussurros do Aposento, mas válido para um edifício inteiro ou uma grande estrutura física (um cemitério, uma colina, uma rede de cavernas, vários quarteirões de rede de esgotos...).

4. Elo com Terra

Semelhante ao poder de mesmo nome de Metamorfose, mas funciona apenas com pedra, tijolo ou asfalto. A Gárgula pode penetrar em uma parede de pedra ou tijolos, ou fundir-se ao chão, abrigando-se do sol. Contudo, o personagem a ponto de desaparecer - parte dele fica exposta, coberta com uma camada de pedra, cimento ou asfalto, como uma escultura em alto-relevo.

Sistema — Nenhum teste é exigido e, ao contrário do poder de Metamorfose, não gasta nenhum Ponto de Sangue.

5. Força de Rocha

A carne da Gárgula endurece como rocha, e a dor de qualquer ferimento desaparece. A Gárgula torna-se capaz de tolerar injúrias físicas maiores, e ganha maior resistência ao fogo.

Sistema — O personagem ganha um ponto extra de Vigor em testes para resistir a ferimentos e absorver dano. Reduza um ponto de qualquer penalidade provocada por ferimentos, e reduza à metade qualquer dano provocado pelo fogo.

6. Coração de Pedra

Ao atingir este nível, o interior da Gárgula transforma-se em rocha sólida. O dano de qualquer tipo de arma perfurante (incluindo balas) é reduzido. Empalar seu coração com uma estaca torna-se quase impossível.

Sistema — qualquer dano por perfuração é reduzido à metade. Empalar a Gárgula com uma estaca ou similar exige que o atacante tenha uma soma de Força + Potência igual a 7 ou mais.

6. Estátua Sombria

Permanecendo imóvel, a Gárgula pode assumir uma coloração negra protetora e ficar à luz do sol direto, sem sofrer dano algum. Para isso, contudo, não pode fazer nenhum movimento; se a Gárgula se mexer ou até mesmo piscar por qualquer razão, sofre imediatamente os efeitos da exposição à luz solar.

Sistema — Ficar imóvel durante um dia inteiro é uma façanha que exige um teste de Vigor + Fortitude com dificuldade 9, sendo impossível de conseguir se o personagem não possui Fortitude. Ele deve, além disso, testar Coragem (Dificuldade 8) para evitar o Röttschreck quando avistar o sol.

7. Câmara de Rastejantes

Este poder supremo das Gárgulas permite manipular a própria rocha. Pode torná-la senciente, fazendo-a mudar de forma, mover-se e escorrer como criatura viva. Estátuas e estruturas similares podem ser comandadas dessa maneira, ordenadas que guardem aposentos, persigam fugitivos ou ataquem inimigos.

Sistema — Teste Manipulação + Empatia (Dificuldade 8) e gaste três Pontos de Sangue. A Gárgula pode manipular até três metros cúbicos de rocha.