

BRASIL BY NIGHT
MANUAL DO JOGADOR



TRADUÇÃO

Fabiano “Átomo” Fagundes
Diretor Antediluviano de Curitiba

LAYOUT:

Ivar Panazzolo “Yurian” Junior
Primogênito Nosferatu de Ribeirão Preto

“Os vivos são sempre — e cada vez mais! — governados pelos mortos”

Auguste Comte

PREFÁCIO

Bom, está tudo aqui, eu espero! Já é madrugada de quinta-feira para sexta e eu tenho que acordar cedo amanhã (ou melhor, hoje). No princípio de abril de 1996, Curitiba entrou para uma maluquice chamada Brasil by Night e as regras de jogo mudaram umas quinhentas vezes desde então, sempre buscando uma adaptação melhor das regras de mesa para o live. Então, um dia, Curitiba disse “basta!” e partiu para abraçar completamente um livrinho chamado Laws of the Night, que tinha regras de live, mas infelizmente meio diferentes da de mesa (com níveis de Disciplinas malucos, por exemplo). Ainda assim, jogamos todas as regras de mesa para o alto e passamos a usar o que chamávamos de Leis da Noite Curitiba, regras totalmente consistentes providas do Laws. Contudo, chegou inevitavelmente o ponto de mudar uma vez mais.

Desde o primeiro Leis da Noite, surgiu um furacão chamado Terceira Edição em nosso caminho, que mudou radicalmente as coisas em mesa (nem tanto em termos de regras — mas o cenário, quanta diferença: Malkavians com Demência, Gangrel fora da Camarilla por causa de um neófito Tzimisce que acha que é Toreador, Assamitas sem maldição, Tremere *Antitribu* exterminados, aparecimento de criaturas como os Harbingers of Skulls e até mesmo Salubri *Antitribu*, sem contar a morte do Antediluviano Ravnos e o extermínio quase que completo deste clã, bem como a destruição da Tal'Mahe'Ra, vulga True Hand, por uma bomba atômica relíquia dos fantasmas — não, não riam: leiam Ends of The Empire, o derradeiro livro da linha *Wraith*). Em meio às mudanças, surge um novo Laws of the Night, com regras revisadas e mais próximas das de mesa. E cá vamos nós de novo traduzir o que é importante para criar um manual dedicado ao auxílio de construções de personagens.

Isto começou para ser um resumo. Apenas um apanhado de regras para facilitar a vida dos jogadores. E o resumo saiu pior que aqueles memorex de cursinho — basta verificar o número de páginas deste calhamaço. O alfarrábio aqui presente, ainda assim, não contém todas as regras. Uma vez que é a versão para os jogadores de um manual, pode-se notar a ausência (salvo comentários mui breves e esparsos) do Sabbat e dos clãs independentes, que serão abordados em outro resumo (não tão grande como este, eu espero) dedicado aos Mestres — os únicos que deveriam saber das coisas que Assamitas e Setitas seriam capazes.

O que mudou? Para aqueles que reclamavam que as regras de live não tinham nada em comum com as de mesa devido a níveis estranhos de Disciplinas (sem contar aquelas que tinham apenas quatro níveis), Habilidades não consideradas e Merits completamente ignorados e assim se recusavam a utilizar estas regras, preferindo uma adaptação maluca das regras de mesa para o Jan-ken-pô, bem — a Terceira Edição das regras é bem mais atraente e pasmem: muito próxima da de mesa, tornando até mesmo relativamente fácil converter uma planilha cheia de bolotas pintadas para outra cheia de Características a serem apostadas. Além disso, as regras de live sempre tiveram uma coisa que eu particularmente acho divertido e sempre faltou em mesa: regras completas para Status, revelando a dinâmica da interação social da Camarilla.

Por último, mas não menos importante, nossa cota de agradecimentos. Ao restante da Diretoria curitibana, que sempre apoiou meu ponto de vista de que lives são melhor jogados com regras de live. Nossa cidade prova que ignorar completamente as regras de mesa em preferência ao Laws funciona. Assim, obrigado Alan, Déia, Duda e Jimmi. Também agradeço aos antigos diretores que não mais estão entre nós (não, nenhum deles morreu, mas saíram da diretoria por razões pessoais mesquinhas como emprego tomar muito tempo ou coisas inúteis do gênero), mas que ajudaram, em uma decisão difícil, a fazer com que toda Curitiba, no início de 1998, abandonasse a mesa para priorizar os lives: assim, Guilherme e Rubens “Guga”, aqui vai também os meus préstimos. Agradeço a todos os demais diretores que compartilharam da visão das regras do Laws, especialmente aqueles do Sul, onde nossa campanha por “regras de live” começou e depois lentamente foi se espalhando pelo resto do país. E, é claro, agradecimentos a todos os jogadores de nossos lives — afinal de contas, sem eles nada disso aqui seria possível — agradecimentos especiais àqueles que nos ajudaram a localizar e bloquear combos por tentarem realizá-los. Não foram poucas as vezes que nossa Diretoria se reuniu e ouviu frases como “Ei! Você viu o que o fulano está tentando fazer? E as regras não dizem nada contra este combo absurdo!” e nós chegamos à conclusão que “Vamos usar o bom senso e criar uma nova regrinha pessoal para evitar isso!”. Graças a nossos sempre amáveis e atenciosos jogadores, algumas destas regrinhas foram incluídas aqui.

Sem mais delongas, espero que tudo contido aqui seja de alguma utilidade, mesmo porque deu um trabalho infernal fazer tudo isso.

Fabiano “Átomo” Fagundes

Março de 2000

Índice Geral

PREFÁCIO	3
ÍNDICE GERAL	4
CAPÍTULO 1 – PONTUAÇÃO PARA AS PLANILHAS	9
TIPOS DE PERSONAGENS	9
REGRAS DE CONSTRUÇÃO DE PERSONAGEM	9
Ancillae	10
Neófitos	11
Carnicais	11
REGRAS ADICIONAIS DE CONSTRUÇÃO DE PERSONAGEM	12
Disciplinas	12
CAPÍTULO 2 – CONSTRUINDO A PERSONAGEM	13
INSPIRAÇÃO	13
CLÃ	13
Brujah	13
Malkavian	14
Nosferatu	15
Toreador	16
Tremere	17
Ventrue	18
Gangrel	19
NATUREZA E COMPORTAMENTO	20
ATRIBUTOS	21
Características Físicas	21
Características Sociais	22
Características Mentais	23
HABILIDADES	24
Habilidades Focadas	24
Especialização em Habilidades	24
Relação das Habilidades	24
ANTECEDENTES	29
Aliados	29
Contatos	30
Fama	30
Rebanho	30
Influência	31
Mentor	35
Recursos	35
Lacaios	36
STATUS	36
DISCIPLINAS	37
VIRTUDES	37
MORALIDADE (HUMANIDADE)	37
FORÇA DE VONTADE E PONTOS DE SANGUE	38
PONTOS DE BÔNUS	38
CARACTERÍSTICAS NEGATIVAS	40
Características Físicas Negativas	40
Características Sociais Negativas	40
Características Mentais Negativas	40
PERTURBAÇÕES	41

CAPÍTULO 3 – DISCIPLINAS	46
Aprendendo Disciplinas	46
ANIMALISMO	46
Animalismo Básico	47
Animalismo Intermediário	47
Animalismo Avançado	48
Auspícios	49
Auspícios Básico	49
Auspícios Intermediário	50
Auspícios Avançado	51
DEMÊNCIA	52
Demência Básica	52
Demência Intermediária	52
Demência Avançada	53
DOMINAÇÃO	53
Dominação Básica	54
Dominação Intermediária	54
Dominação Avançada	55
FORTITUDE	56
Fortitude Básica	56
Fortitude Intermediária	56
Fortitude Avançada	57
METAMORFOSE	57
Metamorfose Básica	57
Metamorfose Intermediária	57
Metamorfose Avançada	58
OFUSCAÇÃO	58
Ofuscação Básica	59
Ofuscação Intermediária	59
Ofuscação Avançada	60
POTÊNCIA	61
Potência Básica	61
Potência Intermediária	61
Potência Avançada	62
PRESENÇA	62
Presença Básica	62
Presença Intermediária	63
Presença Avançada	63
RAPIDEZ	64
Rapidez Básica	64
Rapidez Intermediária	64
Rapidez Avançada	65
TAUMATURGIA: NOÇÕES GERAIS	65
TAUMATURGIA: TRILHA DO SANGUE (REGO VITAE)	66
Trilha do Sangue Básica	66
Trilha do Sangue Intermediária	67
Trilha do Sangue Avançada	67
TAUMATURGIA: SEDUÇÃO DAS CHAMAS (REGO IGNE)	67
Sedução das Chamas Básica	68
Sedução das Chamas Intermediária	68
Sedução das Chamas Avançada	69
TAUMATURGIA: MOVIMENTO DA MENTE (REGO MOTUS)	69
Movimento da Mente Básico	69
Movimento da Mente Intermediário	70
Movimento da Mente Avançado	70
TAUMATURGIA: TRILHA DA CONJURAÇÃO (CREO MATERIA)	70
Trilha da Conjuração Básica	71
Trilha da Conjuração Intermediária	71

Trilha da Conjuração Avançada	71
TAUMATURGIA: RITUAIS	72
Rituais Taumatúrgicos Básicos	72
Rituais Taumatúrgicos Intermediários	73
Rituais Taumatúrgicos Avançados	74
CAPÍTULO 4 – MERITS E FLAWS (QUALIDADES E DEFEITOS)	75
MERITS E FLAWS FÍSICOS	75
MERITS E FLAWS MENTAIS	78
MERITS E FLAWS SOCIAIS	80
MERITS E FLAWS SOBRENATURAIS	81
CAPÍTULO 5 – EVOLUÇÃO DA PERSONAGEM (EXPERIÊNCIA)	83
RECEBENDO EXPERIÊNCIA	83
DESENVOLVIMENTO DA PERSONAGEM	83
Atributos, Habilidades (e suas Especializações)	83
Antecedentes	84
Status	84
Disciplinas (e Rituais)	84
Virtudes e Moralidade	84
Força de Vontade	85
Merits	85
Recomprar uma Característica Negativa	85
Recomprar um Flaw	85
CAPÍTULO 6 – REGRAS	86
DESAFIOS	86
Apostando Características	86
O Teste	86
COMPLICAÇÕES	87
Características Negativas	87
Contra-Aposta	88
Desafios Estáticos	88
Testes Simples	88
Retestes	88
Desistir	89
Bônus e Penalidades de Características	89
Ordem dos desafios	89
Desafios em Massa	90
TEMPO EM JOGO	90
Crônicas, Histórias, Sessões e Cenas	91
PLANILHA PASSO A PASSO	91
Natureza	91
Atributos	91
Habilidades	91
Antecedentes	92
Status	93
Virtudes	95
Moralidade	97
Pontos de Sangue	97
Força de Vontade	99
Vitalidade	99
TIPOS DE DANO	101
Dano Contundente e Letal	101
Dano Agravado	101

FRENESE	101
RÖTSCHRECK	102
LAÇOS DE SANGUE	102
DIABLERIE	103
PRESTAÇÃO DE DÉVIDAS	105
Pagando os Débitos	105
COMBATE	106
Surpresa!	106
Movimento em Combate	106
Fuga Justa	106
Combate à Longa Distância	106
Cobertura	107
Briga e Armas Brancas	107
Lutar com Duas Armas	107
Armas	108
Exemplos de Armamentos	109
Exemplos de Armaduras	111
Apêndice 1 — NOTAS SOBRE A CAMARILLA	112
CARGOS DA CAMARILLA E SUAS FUNÇÕES EXATAS	112
O Príncipe	112
A Primigênie	112
O Chicote	113
O Senescal	113
O Guardião de Elísio	114
O Xerife	115
As Harpias	115
O Flagelo	116
JUSTIÇA DO PRÍNCIPE	117
Ofensas Menores	117
Ofensas Moderadas	117
Ofensas Severas	117
Apêndice 2 — CONVERSÃO DE PERSONAGENS DE MESA PARA O LIVE	118
VIRTUDES E MORALIDADE	118
CLASSES	118
ATRIBUTOS	118
HABILIDADES	118
DISCIPLINAS E ANTECEDENTES	118
PONTOS DE SANGUE E FORÇA DE VONTADE	119
MERITS E FLAWS	119
Apêndice 3 — NOTAS SOBRE A TRADUÇÃO	120
PHYSICAL TRAITS (CARACTERÍSTICAS FÍSICAS)	120
Negativos	120
SOCIAL TRAITS (CARACTERÍSTICAS SOCIAIS)	120
Negativos	120
MENTAL TRAITS (CARACTERÍSTICAS MENTAIS)	120
Negativos	120
ABILITIES (HABILIDADES)	121
STATUS	121
DISCIPLINAS	121

MERITS & FLAWS	123
Físicos	123
Mentais	123
Sociais	123
Sobrenaturais	123

CAPÍTULO 1 - PONTUAÇÃO PARA AS PLANILHAS

As personagens devem ser construídas pelos jogadores de acordo com a história criada (tanto a história da cidade quanto a pessoal de cada qual). Os jogadores devem construir a sua personagem em conjunto com os mestres, mas não são obrigados a construí-la juntamente com os demais jogadores, pois podem possuir alguma espécie de segredo que desejem preservar de seu grupo (mas, neste caso, é obrigatório que os mestres conheçam seu segredo).

Os mestres possuem poder de veto sobre a planilha e história de uma personagem e, se isto for feito, o jogador deve reformular sua personagem para se adequar às necessidades do projeto. No caso em que o jogador não possua tempo hábil para reformular sua planilha e história em caso de veto, os mestres deverão fazê-lo baseados no conhecimento que possuem da personagem e tentando ser fiel à concepção abordada pelo jogador.

Logo, toda personagem será submetida a uma aprovação final pela diretoria do projeto antes de ser totalmente oficializada. Caso haja qualquer problema com a personagem, os mestres devem explicar o seu veto e sugerir alterações possíveis.

TIPOS DE PERSONAGENS

Dentro do Curitiba by Night existem, a princípio, quatro tipos básicos de personagem a saber: ancillae, neófitos I, neófitos II e carniçais. Os três primeiros tipos são constituídos por vampiros, os quais somente se distinguem nestas categorias em relação à idade (ancillae são mais velhos e poderosos que neófitos II e o mesmo ocorre entre neófitos II e neófitos I). A última categoria é constituída pelos carniçais — humanos que possuem certos “dons” vampíricos devido ao sangue da Família que correm dentro de suas veias.

A princípio, um jogador pode escolher representar um vampiro de cada um dos seis clãs da Camarilla (Brujah, Malkaviano, Nosferatu, Toreador, Tremere, Ventrue), um Gangrel alinhado à Camarilla ou um Caitiff. Se ele optar por ser um carniçal, deverá o ser de qualquer um destes clãs citados. Qualquer caso diferente disso precisa da expressa aprovação da diretoria curitibana.

Pode acontecer que, devido à história, em certos períodos haja vagas apenas para determinados clãs ou até mesmo apenas para carniçais. Os jogadores devem se adequar às

necessidades do projeto no tocante às suas personagens. Por exemplo, se Curitiba estiver com muitos vampiros, poderá estimular a inscrição de carniçais, visando equilibrar mais o projeto.

Além disso, cada jogador deve atentar para a geração de suas personagens. Esta será definida pelos mestres e não pelos jogadores, de acordo com as necessidades do Curitiba by Night e poderão haver épocas nas quais apenas vampiros de 11ª ou 12ª sejam aceitos, por exemplo.

A distribuição dos tipos de personagem, bem como de cada geração, é de critério da diretoria, que procurará respeitar os limites estabelecidos (uma pequena percentagem de ancillae em relação a muitos neófitos e poucas personagens de geração menor em contraposição a muitas de gerações mais altas). Em linhas gerais, recomenda-se que os jogadores sejam conscientes de sua escolha, pois os mestres procurarão balancear os jogadores novatos com neófitos e carniçais e os mais experientes como ancillae.

REGRAS DE CONSTRUÇÃO DE PERSONAGEM

Antes de começar a construir a planilha, o jogador deve ter em conta que a história de sua personagem é o item mais importante de todo o processo de criação. Mesmo que os pontos permitam que ele compre certas Características e Habilidades, elas devem ser explicadas e, caso a história não seja convincente quanto ao motivo de tais Características, as mesmas deverão ser removidas da planilha. Logo, não se deve perder tempo criando personagens de 200 anos de idade se a história não conseguir justificá-lo. A construção de personagem deve estar primeiro vinculada à história e somente depois desta criada é que se deve preocupar com pontos e similares. Afinal, este é um projeto de Live-Actions e o que será contada é a história de cada personagem, interligadas umas às outras, demonstrando a importância de uma “biografia” bem feita.

Antes de apresentar a pontuação de cada categoria de personagem, alguns fatores devem ser levados em conta:

GERAÇÃO:

Os jogadores são personagens da 9ª geração em diante.

As gerações são distribuídas de forma preferencial: ancillae devem ser, via de regra, de 9ª ou 10ª geração; os neófitos II de 10ª e 11ª e os neófitos I de 11ª ou mais altas. Nada impede que existam ancillae de 10ª geração ou neófitos de 9ª, mas isto deve ser, na medida do possível, evitado. As gerações recomendadas, são, via de regra, as escolhidas para cada tipo de personagem.

A geração de cada personagem também está ligada à proporção disponível para que a diretoria curitibana

desejar manter. Como os limites estabelecidos não devem ser ultrapassados, pode não haver vagas, em determinados períodos, para personagens de determinadas gerações.

Além disso, a geração de qualquer vampiro está condicionada à geração do *sire* da personagem. Desta forma, os *sires* de cada vampiro são um pré-requisito para a geração dos mesmos como também, eventualmente, motivo para exceção (um vampiro de 9ª que Abrace outro terá criado um neófito de 10ª). Quanto a estas exceções, a diretoria dará a palavra final, que será soberana. Exceções são justamente o que o nome indica: *exceções!* A regra foi criada para ser cumprida.

Muito obviamente, os carniciais não possuem geração.

A Geração não precisará ser paga, sendo definida pelos mestres de acordo com as necessidades vigentes.

IDADE:

A idade de cada personagem é definida em função de sua categoria (ancilla, neófito II, etc...), as quais devem ser respeitadas. Vejam-se as regras para cada categoria para se determinar a faixa de idades permitida à escolha. Porém, caso haja a necessidade de se ultrapassar por alguns anos (em um máximo de 15) não se deve acanhar, pois, em nome da história da personagem, quase tudo é válido.

A única consideração mais séria é que, por razões óbvias, qualquer vampiro não pode ser mais velho que o seu *sire*. Admitir isto é tão absurdo quanto admitir que um filho é mais velho que seu pai! Portanto, requer-se atenção especial ao se determinar a idade de uma personagem.

SIRES (SENHORES):

Os *Sires* existiram ou existem na história de cada personagem e na história do país. Ou seja, mesmo que um determinado *Sire* tenha morrido ele necessariamente deve ter tido uma história aprovada pelo projeto, ou seja, se tal *Sire* for inexistente, o jogador deverá escrever a história dele.

Ancillae que tenham histórias plausíveis de morte ou sumiço de seus *Sires* poderão ser exceções. Os neófitos devem, na medida do possível, terem *Sires* jogando.

Deve-se igualmente evitar histórias de vampiros estrangeiros. A criação de Membros brasileiros, algo mais original, é estimulada. Isto porque é muito complicado arranjar *Sires* europeus e americanos para estas personagens.

ANCIÕES:

Em Curitiba, todos os anciões são obrigatoriamente NPCs que estão sendo controlados pelos mestres na medida das

necessidades. Portanto, o jogador não deve insistir para criar tal tipo de personagem.

Os anciões são os vampiros mais velhos, sendo normalmente de 8ª ou 9ª geração e possuindo mais de 250 anos de idade. Costumam ser poucos (3 ou 4 por cidade). São os anciões que organizam os Elísios (encontros ou reuniões em “território sagrado” para os cainitas), bem como freqüentemente movem encontros diversos e reuniões de clã. Anciões são símbolos de poder e status na região por eles habitada e provavelmente são conhecidos em todo o país.

Um ancião é extremamente mais poderoso que outro vampiro e, por isso, os mestres procurarão evitar entrar em conflito direto com neófitos, o que consistiria em uma verdadeira covardia. Anciões preferem táticas mais sutis como manipulação e a *Jyhad* para atingir os seus fins, normalmente utilizando os vampiros menos poderosos como peões em seus jogos (e tenha-se a certeza de que a diretoria curitibana os utilizará desta forma).

Tendo-se as considerações referentes à geração, idade e *Sires* em mente, vejam-se agora a pontuação recebida por cada tipo de personagem:

ANCILLAE

Um ancilla (plural: *ancillae*) é um vampiro com um poder intermediário entre os anciões e os neófitos. Os ancillae são normalmente de 9ª ou 10ª geração, possuindo entre 100 e 250 anos de idade. Os ancillae são jogadores que devem ser ativos na história, estando presentes nos Lives e devendo ter contato com ancillae de outras cidades e/ou estados. Os ancillae, como qualquer outra personagem, devem possuir uma história compatível com a história da cidade, mas além disso, devem ter uma história compatível com a posição que ocupam dentro da Camarilla local. Os ancillae controlam diretamente as facções de seus clãs, normalmente possuindo contatos com outros ancillae e alguns anciões. Uma personagem ancilla é importante por constituir uma ponte de ligação entre os reclusos anciões e os irrequietos neófitos, servindo assim de mola movimentadora dos Lives, de maneira geral. A pontuação dos ancillae é a que se segue:

CARACTERÍSTICAS DOS ANCILLAE

Atributos: 9/7/5

Habilidades: 8

Disciplinas: 10 (pelo menos 5 no clã)

Antecedentes: 10

Status: 3 (“Reconhecido” + 2)

Virtudes: 5*

Características Negativas (max.): 7

Merits (max.): 8

Flaws (max.): 8

Características de Bônus: 6

*A personagem já adquire uma Característica grátis (não precisa ser pago) em *Consciência*, uma em *Autocontrole* e uma em *Coragem*.

NEÓFITOS

Neófitos são cainitas recentes (em termos vampíricos), que ainda não possuíram tempo o suficiente para desenvolverem grandes poderes. Em geral, constituem a 10ª geração e as mais altas, tendo entre 0 e 100 anos como vampiro.

Os vampiros jogadores de uma forma geral são neófitos, constituindo, com os carniçais, a imensa maioria dos jogadores do projeto.

Os neófitos se dividem em duas categorias: os neófitos I, realmente recentes, que mal e mal tiveram chance de aprenderem muita coisa sobre a sociedade vampírica, normalmente possuindo 25 anos ou menos de abraço; e os neófitos II, mais velhos, que embora não possuam ainda idade o suficiente para serem considerados ancillae, já são respeitados como verdadeiros cainitas. A pontuação dos neófitos é a que segue:

CARACTERÍSTICAS DOS NEÓFITOS II

Atributos: 8/6/4

Habilidades: 6

Disciplinas: 5*

Antecedentes: 7

Status: 1 (“Reconhecido”)

Virtudes: 6**

Características Negativas (max.): 5

Merits (max.): 7

Flaws (max.): 7

Características de Bônus: 5

*Neófitos II não podem adquirir níveis Avançados de Disciplina com sua pontuação inicial.

**A personagem já adquire uma Característica grátis (não precisa ser pago) em *Consciência*, uma em *Autocontrole* e uma em *Coragem*.

CARACTERÍSTICAS DOS NEÓFITOS I

Atributos: 7/5/3

Habilidades: 5

Disciplinas: 3*

Antecedentes: 5

Status: 1 (“Reconhecido”)

Virtudes: 7*

Características Negativas (max.): 5

Merits (max.): 7

Flaws (max.): 7

Características de Bônus: 5

*Neófitos I não podem adquirir níveis Intermediários ou Avançados de Disciplina com sua pontuação inicial.

**A personagem já adquire uma Característica grátis (não precisa ser pago) em *Consciência*, uma em *Autocontrole* e uma em *Coragem*.

A diretoria curitibana apenas aceitará neófitos II com as seguintes características bem definidas:

- Uma história bem construída e totalmente coerente com a história de *Curitiba by Night*, de seu *sire* e de

seu clã. Esta história deve conter referências históricas e de relação com outros vampiros.

- Ter um real motivo (em termos de crônica) para ser um neófito mais antigo, por assim dizer.

CARNIÇAIS

Carniçais são humanos que, sem terem tido o seu sangue todo drenado do organismo, receberam uma dose de sangue vampírico. Isto os tornou algo mais que meros humanos, mas ainda menos que um vampiro.

Ao contrário do que muitos pensavam, um carniçal não é uma criatura totalmente sem criatividade que segue cegamente seu senhor (recomenda-se a leitura do *Liber des Goules*). Um carniçal é fiel ao seu senhor porque o venera (consequência do Laço de Sangue que possui com ele) e tudo fará para ajudá-lo e servi-lo. Mas mantém sua criatividade, podendo perceber quando seu Senhor está fazendo alguma bobagem ou algo acertado, mantendo seu discernimento e tendo liberdade de ação (dependendo do grau de vigilância que é mantido sobre ele, e sempre em favor de seu mestre), podendo tomar várias decisões.

No *World of Darkness*, carniçais são importantíssimos: como os vampiros, eles não envelhecem e podem viver para sempre, além disso, possuem Disciplinas e o mais importante de tudo: ao contrario dos Vampiros, andam tranquilamente sob a luz do sol, sendo por isso extremamente úteis e decisivos em muitas situações.

Carniçais em *Curitiba by Night* podem ser personagens jogadores. Recebem pontos de experiência exatamente como os vampiros e em Lives podem ter participação atuante, muitas vezes fundamental. O segurança, o braço direito, o conselheiro, o “faxineiro” (aquele que “limpa” a área depois de uma atuação de um grupo de vampiros, preservando assim a Máscara), o testa de ferro, o detetive, o espião... Muitos podem ser os conceitos dos carniçais, e cabe aos mestres mostrar que um carniçal não é uma personagem de segunda categoria e sim uma peça-chave na sociedade vampírica.

Para entrar no Projeto um carniçal deve ser laia de alguém que esteja jogando, mais excepcionalmente, carniçal de um NPC apontado pelos mestres, ou ainda ter uma excelente história para justificar sua presença sem o seu criador ao lado (o mais comum nesses casos é um carniçal ter sido cedido para auxiliar o clã ou algum personagem específico na cidade ou estar na cidade para cumprir alguma missão designada por seu mestre). As histórias dos carniçais estão condicionadas as histórias dos seus mestres e estão sujeitas a aprovação.

Um carniçal poderá ser abraçado durante o Projeto, com o decorrer dos Lives, dependo da sua atuação, da permissão do Príncipe e de inúmeros outros fatores. Sua pontuação é a que se segue:

CARACTERÍSTICAS DOS CARNIÇAIS

Atributos: 6/4/3

Habilidades: 5

Disciplinas: 1*

Antecedentes: 5

Status: 1 (“Reconhecido”)

Virtudes: 7

Características Negativas (max.): 5

Flaws (max.): 7

Características de Bônus: 5

*Os carniçais adquirem *grátis* a *Intrepidez* (Potência Básica) e normalmente devem escolher um ponto em uma Disciplina do clã de seu dono.

Carniçais não podem comprar Disciplinas Intermediárias (a menos que seu dono seja de 7ª ou 6ª geração) e tampouco Avançadas (exceto se seu dono for de 5ª ou 4ª geração).

Vampiros anciões (*e somente os anciões*) podem ter um carniçal poderoso. Isto significa que um de seus carniçais é mais poderoso que o normal. Contudo, *nenhum jogador em Curitiba está autorizado a ser um carniçal poderoso de alguém, estes constituindo apenas NPCs.*

Também observe-se que um carniçal tem de ser constantemente alimentado por sangue vampírico, ou retornará à sua condição mortal. Isto é ainda mais problemático quando se considera que ele envelhece o tempo em que permaneceu como carniçal nesta ocasião e, se seu tempo de vida normal já terminou, ele pode dissolver-se em pó em poucos instantes. Via de regra, considera-se que um carniçal deva beber sangue vampírico uma vez por mês.

Como regra adicional à construção de carniçais, deve-se levar em consideração que eles precisam ser humanos normais, salvo no tocante à sua condição de carniçal. Em outras palavras: as características de *Numina*, *Fé Verdadeira*, bem como *ciganos*, *Parentes de lúpinos ou recessivos de qualquer outro tipo de metamorfos*, *magos*, *changelings*, *kinain* ou *qualquer outra criatura “despertada”* estão sumariamente vetados. Um carniçal bem montado já desequilibra o balanço do jogo quando lembra-se que estes podem andar na luz do sol e ainda possuem Disciplinas. Assim poderes extras são terminantemente proibidos.

Um carniçal também é limitado na escolha de suas Disciplinas, como será discutido mais adiante.

REGRAS ADICIONAIS DE CONSTRUÇÃO DE PERSONAGEM

Além da pontuação inicial recebida por cada tipo de personagem, algumas outras regras devem ser levadas em consideração ao criar-se a planilha da mesma. Estas regras são as que se seguem:

DISCIPLINAS

A escolha de Disciplinas requer cuidados especiais quando da construção da planilha. A primeira é o que diz respeito às Disciplinas que podem ser escolhidas. Salvo uma justificativa completamente coerente, *não é permitido* possuir uma Disciplina que seja exclusiva de algum clã na criação dos personagens. Estas Disciplinas (bem como o clã, linhagem ou seita que as possui), são as que se seguem. A palavra final do uso das Disciplinas acima, quando a personagem não pertence ao clã, linhagem ou seita que possui a mesma, é da Direção Curitibana.

Abombwe (Laibon), Bardo (Criança de Osiris), Chimerstry (Ravnos), Daimoinon (Baali), Dementation (Malkavian), Melpominee (Filhas da Cacofonia), Metamorfose/Protean (Gangrel), Mytherceria (Kiasyd), Necromancia (Giovanni), Nihilistics (Nagaraja), Obeah (Salubri), Obtenebration (Lasombra), Quietus (Assamita), Sanguinus (Blood Brother), Serpentinis (Seguidores de Set), Spiritus (Ahrimane), Taumaturgia (Tremere), Temporis (True Brujah), Thanatosis (Samedi), Valeren (Salubri *Antitribu*), Vicissitude (Tzimisce), Visceratika (Gárgulas) e Vóo (Gárgulas).

Um carniçal possui as Disciplinas “de clã” de seu primeiro dono e jamais pode aprender facilmente outras Disciplinas que não estas ou as físicas (*Potência*, *Rapidez* e *Fortitude*). Além disso, um carniçal já possui outras limitações de praxe: um carniçal com *Dominação* somente poderia influenciar mortais com este poder.

CAPÍTULO 2 — CONSTRUINDO A PERSONAGEM

As regras de Live listadas no *Laws of the Night* são um tanto quanto distintas das regras de mesa encontrada no *Vampire: the Masquerade*. Com relação a este ponto de vista, este capítulo visa explicar tudo o que se deveria saber para criar uma personagem para o *Curitiba by Night*.

INSPIRAÇÃO

Antes de se iniciar, o jogador deve sentir a inspiração necessária para saber com que tipo de personagem irá jogar. A inspiração é o passo mais importante de toda a criação da personagem. Todo vampiro um dia já foi humano, com suas esperanças, medos, sonhos e ambições. Uma vez Abraçados, as personagens trouxeram estas visões particulares para sua nova vida. Estas forças e fraquezas definem as Características da personagem, suas capacidades e limitações.

O primeiro passo em criar uma personagem é formar uma idéia básica sobre a mesma. O conceito inicial pode ser quase sempre resumida em uma única palavra — escolar, diletante, trabalhador, criminoso, seja o que for. Não se deve aborrecer com detalhes agora, procurando pensar mais em termos de pinceladas. Cria-se a pessoa primeiro, depois o vampiro.

Via de regra, *Curitiba by Night* não aceita a planilha de personagens sem ter uma noção dos objetivos da mesma ou, no mínimo, da história dela.

CLÃS

Pode ser escolhido qualquer um dos seis clãs da Camarilla, um Gangrel alinhado à mesma ou os Caitiffs (vampiros sem “pedigree”). Qualquer coisa afóra isso requer uma história *excelente* bem como inúmeros outros pré-requisitos definidos pelos mestres. Não adianta insistir.

É importante notar que, ao se escolher um clã, o jogador adquire automaticamente uma vantagem e uma

desvantagem associada ao mesmo, exceto se optar-se por ser Caitiff. Um cuidado especial deve ser tomado por certas desvantagens diferirem daquelas “normais” em jogos de mesa.

Os clãs pelos quais as personagens podem optar são os que se seguem:

BRUJAH

Descontentes, punks, rebeldes e revolucionários de todos os tipos formam a legião dos Brujah. Apesar deste clã ser um bando de ralé sem causas em comum por detrás de suas ações rebeldes, eles defendem seus ideais com uma paixão fervorosa possuída por muito poucos outros vampiros. Seus anciãos são filósofos e professores, bem versados em debate e oratória. Seus jovens costumam ser idealistas fervorosos com muita frequência, desde membros de gangues que desprezam a humanidade até hackers e assistentes sociais. Seja qual for a causa à qual serve um Brujah, ele irá defendê-la até os portões do inferno.

Os anciãos contam histórias dos dias em que os Brujah eram reverenciados como guerreiros instruídos e reis filósofos. Na era moderna, muitos Brujah unem-se sob oradores carismáticos e líderes do clã, procurando resgatar os antigos tempos. Outros simplesmente arranjam desculpas para incitar um pouco de violência sem sentido. Enquanto a ralé une-se para destruir as estruturas da sociedade, eles raramente concordam pelo que deveriam substituir os valores atuais. Quando assenta a poeira de sua última cruzada, eles se dispersam novamente para seus modos de vida diversos. Como

sendo inicialmente um clã de guerreiros, os Brujah formam as linhas de frente e de centro de qualquer força que a Camarilla se utilize para defender suas cidades.

O estereótipo do Brujah é um punk com jaqueta de couro armado até os dentes, com cabelo ofensivo e muitos piercings. De fato, os Brujah costumam vestir-se como eles se sentem bem — de ternos de tweed dos anciãos escolásticos até os grunges, passando por tudo entre estes extremos. Uma vez que espera-se que os Brujah sejam rebeldes, muitos podem tolerar neles um comportamento que não seria permitido aos outros clãs. Muitos usam este fato para sua vantagem pessoal e surpreendem muitos clãs incapazes de enxergar além do próprio nariz.

Dicas de Interpretação: Revolução é sua causa, paixão é sua força. Você se dedica de corpo e alma em tudo que possa derrubar as velhas estruturas, os caminhos ultrapassados e abrir caminho para o novo. Embora você possa gostar do caos ou de destruir os modos antigos, há chances de que você possua algum ideal que deseja ver frutificar e isto o empurra para a revolução. Você usa todas as ferramentas que possui, seja subtilidade ao

manipular socialmente os Membros e a corte, seja um membro de gangue esmagando impiedosamente tudo que cruzar seu caminho. Quando você se une ao seu clã para mudar o Status Quo, tudo o mais pode esperar. Uma vez que a revolução acabe, entretanto, você volta a lutar pelas suas próprias idéias com a mesma ferocidade, o que pode colocá-lo em problemas com outros possuindo metas distintas. Você sempre pensa em mudar o mundo para algo melhor — seja para você mesmo ou para todo o mundo.

Disciplinas: Rapidez, Potência, Presença

Vantagem: Como rebeldes e livres pensadores, todos os Brujah possuem alguma espécie de contato com o campo da revolução, seja ela uma guerra de gangues ou teoria político-social. Assim, todos os Brujah ganham uma das seguintes combinações de Características grátis (uma Habilidade e uma Influência) na planilha (à escolha do

jogador): *Política e Influência (Política)*; *Academia e Influência (Universidades)*; ou *Manha e Influência (Ruas)*.

Como um todo, os Brujah costumam unir-se fortemente quando surgem problemas e, assim, um “chamado às armas” traz os Brujah para uma causa comum mesmo considerando-se as diferenças pessoais. Não responder a este chamado faz com que o ofensor perca sua posição dentro do clã e seja incapaz de adquirir apoio dos demais Brujah. Entretanto, se houverem apenas três Brujah em uma cidade, esta solidariedade não será uma vantagem tão óbvia.

Desvantagem: O clã Brujah possui cicatrizes advindas de diversos insultos e opressão em seu passado. Assim, seus membros são facilmente propensos à violência e ao frenesi. Assim, entre os Brujah modernos, mesmo debates e discursos podem irritá-los o suficiente para incitar sua fúria. Todos os Brujah sofrem uma Característica de penalidade em testes da Virtude *Autocontrole*.

MALKAVIAN

Tomados por loucos e dementes, o clã dos observadores é alternadamente ridicularizado e temido. Todo e qualquer membro dos Malkavians é estranho de alguma forma, tornado incuravelmente insano pelo poder residente no sangue do clã. Para alguns, a insanidade toma lugar como tendências homicidas e comportamento completamente caótico; para outros, uma vida taciturna é levada, enquanto pensamentos terríveis passam por suas cabeças. Em todos os casos, o seu sangue torna os Malkavians imprevisíveis, potencialmente perigosos e absolutamente livres das paredes da prisão da normalidade.

Nenhum propósito ou meta em comum une o clã Malkavian, apenas uma loucura compartilhada por todos. Alguns revelam sua insanidade, outros a negam, mas todos inevitavelmente se aproximam um dos outros pelas suas visões de um estranho mundo alterado por percepções deturpadas. Ninguém pode predizer o que *realmente* um Malkaviano vê ou pensa. Tentar isto é um convite para os lunáticos compartilharem sua loucura. Livres das amarras da sanidade, os Malkavianos procuram abrir a percepção dos demais, forçando-os a novos pontos de vista e destruindo as normas estabelecidas. Alguns sussurram que os Malkavianos controlam a Jyhad sutilmente, que a guerra é simplesmente uma grande piada do fundador do clã... e uns poucos temem que os Malkavianos já estejam rindo do final da peça.

Os lunáticos Abraçam quem lhes der na telha. Muitos dos membros possuem uma certa visão, alguns chegando a ser brilhantes. Qualquer outro estereótipo, além da insanidade que afeta a todos, não é aplicável. Um Malkaviano freqüentemente Abraça alguém à beira da insanidade ou alguém já totalmente louco, mas ninguém realmente pode dizer o que realmente motiva um lunático a trazer outro para o clã. Algumas crianças novas não eram loucas até serem Abraçadas, mas os seus Sires

procuraram retificar esta situação tão rapidamente quanto possível. Uns poucos são fisicamente brutais e alguns são charmosos e simpáticos enquanto não estiverem tendo um surto, mas isto apenas serve para apontar o que há em comum em todo o clã: loucura — e iluminação — pode afetar a qualquer um.

A maioria dos Malkavianos não se importa com a política, embora alguns possam ser literalmente fanáticos pela mesma. A verdadeira lealdade dos Malkavianos está para onde apontam suas visões compartilhadas. Mesmo os mais caóticos dentre os lunáticos podem ser encontrados trabalhando com os demais para uma meta totalmente incomum ou incompreensível.

Dicas de Interpretação: Você vê e compreende coisas que ninguém mais entende. Talvez eles estejam certos pensando que você é louco, mas talvez eles digam isto apenas porque não podem ver a *verdade*! Você não é febril, inútil e tampouco cômico ou estúpido. Você possui uma visão de mundo que, às vezes, torna a desvida difícil, mas você pode contemplar a situação de um ângulo que ninguém mais ousaria olhar. Você algumas vezes percebe que os outros, por apenas um momento, compartilham de sua visão através dos poderes mentais que você possui. Assim, você cria planos para destruir a “normalidade” da existência de outras pessoas para que as mesmas possam examinar seus motivos e crenças com maior cuidado. Você pode ter um monte de problemas com o fato de estar morto ou pode ter sido apenas sutilmente tocado pela loucura e se encaixe quase que perfeitamente na sociedade — mas você *sempre* pode perceber o pulsar invisível das cordas que manipulam toda a existência.

Disciplinas: Auspícios, Demência, Ofuscação.

Vantagens: Os lunáticos parecem “abengoados” com uma visão especial dos mistérios de um mundo invisível

para os demais. Seja por extrair pequenas porções de conhecimento por observar folhas caindo das árvores ou por realizar adivinhações lendo tripas humanas, todos os Malkavianos podem perceber padrões onde os outros não os vêem. Devido à sua visão bizarra do mundo, todos os Malkavianos adquirem grátis uma Característica de *Acuidade*.

Alguns Malkavianos possuem um estranho elo mental com outros de seu clã. Através dele, Malkavianos podem reconhecer uns aos outros apenas olhando e são até mesmo capazes de transferir pequenas quantidades de informação por este elo de tempos em tempos. Esta “Rede de Loucura” pode ser resultado de um compartilhamento real de mentes ou simplesmente mera bobagem — ninguém fora do clã realmente o sabe e poucos desejam se aprofundar no assunto o suficiente.

NOSFERATU

Deformações horrosas e feições mal formadas são as marcas do clã Nosferatu, vampiros esculpidos pela maldição de Caim. Embora eles (quase sempre) mantenham-se inteligentes e atentos, todos os Nosferatu são alterados fisicamente de alguma forma pelo sangue correndo nas veias do clã. Bolhas, protuberâncias, más formações, pelos, tez de cores estranhas, traços animais e, às vezes, até mesmo carne descamando ocorrem nestes feiosos. Não é de se estranhar, portanto, que os Nosferatu procurem se esconder nos esgotos ou em cavernas, longe do julgamento dos olhos alheios.

Seja a deformidade dos Nosferatu provinda de uma maldição posta pelo próprio Caim neste linhagem, seja devido a alguma outra causa, o resultado é o mesmo. Um Nosferatu não pode esperar interagir com o resto da sociedade, precisando sobreviver por si mesmos, o que eles fazem com extraordinário talento. Desprezados pelos demais, os Nosferatu formam seus próprios bandos ou evitam contato de todo. O lado esquecido da civilização e os excluídos da sociedade tornaram-se seu lar e seu sustento.

Uma vez que os Nosferatu rastejam através dos atalhos secretos dos esgotos e catacumbas nas quais eles moram, eles desencavam antigos segredos e encontram porções de conhecimento há muito escondidas. Além disso, com a assustadora furtividade provinda da necessidade exigida por sua condição, eles descobriram ser fácil espionar os Membros e os mortais igualmente à procura de porções de informação. Espiões e espalhadores de boato de primeira categoria, os Nosferatu comerciam informação em troca de favores, negociando com os outros do clã livremente e vendendo para os demais por favores e serviços. Alguns Nosferatu desenvolvem os seus poderes de se esconder bem o suficiente para manterem-se ocultos em meio aos encontros dos outros vampiros, vendendo seus segredos para quem pagar mais. Contudo, infeliz é aquele que procura jogar um Nosferatu contra o seu próprio clã — em sua miséria em comum, os

Desvantagem: Os membros do clã Malkaviano são todos insanos. Todas as personagens sofrem de algum tipo de loucura. Estas desordens de comportamento não são engraçadas — são verdadeiras rachaduras no funcionamento da mente, tornando um Malkaviano alguém além da compreensão, mesmo para os demais vampiros. Um Malkaviano dificilmente age como criança ou palhaço, colecionando ursinhos de pelúcia ou vestindo roupas engraçadas. Um Malkaviano que veste o pijama ensangüentado de sua vítima e dorme em um quarto repleto de ursinhos cobertos por restos humanos está mais próximo do tipo de insanidade que afeta o clã.

A perturbação inicial de um Malkaviano pode ser contida temporariamente pelo gasto de Força de Vontade como qualquer outra perturbação, mas jamais poderá ser permanentemente curada ou resolvida.

Nosferatu construíram fortes laços de lealdade. Quando a única companhia de monstros são outros monstros, eles desenvolvem poderosos laços.

Como párias, os Nosferatu procuram abraçar pessoas como eles mesmos — os ignorados, miseráveis, anti-sociais, moradores de rua e indivíduos estáveis — uma comunidade de párias sociais. Outras vítimas incluem os belos e vaidosos, ou os criminosos sociopatas, a quem os Nosferatu procuram ensinar uma lição permanente e desfiguradora. Seja qual for o caso, o abraço normalmente tem um efeito surpreendente. Além de infligir as deformidades características do clã nas próximas semanas seguintes ao abraço, as mudanças abruptas e extremas forçam o indivíduo em uma existência completamente nova, uma na qual seu clã é a única âncora de salvação. Não é surpresa então que os recrutados encontrem amigos e aliados naqueles que eles poderiam de outra forma desprezar.

Os Nosferatu permanecem à margem da sociedade. Ao clã falta qualquer tipo de organização como um todo, mas entre eles mesmos, os Nosferatu são muito polidos e bem versados na ordem de respeito. Pessoas externas ao clã podem vê-los como nada além de um bando de criaturas rotas, deformadas e dignas de pena, mas entre seus segredos desencavados, os Nosferatu ocultam muito mais influência e conhecimento que se poderia supor...

Dicas de Interpretação: Embora você possa parecer horrível aos outros, você não deixa de ser alguém por isso. Você pode desprezar as armadilhas da humanidade que lhe foi tomada durante o abraço ou pode procurar reganhar os sentimentos de sua mortalidade perdida; seja qual for o caso, você foi amaldiçoado com esta forma. Forasteiros irão tratá-lo secamente, medo ou hostilidade. Entre os outros de sua espécie, entretanto, você pode ser civilizado; pois, afinal, além de tudo, vocês são irmãos de guerra. Forasteiros esperarão que você aja como um monstro cruel e bestial, assim você utiliza-se deste

estereótipo quando lhe convém e usa sua sofisticação para aprender segredos que possam ser vendidos ou ter alguma utilidade. Você precisa tomar conta de si mesmo porque ninguém mais fará isso.

Disciplinas: Animalismo, Ofuscação, Potência

Vantagem: Todos os Nosferatu aprendem os caminhos da furtividade e de se esconder, simplesmente para evitar chamar atenção indesejada. Com sua maestria bem conhecida dos atalhos ocultos da cidade, eles descobrem locais escondidos e segredos perdidos. Como resultado, todo Nosferatu adquire uma Característica de *Furtividade* e uma de *Sobrevivência* sem nenhum custo.

TOREADOR

Artistas, diletantes e degenerados compõem a legião do clã Toreador, uma linhagem repleta de sensualidade e experimentação. Seja por promover a arte ou ser um artista por si mesmo, estes vampiros raramente estão livres dos prazeres da expressão e da beleza. No final das contas, seja por estética ou indulgência, é a beleza que impulsiona os membros deste clã.

Obras de beleza ou históricas são encontradas nos refúgios dos Toreador e as peças de arte física não são os únicos tesouros deste clã. Toreador podem trabalhar igualmente com música, canção, literatura, poesia, beleza física ou estética ou com qualquer outra forma de expressão. Discussões ácidas dividem as opiniões do clã a respeito do que é “arte”, mas todos são unidos para zelar e defender o ideal de arte e de beleza — e de sensualidade — através da expressão artística. Alguns membros deste clã não apresentam nenhuma habilidade artística, mas apoiam os interesses do clã através de sua patronagem e apoio social. Quando um baile, festa ou show é dirigido à sociedade cainita, é quase certo de que um Toreador está organizando o evento e é certo de que os membros mais em evidência do clã estarão presentes em peso. Em estúdios de arte improvisados ou mansões opulentas, os Toreador rodeiam-se de vestígios de arte em todas as suas formas, sempre mostrando-se elegantes seja para onde viajem ou com quem se encontrem. O desejo comum de elevar a arte mantém o clã unido. Mesmo quando desdenhando do status ou prestígio, estes vampiros respeitam a capacidade de um gênio realmente criativo. Como guardiães da cultura, os Toreador sempre julgam o que constitui alguém em um gênio ou que gafê revela um tolo. Incurrer no favor dos Toreador pode fazer muito para elevar a posição de qualquer um nos Elísios.

Obviamente, os Toreador são muito rápidos em abraçar qualquer mortal que apresente grande habilidade artística, procurando preservar este talento por toda eternidade. Em alguns casos, membros do clã também abraçam apaixonadamente, buscando companhia eterna. Ainda que os Toreador não sejam todos belos, um número desproporcional de membros deste clã possui boa

Desvantagem: A aparência horrível dos Nosferatu isola-os de manter qualquer contato social direto sem o uso de distração ou disfarce. Nenhum Nosferatu pode possuir as Características Sociais *Atraente*, *Deslumbrante* ou *Sedutor* sem invocar poderes especiais (como a Disciplina da *Ofuscação*) para adquirir estas Características. Além disso todos os Nosferatu adquirem automaticamente três Características Sociais Negativas de *Repugnante* sempre que suas formas verdadeiras forem aparentes. Estas Características Negativas jamais poderão ser removidas com Experiência ou Pontos de Bônus. Um Nosferatu em sua aparência “normal” não pode iniciar qualquer Desafio Social que não seja para intimidar, embora ainda possa se defender de Desafios Sociais normalmente.

aparência — alguns pensando que são trabalhos de arte de seus Sires.

O tempo, contudo, é freqüentemente cruel com os Toreador. Muitos se tornam apagados com o passar dos anos, vendo obras tornarem-se pó ou a beleza mortal destruída pela idade. Conseqüentemente, eles procuram por fortes emoções e experimentam de tudo, com freqüência caindo no hedonismo e na decadência. A maioria dos Membros concorda que poucas coisas são tão perturbadoras quanto um Toreador procurando por um novo passatempo. É ainda pior se o Toreador fica entediado. Como o decadente amor pelo prazer da nobreza, eles desprezam e maltratam todos que não se encaixam em seus padrões. Para todo anfitrião hospedando o artista mais inspirado, há outro invejoso cujo único interesse é destruir os demais.

Dicas de Interpretação: Você é uma criatura de magnificência eterna. Você pode ter algum talento (ou talentos) artístico ou você pode ser *you yourself* uma obra de arte. Seja como for, é sua obrigação e seu prazer promover a cultura através da difusão da arte, através da criação da mesma ou da patronagem. Você quer que as pessoas lutem por ideais melhores e experimentem o sentimento maior de criar arte, encorajando-as a trabalhar com paixão. Afinal, um grande artista precisa respirar arte.

Disciplinas: Auspícios, Presença, Rapidez

Vantagem: Com sua predileção por perícias artísticas, os Toreador possuem todo tipo de talentos incomuns. Mesmo aqueles Toreador que não possuem qualquer habilidade artística real aprendem como se tornarem patronos da arte, para participar da afetação social e comprar aquilo que não podem criar. Todo vampiro do clã Toreador começa com as Habilidades *Academia*, *Trabalho Manual*, *Performance* ou *Lábia* (2 Características em uma delas ou 1 Característica cada em duas delas).

Um Toreador também pode utilizar-se de seus talentos artísticos para se alimentar e caçar. Apesar deles poderem

possuir um *Rebanho* estável como qualquer cainita, um Toreador pode encontrar vítimas mortais por utilizar-se de sua habilidade artística ou patronagem (“Você poderia subir as escadas para verificar minhas esculturas?”). Um Toreador pode ganhar um Ponto de Sangue para cada nível que possuir nas Habilidades acima mencionadas (*Academia*, *Trabalho Manual*, *Performance* ou *Lábia*); cada Ponto de Sangue adquirido desta forma requer 15 minutos fora do jogo. Ganhar estes Pontos de Sangue utiliza as Habilidades em questão, assim um Toreador pode se encontrar limitado em sua alimentação se já tiver usado alguma de suas habilidades artísticas.

Desvantagem: Um Toreador pode ficar facilmente fascinado pela beleza. Toda obra de arte é uma chave

TREMERE

Uma vez tendo sido uma cabala de magos mortais, supõe-se que os Tremere tenham roubado os segredos do vampirismo através de seus estudos arcanos durante uma guerra secreta na Idade Média. Com seu direito de sangue roubado, eles lutaram por um espaço na sociedade vampírica, caçando e exterminando membros de outra antiga linhagem para ganhar status de legitimidade enquanto refinavam suas novas e poderosas magias juntamente com seus novos poderes de mortos-vivos. Ligados pelos estudos em comum sobre o arcano e desacreditados pelos demais clãs, os feiticeiros são misteriosos, desacreditados e temidos — justamente tudo o que eles querem.

Embora nem todos os Tremere tenham sido místicos durante sua vida, a estrutura ritualística do clã pressiona todos os recrutas em uma hierarquia rígida na morte. Práticas de ocultismo providas da Idade Média moldam o modo de ser do clã, enquanto ordens secretas de iniciação marcam os ritos de passagem dentro dos escalões do clã. O clã divide a si mesmo em círculos de hierarquia, vindos dos aprendizes (que executam as tarefas cotidianas para o clã) passando pelos regentes (que gerenciam os afazeres do clã em uma cidade), pelos lordes (que exercem domínio sobre toda uma região) e pelos pontífices (cuja autoridade se estende a todos as atividades Tremere em uma grande área geográfica) até chegar, por fim, ao tão falado Conselho dos Sete (cada um dos membros regendo um continente). Iniciados devem sempre obedecer seus sucessores se esperam ascender no clã, mantendo um rígido código de lealdade para com os Tremere e com a Camarilla (nesta ordem). Esta cadeia de comando instiga a ambição ao mesmo tempo que torna os Tremere os mais isolados e estruturados dentre os clãs da Camarilla.

Entre os membros dos Tremere estão maçons, místicos, bruxas, adeptos da Nova Era e donos de antiquário. O clã não Abraça exclusivamente os praticantes do arcano, entretanto. Políticos, financistas, cientistas e soldados também podem ser encontrados. Autodisciplina, uma mente aguçada e sede de poder são as qualidades

para a compreensão, seja na forma de escultura, poesia, um face amigável ou mesmo um céu límpido, pontilhado de estrelas. Assim, a beleza desvia a atenção dos Toreador, freqüentemente distraíndo-os de tudo o mais. Quando expostos a uma obra de arte (normalmente uma criada com o gasto de três níveis ou mais de *Trabalho Manual* ou *Performance*, embora algumas situações possam exigir menos), um Toreador se torna absorto em examinar as minúcias, perdido em sua análise. O Toreador pode apenas quebrar seu transe por gastar uma Característica Mental, embora ferimentos e outras distrações (como um ataque ou ser irritado por um vizinho) possam quebrar também sua absorção.

procuradas em um neófito em potencial. Lealdade ao clã e conhecimento do ocultismo surgem podem ser instigados mais tarde.

Uma vez que sua linhagem provém de sangue roubado e que mantém seus segredos de magia ocultos (tão escondidos que há rumores a respeito de assassinos Tremere caçando e destruindo vampiros com *Taumaturgia* fora do clã), os Tremere ocupam um lugar inserto dentro da Camarilla. Seus poderes lhes garantem respeito, mas não é segredo para ninguém que os Tremere preocupam-se com seu clã primeiro. Como resultado, os Tremere são fantásticos manipuladores. Vampiros deste clã comerciam seus poderes em troca de favores, invocando os débitos posteriormente para consolidar as metas políticas do clã ou adquirir tesouros místicos. Seus poderes mágicos os permitem contra-atacar as ações de muitos inimigos da Camarilla, ainda que, ao mesmo tempo, eles coloquem um abismo entre si e seus aliados. Os Tremere exercem muita influência sobre a sociedade vampírica de suas capelas (parte fortaleza, parte escola), dirigindo cruzadas e pesquisando suas próprias metas arcanas.

Dicas de Interpretação: Você fez um juramento sagrado de manter as metas do clã e da Camarilla. Você proveio de uma distinta casa de magos e, em troca de seus serviços e obrigações, pode esperar ser instruído nas artes místicas. Você obedece rigorosamente as leis da sociedade vampírica, mas sempre trabalha para promover os interesses do clã primeiro. Desde que habilidades desconhecidas não possam encontrar oposição, você esconde a verdadeira extensão de seu poder e do seu conhecimento, agindo quando apropriado, antes que outros possam estragar seus planos. Você possui uma forte vontade, capaz de empreender tarefas difíceis e ser bem sucedido. Outros vampiros podem não compreendê-lo ou confiar em você, mas e daí? — você tem outros planos.

Disciplinas: Auspícios, Dominação, Taumaturgia

Vantagem: Como resultado de seu treinamento nas artes místicas, todos os Tremere ganham uma Habilidade de *Ocultismo* e uma *Influência (Ocultismo)* automaticamente. Este bônus representa o conhecimento básico das práticas mágicas e o contato de seu clã dentro dos círculos arcanos.

Devido à rígida estrutura do clã, os Tremere podem esperar por ajuda e instrução dos membros superiores da hierarquia. Entretanto, cada indivíduo ainda deve realizar suas próprias obrigações. Os Tremere não podem esperar que todos os seus problemas sejam simplesmente resolvidos pelos altos escalões — mesmo porque o clã não tolera incompetência. Os Tremere podem esperar que qualquer *Mentor* que possuam sempre lhes ofereça assistência (se o Mestre julgar que isto esteja dentro das capacidades do *Mentor*), mas, em compensação, eles sempre precisarão completar alguma tarefa específica após isso.

VENTRUE

Enquanto outros clãs jogam por status ou rebelião, os Ventrue assumem o manto de liderança e condução da sociedade vampírica. Nobreza, sofisticação e obrigação são as marcas registradas deste clã. Regência não é para qualquer um, mas os Ventrue sabem-se capazes para tanto. Respeitados e desprezados alternadamente, os Ventrue são os pilares sobre os quais a Camarilla se assenta.

As responsabilidades e privilégios da autoridade são sempre assumidos pelos vampiros do clã Ventrue. Poder pertence àquele que pode mantê-lo e, desta forma, os Ventrue acumulam prestígio, influência e riquezas. Para defenderem-se dos inimigos mais sutis e suas maquinacões, os vampiros deste clã se associam para formar alianças estarrecedoras.

Quando buscando por aliados mortais e compatriotas, os Ventrue procuram pela nataa. Aqueles que chegam ao poder através do talento, trabalho duro e caráter nobre são os principais alvos para Abraço. É claro que, entre os Membros mais antigos, o sangue azul também conta; milionários e famílias nobres são freqüentemente introduzidas no clã, esperando-se que uma linhagem refinada providencie visão e potencial além dos meros plebeus.

Como regentes da Camarilla, os Ventrue mantêm a *noblesse oblige*, obrigações e responsabilidades daqueles que regem e protegem. Membros deste clã utilizam-se de lobbies, influência e poderes para manipular a política vampírica e mortal igualmente, trazendo prosperidade aos vampiros e protegendo-os de serem descobertos pelos mortais. Assim, os Ventrue naturalmente navegam entre as posições de poder e autoridade ou tentam fazer isso. Mesmo os Ventrue que se aliaram ao Sabbat levam muito a sério seu papel de protetores dos cainitas, servindo como paladinos para causas nobres. É claro que, desde que os Ventrue não podem permitir aos outros clãs

Desvantagem: Ao receber o Abraço, todos os novos Tremere são forçados a beber de um cálice contendo o sangue dos sete anciões do clã. Desta mistura, o neófito torna-se um passo mais próximo de um Laço de Sangue com seus anciãos e, através deles, com o clã como um todo. Um Tremere que falhe em suas obrigações ou que desobedeça ordens pode ser forçado a beber novamente desta mistura, chegando mais próximo da total obediência ao clã.

Os Tremere que falhem em se reportar aos seus superiores ou que não consigam completar com sucesso suas obrigações podem também esperar que seus superiores os tratem de forma dura. Membros do clã que não conseguem se sustentar com as próprias pernas freqüentemente começam a ser dispensáveis.

conhecerem segredos ocultos que eles mantêm para poder defender todos os vampiros, eles devem assumir a liderança sozinhos. Entretanto, eles certamente insinuarão de forma sutil sobre alguma trabalho sujo que precise ser feito.

Dicas de Interpretação: Você está entre a elite nobre da sociedade vampírica. Acima de qualquer mortal ou mesmo dos assuntos vampíricos, você possui o direito e a responsabilidade da liderança. Você respeita firmemente a tradição, procurando pelos métodos que funcionam há centenas de anos; mesmo os jovens mais rebeldes compreendem o poder da tradição. Nenhum outro vampiro possui os talentos necessários ou a capacidade para tomar as rédeas que conduzem a sociedade cainita. Assim, é você quem deve assumir este manto. Você lidera não por desejo ou hábito (embora estes fatores também possam ocorrer), mas porque seu clã lhe abençoou com o dom de assumir esta obrigação e responsabilidade. Tudo que precisa ser feito é melhorar a seita para que ela possa proteger os mais fracos. Sua convicção é sua armadura, sua honra é seu escudo e sua linhagem e herança é sua arma. Agraciado com a perfeição, você representa tudo o que é nobre, ordenado, antigo e sábio nas crianças de Caim.

Disciplinas: Dominação, Fortitude, Presença

Vantagem: Uma vez de sua agudeza financeira, todas as personagens Ventrue iniciam o jogo com uma Característica extra de *Recursos* que jamais poderá ser perdida permanentemente. Todos os Ventrue, além disso, ganham uma Característica adicional em *Influência (Finanças)*, *Influência (Alta Sociedade)* ou *Influência (Política)* à escolha do jogador, representando suas conexões com a sociedade e com a manipulação social. Mesmo os Ventrue sem estas conexões podem pedir por auxílio dos companheiros de clã e ganhando, em termos de jogo, estas mesmas capacidades.

Os Ventrue tendem a manter registros detalhados de sua linhagem e herança. Como resultado, o clã Ventrue, ainda que não tão hierarquizado quanto os Tremere, mostra-se difícil de ser infiltrado. Praticamente todo Ventrue é registrado em algum ponto da árvore genealógica da família. Pode levar vários meses para rastrear uma linhagem em particular, mas um Ventrue eventualmente poderá contatar outros de seu clã e determinar o sire, grandsire e assim por diante de um companheiro de clã, estabelecendo um tipo de credencial.

Desvantagem: Todos os Ventrue possuem gostos refinados ao ponto de excluir todas as presas exceto por um gosto particular escolhido. Os Ventrue podem apenas se alimentar do sangue mortal provindo de certa

predileção com respeito à sua dieta particular. Um Ventrue pode alimentar-se apenas de mulheres jovens ou de homens de negócio ou daqueles que experimentam algum terror. Um Ventrue vomitará instintivamente por reflexo qualquer sangue que provenha de outra fonte, não ganhando qualquer sustento do mesmo. Esta restrição não se aplica ao sangue vampírico, entretanto, e pode ser suprimido tempo o suficiente para um Ventrue Abraçar uma nova cria.

Devido às suas restrições alimentícias, os Ventrue normalmente iniciam o live com um Ponto de Sangue a menos que os outros vampiros (embora isto possa ser, como sempre, amenizado com o *Rebanho*).

GANGREL

Do norte gélido, florestas densas ou montanhas geladas, territórios de feras selvagens e monstros, provém os Gangrel. Alternando-se entre o animal e o visionário, eles personificam os mais temidos predadores dentre os vampiros. De sua espécie surgem contos de terror. Os mestres inquestionáveis dos meios selvagens, os Gangrel são respeitados e temidos pela sua fabulosa capacidade de sobrevivência. Alguns, sussurra-se, até mesmo caçam ou convivem com os mortíferos lupinos. Certamente os poderes de mutação do clã e suas feições animaiscaas relembram os contos de lobos selvagens.

A história dos Gangrel é controversa. Alguns afirmam que eles provém da mesma linhagem que os Ravnos, enquanto outros insistem que eles formam um clã inteiramente separado (e, entretanto, a animosidade entre Gangrel e Ravnos é quase sempre pesada). Por seu lado, os Gangrel não dão bola para estes rumores. Eles trocam histórias quando se encontram, testam sua força em combate e fogem das maquinações políticas. Para um Gangrel, meramente sobreviver é mais que o suficiente.

Uma vez tendo sido parte da Camarilla, os Gangrel retiraram-se abruptamente. Teorias sobre as razões disto divergem; em sua eloqüência habitual, os Gangrel não discutem o assunto. Isto não quer dizer que todos os Gangrel perderam sua afiliação — alguns permaneceram na Camarilla devido a laços de lealdade ou amizade, enquanto existem muitos *antitribu* no Sabbat — isto simplesmente significa que o clã como um todo não se aborrece mais com política, após muitos anos apoiando a Camarilla. Naturalmente, esta retirada tornou os Gangrel suspeitos perante a Camarilla e, sem o apoio de um Justicar ou de um Círculo Interno, o clã passa a sofrer perseguição política — embora poucos Gangrel realmente se importem com isso.

Sobreviventes, ermitões e amantes dos animais formam o cerne do clã Gangrel e, por isso, não é estranho que importem-se tão pouco com as disputas políticas ou manobras sociais. Via de regra, um Gangrel observa um candidato potencial para o Abraço por algum tempo, julgando a capacidade, determinação e sede de viajar pelo

mundo do indivíduo. Aqueles que não passam no processo de seleção são ignorados ou, eventualmente, tornam-se comida. Os poucos escolhidos são Abraçados e deixados sozinhos. Os sires Gangrel normalmente observam de longe, apenas interferindo em situações difíceis e esperando até que a nova cria prove seu valor, quando então se apresentam e iniciam o real processo de instrução.

Dicas de Interpretação: Você veio de uma longa linhagem de exploradores, seja vivos ou mortos-vivos. Na Idade Média, os Gangrel eram normandos e guerreiros bárbaros; na época atual, vocês ainda são exploradores, mantendo o espírito guerreiro. Você não dá a mínima para a política, Jihad ou seitas, porque nada disso interessa a você. Com toda a eternidade pela frente, quem deseja desperdiçar a imortalidade em manobras sociais? Há sempre novos horizontes e novos reinos para conquistar. Os animais são sua companhia e seu reino e, você dá sua lealdade apenas àqueles capazes de conquistá-la em um coração guerreiro.

Disciplinas: Animalismo, Fortitude, Metamorfose

Vantagem: Enquanto a maioria dos vampiros sente-se desconfortável fora das cidades, os Gangrel são nômades por natureza, capazes de sobreviver em qualquer território. Embora os lupinos tornem as viagens perigosas para os vampiros, os Gangrel estão melhor equipados que a maioria para pegar a estrada e esconder-se em territórios selvagens longe da civilização humana. Esta natureza errante significa que os Gangrel possuem todos os requisitos necessários para pertencer às sociedades às quais eles podem eventualmente clamar aliança. Camarilla e Sabbat tendem ambos a deixar os Gangrel livres para viajar, e as seitas apenas raramente exigem algum tipo de apresentação ou reconhecimento. Poucos príncipes ou bispos conseguiriam, de qualquer forma, realmente limitar os movimentos de um Gangrel e, assim, eles raramente o tentam.

Os Gangrel são famosos por lidar com os lupinos de tempos em tempos. Embora um Gangrel individual

normalmente se arrisque muito ao confrontar os lupinos, a maioria dos Gangrel simplesmente sabe como permanecer fora dos territórios lupinos e assim evitar enfrentar aquelas máquinas metamorfos de matar. Os Gangrel que passam muito tempo nas regiões selvagens podem aprender *Conhecimento Lupino* por observar (e muitas vezes fugir) os lupinos. Isto não garante que os lupinos sejam mais amigáveis aos Gangrel, mas um Gangrel possui mais chances de encontrar um lupino e sobreviver.

Todos os Gangrel ganham grátis 1 Característica na Habilidade *Empatia com Animais* e outra em *Sobrevivência*.

Desvantagem: A marca da Besta faz-se pessoalmente conhecida na aparência de um Gangrel. Sempre que um

NATUREZA E COMPORTAMENTO

Para Focar a personalidade de uma personagem, deve-se escolher um arquétipo. Cada arquétipo fornece uma motivação, uma razão para a personagem agir de determinadas formas. Os arquétipos descritos a seguir não são uma lista completa de personalidades; Mestres podem sugerir e aprovar outros arquétipos.

A Natureza de uma personagem é o seu eu interior, a verdadeira motivação dela. Embora as pessoas possam enterrar seus desejos sob fachadas, a Natureza sempre se deixa eventualmente se entrever. Desde que uma Natureza é resultado das experiências de toda uma vida, ela raramente muda. São necessários eventos extraordinários para causar uma mudança de Natureza.

Em contraste, o Comportamento é a face pública, aquilo que a personagem demonstra para todo mundo. Mesmo se estiver em conflito radical com a Natureza, o Comportamento providencia uma máscara social conveniente para esconder o verdadeiro íntimo. Comportamentos mudam à vontade do indivíduo; algumas pessoas mudam de Comportamento como trocam de meia, enquanto outras escolhem uma única face para sempre exibir ao mundo. Ocasionalmente, a Natureza e o Comportamento podem ser o mesmo, mas poucos indivíduos realmente mostram o que são no fundo, especialmente entre os vampiros.

Os principais arquétipos de personalidade são os que se seguem, devendo ser escolhido um para a Natureza e um para o Comportamento:

Arquiteto: Você espera deixar um legado atrás de si, construindo algo para o futuro.

Autocrata: Você quer tomar as rédeas, já que ninguém mais faz o serviço direito.

Bon Vivant: Apenas um dia agradável pode dar sentido à sua existência de outra forma vazia.

Caçador de Emoções: Você sempre procura por novas alturas, sendo atraído pelo perigo.

Gangrel entra em frenesi, ele ganha um traço animalesco. Frenesis futuros podem acentuar este traço ou introduzir novas mudanças. Os anciãos Gangrel são apenas vagamente humanos, com orelhas semelhantes às de gatos ou cachorros, unhas afiadas, tufo de pelos, olhos fendidos ou estranhas marcas. Cada vez que um Gangrel entrar em frenesi, ele ganha uma nova Característica Social Negativa *Bestial*, *Feral* ou *Repugnante*. Estas Características jamais poderão ser removidas sem algum tipo de assistência mágica (como *Vicissitude* ou *Ofuscação*). Nunca mais do que cinco Características Negativas podem ser adquiridas com esta desvantagem.

Celebrante: Você acha que a alegria flui de sua paixão pelas coisas.

Comediante: A existência é um absurdo, assim você enche com humor e irreverência para evitar ter que olhar muito profundamente para a própria dor.

Competidor: Tudo é uma disputa e você planeja vencer.

Conformista: Você segue a liderança de alguém, deixando que os outros assumam as responsabilidades.

Criança: Você precisa que alguém cuide e olhe por você

Diretor: Você sente uma compulsão em impor a ordem.

Esperto: Não há sentido em você fazer as coisas se você **pode** convencer outros a fazê-lo.

Excêntrico: Normal? O que é isso? Você não vê utilidade para normas sociais e para a moral.

Fanático: Uma causa, uma verdade, um propósito — você serve e protege com convicção.

Galante: Tudo o que você é provém do excesso e do espalhafato, já que você precisa de atenção daqueles ao seu redor.

Juiz: Você possui um forte senso do certo e do errado, procurando justiça medida pelos seus princípios.

Mártir: Todos se beneficiam quando você se sacrifica pelos seus ideais.

Masoquista: Você se testa através do sofrimento, achando um propósito em resistir à dor.

Monstro: Seus propósitos são planejados malignamente como forma de demonstrar o mal em suas ações.

Pedagogo: Todos podem aprender de seu exemplo e de suas experiências, você tendo nascido para ensinar os outros.

Penitente: Você pecou e não poderá descansar enquanto não corrigir isso.

Perfeccionista: Tudo que você faz é com zelo descomedido e compleição imaculada. Não há desculpas para esforços fraquejados.

Ranzinza: Nada é perfeito, tudo se dana um dia e você fará com que todos saibam disso.

Rebelde: Seja por hábito ou ideal, você odeia o sistema e tenta quebrá-lo.

Samaritano: Você protege e conforta os outros.

Sobrevivente: Nada para você, sempre indo além através de sua natureza indomável.

Solitário: Você simplesmente não se encaixa em lugar nenhum, seja por escolha ou por natureza.

Tradicionalista: Os velhos métodos são os melhores, assim você os protege e preserva.

Valente: Outras pessoas apenas ficam em seu caminho quando você precisa fazer as coisas e você não hesita em chutá-las da frente.

Velhaco: Primeiro e acima de tudo, você é o número um.

Visionário: Uma meta preenche sua mente e seus sonhos trazem fé às demais pessoas.

ATRIBUTOS

Os Atributos definem tudo que uma personagem natural e intrinsecamente é. Eles se dividem em três categorias: Características Físicas, Características Sociais e Características Mentais.

As **Características Físicas** medem o vigor geral da personagem, sua saúde, agilidade e potência muscular. Uma personagem com modestas Características Físicas não deverá ser muito atlética, enquanto uma com muitas Características Físicas deve ser excepcionalmente forte, destra ou resistente.

As **Características Sociais** determinam a força da personalidade da personagem e a habilidade de interagir com outras pessoas. Uma personagem com poucas Características Sociais deve ser tímida, simplória ou taciturna. Uma personagem muito sociável pode ser atraente, carismática ou muito simpática.

As **Características Mentais** ajudam a solucionar problemas, aprender, deduzir e a perceber o mundo ao seu redor. Com Características Mentais limitadas, uma personagem não foi bem educada ou não possui um raciocínio rápido. Personagens mentalmente fortes são atentas, lógicas e intuitivas.

Antes de iniciar, o jogador deve decidir que categorias irá priorizar, ou seja, se ele é mais físico que social ou mais mental que físico e assim por diante. Seus Atributos primários receberão mais pontos, os secundários uma quantidade intermediária e os terciários menos pontos para serem comprados.

Exemplo: se a personagem é uma neófito I (Atributos: 7/5/3) e escolhe priorizar os atributos sociais sobre os físicos e estes sobre os mentais, terá 7 pontos para gastar em Características Sociais, 5 pontos em Características Físicas e 3 pontos em Características Mentais.

Cada uma das Características ligadas aos Atributos procura descrever bem uma personagem. Alguém “Musculoso” deve ser mais massivo que alguém sem esta Característica, bem como “Incansável” pode ajudar a

vencer uma maratona e “Persuasivo” é útil a uma criança que deseja convencer seus pais que não quebrou o vaso da sala.

É possível comprar várias vezes a mesma Característica, indicando uma aptidão incomum e afinidade muito maior para a área representada pela mesma.

Características Físicas

Relacionadas à Força: Feroz, Intrépido, Musculoso, Rijo, Rude

Relacionadas à Destreza: Ágil, Flexível, Gracioso, Hábil, Rápido

Relacionadas à Vigor: Firme, Incansável, Resiliente, Resistente, Robusto

Miscelânea: Atlético, Enérgico, Equilibrado, Tenaz, Vigoroso

Ágil: Leve e cheio de perícias, capaz de fazer movimentos ágeis. Usos: Esquivar, pular, rolar, acrobacias em geral, combate mano a mano. *Rapidez.*

Atlético: Você possui um corpo bem constituído e flexível. Você dobra, desvia, corre e salta com facilidade. Usos: Acrobacia. *Esportes.* Eventos competitivos. Esquiva.

Brutal: Você é capaz de fazer quase tudo o que for preciso para sobreviver. Usos: Lutar com um inimigo obviamente superior.

Enérgico: Uma poderosa força de espírito, uma força interior que o impulsiona e que, em situações físicas, você pode contar com este reservatório de energia e entusiasmo. Usos: Combate.

Equilibrado: Mais do que simplesmente dependente de sua condição física, você é controlado, equilibrado e bem proporcionado fisicamente. Você tem uma firmeza de controle sobre seus esforços. Usos: Ataques com armas, lutar em locais exóticos.

Feroz: Possuidor de uma intensidade brutal e uma determinação física ao extremo. Usos: Qualquer ocasião em que você esteja seriamente ferido. Quando em frenesi. *Potência.*

Firme: Você é pesado, encorpado e com uma saúde de ferro. Você pode ignorar seus ferimentos e a dor para continuar seus desafios. Usos: Quando resistindo a dano. Qualquer Desafio em que você entre enquanto estiver ferido. Fusão com a Terra. *Fortitude.*

Flexível: Caracterizado por uma flexibilidade fora do comum. Usos: Acrobacias, ginástica, esquiva, dança e *Rapidez.*

Gracioso: Controle e equilíbrio em seus movimentos envolvendo o corpo inteiro. Uso: Defesas em combate. Sempre que você pode perder o equilíbrio. *Rapidez.*

Hábil: Destreza em geral e perícia que envolvam o uso das mãos. Usos: Combates com armas (brancas ou de fogo). Punguismo. Esmurrar alguém. *Rapidez.*

Incansável: Você tem um vigor de corredor, tendo mais fôlego para seus esforços físicos que pessoas comuns. Usos: Qualquer Desafio envolvendo sua persistência física. Segundo (ou posterior) Desafio Físico contra o mesmo inimigo ou inimigos. *Fortitude.*

Intrépido: Forte fisicamente e sem temer oposição. Usos: Resistir a dano ou quando enfrentando um inimigo obviamente superior. *Potência.*

Musculoso: Pura força e potência muscular. Usos: Esmurrar, chutar ou agarrar alguém em combate, quando sua intenção é causar dano. Levantamento de peso. Todos os feitos relacionados com força. *Potência.*

Rápido: Esta característica representa sua velocidade e capacidade de reação. Usos: Defender-se contra um ataque surpresa. Correr, esquivar, atacar. *Rapidez.*

Resiliente: Sua força é a sua saúde. Você é capaz de se recuperar rapidamente de ferimentos físicos. Usos: Resistir contra a adversidade, defender-se de levar dano em combate.

Resistente: Uma força persistente contra a oposição física. Usos: Quando sua sobrevivência está em jogo, esta é uma boa Característica para uma segunda ou sucessiva aposta. *Fortitude.*

Rijo: Força muscular em um corpo dinâmico e compacto. Usos: Esmurrar, chutar ou agarrar em combate. Movimentos acrobáticos. Feitos que requerem resistência física. *Potência.*

Robusto: Resistente a dano físico e a injúrias em geral. Usos: Defendendo-se contra dano em ataque. Feitos relacionados com resistência que serão utilizados por um período maior de tempo. *Fortitude.*

Rude: Uma atitude bruta e agressiva aliada a uma relutância a se submeter. Usos: Sempre que você estiver ferido. *Potência.*

Tenaz: Fisicamente determinado além de sua força de vontade. Usos: Segundo (ou posterior) Desafio Físico contra o mesmo alvo.

Vigoroso: Esta é a combinação de energia, poder, intensidade e resistência a dano. Usos: Desafios atléticos ou combates, nos quais você está na defensiva.

Características Sociais

Relacionadas ao Carisma: Amável, Carismático, Charmoso, Digno, Eloqüente, Expressivo

Relacionadas à Manipulação: Comandante, Fraudulento, Insinuante, Persuasivo

Relacionadas à Aparência: Atraente, Deslumbrante, Elegante, Magnético, Sedutor

Miscelânea: Amigável, Diplomático, Empático, Espirituoso, Intimidador

Amável: Cordial, querido e estimado, é sempre agradável ter sua companhia por perto. Usos: Misturar-se em uma festa. *Presença.* Geralmente utilizado em um segundo ou posterior Desafio Social com alguém.

Amigável: Você agrada a todo mundo que encontra. Mesmo em uma curta conversa, estranhos acharão difícil não gostar de você. Usos: Convencer os outros.

Atraente: Você tem uma presença atraente e um sex-appeal que inspira desejo nos outros. Usos: Sedução. Convencer os outros.

Carismático: Isto representa seu talento inspirador e sua motivação, o que faz de você um forte líder. Usos: Em situações envolvendo liderança ou para obter a liderança. *Presença.*

Charmoso: Sua fala e suas ações fazem de você alguém atraente e bem apossado. Usos: Convencer. Persuadir. *Presença.*

Comandante: Delegações de ordens e sugestões que impressionam os outros. Esta é a Característica para guiar e controlar os outros. Usos: Quando você é visto como líder.

Deslumbrante: Você é belo ou algo semelhante, nascido com uma rosto e um corpo que parecem no mínimo agradáveis para todos que você encontra. Usos: Posando como modelo.

Digno: Algo com relação à sua postura corporal e no seu comportamento em geral parece honrado e agradável esteticamente. Você comporta-se muito bem na sociedade. Usos: *Presença.* Defendendo-se contra Desafios Sociais.

Diplomático: Você é cheio de tato e cuidadoso no que diz e no que faz. Poucos se ofendem com suas palavras. Usos: Muito importante em intriga. Situações de liderança.

Elegante: Você possui gosto refinado. Você sequer precisa de dinheiro para ser elegante, exalando naturalmente um ar de riqueza e alta sociedade. Usos: Festas de alta sociedade ou reuniões Toreador. Pode ser importante em alguns clãs para ganhar status. Defender-se contra Desafios Sociais.

Eloqüente: Esta Característica representa a habilidade de oratória, de falar de forma a interessar e convencer os outros. Usos: Convencer outros. Despertar emoções. Falar em público. *Presença*.

Empático: Você pode identificar e compreender as emoções e maneiras de ser de outras pessoas com a qual você entra em contato. Usos: Avaliar o sentimento dos outros.

Espirituoso: Bem-humorado e divertido. Piadas soam engraçadas quando ditas por você e você sabe ser muito engraçado quando deseja. Usos: Em festas. Entreter alguém. Avacalhar ou insultar alguém.

Expressivo: Capaz de articular de forma interessante, significativa e clara seus pensamentos. Usos: Produzir arte de qualquer tipo. Atuar. Realizar uma performance. Qualquer situação social na qual você deseja que as pessoas compreendam seu ponto de vista.

Fraudulento: Esta Característica representa a perícia da mentira e ilusão. Você pode enganar a percepção dos outros para fazer com que eles acreditem no que você quer. Usos: Enganando outros. Mentindo sob tensão.

Insinuante: Você sabe como ganhar o favor das pessoas que você conhece. Usos: Interagir com anciões em uma situação social. Defender-se de Desafios Sociais.

Intimidador: Uma presença tão temerosa ou fascinante que faz outros se sentirem tímidos. Esta Característica é particularmente útil quando tentando acuar os oponentes. Usos: Inspirar medo em geral. Dar ordens aos outros.

Magnético: Pessoas se sentem atraídas por sua personalidade. Aqueles ao seu redor prestam atenção ao que você diz e ao que você faz. Usos: Sedução. Primeiras impressões.

Persuasivo: Seus argumentos e pedidos parecem coerentes, verídicos e corretos. Muito útil para convencer alguém indeciso a fazer algo. Usos: Persuadir ou convencer os outros.

Sedutor: Você sabe como enfeitiçar ou tentar as outras pessoas. Você pode usar sua boa aparência e o seu corpo para conseguir o que deseja dos outros. Usos: Lábia, sedução.

Características Mentais

Relacionadas à Percepção: Atento, Discernidor, Observador, Perspicaz, Vigilante

Relacionadas à Inteligência: Culto, Disciplinado, Meditativo, Racional, Sagaz

Relacionadas ao Raciocínio: Ardiloso, Alerta, Astuto, Esperto, Intuitivo

Miscelânea: Criativo, Dedicado, Determinado, Paciente, Sábio

Alerta: Você está mentalmente preparado para o perigo e pode reagir rapidamente quando ele ocorre. Usos: Prevenir-se de ataques surpresa. Defender-se contra *Dominação*.

Ardiloso: Você é dissimulado e cheio de estratagemas. Uma vez que você é ardiloso, é capaz de enganar e mentir facilmente. Usos: Enganar os outros. Mentir sob tensão. Situações mentais confusas.

Astuto: Você é engenhoso e cheio de talentos. Você mantém a sua capacidade de pensar rápido enquanto completa seus objetivos mentais com eficiência e fineza. Usos: Defender-se contra uma Disciplina mental.

Atento: Você presta atenção em tudo que ocorre ao seu redor. Quando algo de extraordinário acontece, normalmente você está preparado para isto. Usos: Prevenir-se de ataques surpresa. Ver através de *Ofuscação* quando você não espera isso. Prevenir *Dominação*.

Criativo: Suas idéias são originais e imaginativas. Isto implica em uma habilidade para descobrir soluções incomuns para seus problemas. Você pode criar obras de arte. Uma Característica obrigatória para qualquer artista verdadeiro. Usos: Defender-se contra *Auspícios*. Criar algo.

Culto: Você tem informações extensas e detalhadas sobre uma variedade enorme de tópicos. Isto representa uma “traça de livros”. Usos: Testes de *Ordenar Esquecimentos*. Relembrar informações que sua personagem poderia saber. Empregar *Taumaturgia*.

Dedicado: Você se dedica completamente às suas crenças. Quando uma de suas causas está em jogo, você não para até ser bem sucedido. Usos: Útil em qualquer Desafio Mental quando suas crenças estão em jogo.

Determinado: Quando você tem uma meta em mente, você concentra todas suas forças nela. Nada pode desviar suas atenções do sucesso uma vez que você tenha um objetivo claro em vista. Usos: Buscar forças para não desistir. Útil em Desafios Mentais em geral.

Discernidor: Você discrimina tudo, pegando todos os detalhes, sutilezas e idiosincrasias. Você possui uma clareza de visão. Usos: *Auspícios*. Investigação e rastreamento.

Disciplinado: Sua mente é estruturada e controlada. Esta rapidez lhe dá uma vantagem em batalhas da vontade. Usos: *Taumaturgia*. Buscar forças para não desistir. Útil em Desafios Mentais.

Esperto: Cheio de recursos rápidos, você pensa em um piscar de olhos. Usos: Usar uma Disciplina Mental contra outra pessoa.

Intuitivo: Capaz de saber e compreender o que está acontecendo sem raciocínio consciente, como se por instinto. Usos: Dedução espontânea.

Meditativo: Um auto-recolhimento reflexivo e profundo. A Característica de um profundo pensador, capaz de considerar cada um dos aspectos de um todo. Usos: Meditação. Recordar informações. Defender-se contra a maioria dos Desafios Mentais.

Observador: Esta Característica representa a profundidade de visão, o poder de olhar para algo e captar os aspectos essenciais do mesmo. Usos: *Auspícios*. Perceber as sutilezas que outros podem ignorar.

Paciente: Você é tolerante, persistente e resolutivo. Você pode aguardar calmamente o desenrolar dos acontecimentos sem perder a compostura. Usos: Buscar forças para não desistir ou qualquer outra batalha mental quando outra Característica já foi apostada e perdida.

Perspicaz: O poder de olhar para uma situação e ganhar compreensão sobre ela. Usos: Investigação (mas não para se defender de uma). *Auspícios*.

Racional: Você acredita em lógica, razão, sanidade e sobriedade. Sua capacidade de reduzir conceitos a um nível matemático o ajuda a compreender o mundo. Usos: Defender-se contra ataques mentais baseados na emoção. Defender-se contra Leitura de Aura. Não deve ser usado em uma aposta inicial.

Sábio: Esta característica representa uma compreensão elevada do que ocorre no mundo. Usos: Dar conselhos. Dispensar os fragmentos do Zen.

Sagaz: Talento e ardiloso, você possui uma grande genialidade. Usos: Enganar os outros.

Vigilante: Alerta e observador, você possui a disposição de um cão de guarda, quase nunca perdendo a atenção. Usos: Defender-se de uma investigação ou *Ordenar Esquecimentos*. Ver através de *Ofuscação*. *Auspícios*. Mais apropriado para a defesa mental que para um ataque.

HABILIDADES

As Habilidades representam o treinamento e o conhecimento da personagem. Em princípio as Habilidades são aprendidas ao invés de serem intrínsecas como os Atributos.

Como os Atributos, uma mesma Habilidade pode ser comprada várias vezes, representando maior conhecimento da mesma. O número de vezes que uma Habilidade é comprada indica as capacidades profissionais de alguém:

Competente (´1): Capaz de fazer alguma coisa.

Profissional (´2): Licenciado, capaz de supervisionar um serviço.

Artífice (´3): grau de bacharelado ou instrutor.

Expert (´4): grau de mestre ou pesquisador.

Mestre (´5): doutorado ou inovador.

Habilidades Focadas

Algumas Habilidades requerem que seja especificada uma área particular de estudo. Ninguém pode simplesmente possuir *Trabalho Manual* em geral. Habilidades que precisam ser focadas são indicadas no texto e, quando um jogador adquirir uma das mesmas, deve concentrar sua área particular de estudos. Cada área será então considerada uma Habilidade em separado. Assim, *Ciência: Biologia* conta como algo completamente distinto de *Ciência: Metalurgia* em todos os sentidos.

Especialização em Habilidades

Dentro de alguma área de conhecimento, alguns praticantes dedicam-se mais particularmente a certos tópicos. Por escolher uma especialização a alguma das

Habilidades, um jogador melhora suas perícias em uma faceta particular.

Adquirir uma especialização custa um Ponto de Bônus ou três Pontos de Experiência em uma Habilidade já possuída. Cada Habilidade pode receber apenas uma especialização. Assim, ninguém pode possuir *Armas de Fogo (Pistolas)* e *Armas de Fogo (Rifles)* simultaneamente. É possível, entretanto, especializar-se em uma Habilidade focada, como em possuir *Trabalho Manual: Carpintaria (Painéis Secretos)*.

Além disso, uma especialização deve compreender uma área bem específica. Não se pode adquirir *Armas de Fogo (Armamentos)* ou *Ocultismo (Escritos)* por ambos os casos serem genéricos demais. Mas *Armas de Fogo (Armamentos Antigos)* ou *Ocultismo (Superstições)* são adequados.

Relação das Habilidades:

Academia (A Focar)

Você possui um nível de educação e conhecimento geral além do ensino básico. Com *Academia*, você pode expressar críticas de arte, debater os clássicos, discutir filosofia e dedicar-se a estudos culturais. Esta Habilidade cobre todos os tipos de aprendizado das ciências sociais humanas.

Academia permite a você reconhecer referências históricas, artísticas e culturais. Você pode usar *Academia* quando trabalhando nestes campos, seja criticando ou pesquisando. Utilizar a Habilidade *Academia* pode necessitar de um Desafio Mental ou Social para determinar seu exato nível de conhecimento.

Você deve focar em um campo específico, como *Crítica de Arte, Estudos Clássicos, História, Jornalismo, Teologia* e assim por diante.

Acuidade

Você possui um talento para saber quando as coisas não são o que parecem ser, seja através daquela estranha sensação em sua barriga, seja através de cuidadosa observação. Isto é particularmente útil para determinar quando criaturas sobrenaturais estão próximas, detectando a evidência de Numina ou outros estranhos fenômenos ou apenas sentindo aquela sensação estranha que lhe ocorre quando as leis da natureza estão sendo violadas.

Acuidade requer Desafios Mentais para ser empregada e pode ser retestada com a Habilidade *Ocultismo*.

Armas Brancas

Se você tiver algo nas mãos, você se torna um assassino. Seja uma espada, um bastão ou um canivete, você pode usá-lo para infligir dano. Gaste *Armas Brancas* para retestes em combate corporal quando você utilizar alguma espécie de armamento manual, como uma faca ou uma cadeira. Certas armas funcionam melhor quando utilizadas por uma personagem com *Armas Brancas*.

Armas de Fogo

Em pouco tempo, um tiro alcança uma distância considerável. Você sabe como empunhar, atirar e limpar uma arma de fogo. Você pode desmontar uma também ou diferenciar os modelos. Você sabe como se posicionar para obter o melhor tiro, como absorver o recuo e como cuidar de complicações adicionais no uso prático das mesmas.

Se você possui a Habilidade *Armas de Fogo*, você pode usar suas Características Mentais em um Desafio ao invés das Características Físicas sem qualquer custo adicional. Você pode gastar *Armas de Fogo* para lhe permitir um reteste em combate à distância envolvendo tiros.

Briga

Escolas de artes marciais, as ruas e os bares são o seu ambiente. Você pode ter tido treinamento militar ou talvez tenha crescido em meio à pancadaria de seus irmãos. Seja qual for o caso, você sabe como provocar dano com suas mãos e seus pés.

Use a Habilidade *Briga* para retestes em combate em que você se utiliza de armas naturais (como as garras, os punhos ou as presas). Esta Habilidade também compreende as artes marciais, embora, se este for o caso, você deva focar a arte marcial.

Captação

Você é muito bom em arranjar coisas. Seja uma parte crucial de um gramofone de 1890, convites para a inauguração de uma nova galeria de arte ou apenas arranjar um novo refúgio na cidade, você é um mago em saber aonde deve ir, a quem recorrer e como conseguir o

desejado. É claro que as coisas raramente são exatamente aquilo que você deseja ou novas, além de levar certo tempo e trocas de favores para serem obtidas. Esta Habilidade é útil quando seu dinheiro não é suficiente para adquirir o desejado e quando roubo está fora de questão.

Captação é utilizada com Características Mentais em geral (embora o Mestre possa exigir um Desafio Social para a barganha) e pode ser útil para adquirir itens específicos de segunda mão ou procurar em um lugar pelo desejado.

Ciência (A Focar)

A era da informação moderna assiste um desenvolvimento rápido em todos os campos. Categorizando e analisando o mundo de diversas formas distintas, os métodos da lógica e da razão deram aos seres racionais ferramentas para compreender o universo ou, ao menos, pequenas porções dele. Educação científica fornece técnicas de pesquisa, estudos modernos e uma vasta gama de trabalho de ponta nos mais variados campos.

A Habilidade *Ciência* precisa ser focada: *Biologia, Química, Física, Metalurgia, Engenharia Elétrica, Matemática, Geologia* e *Botânica* são possibilidades, embora a lista seja muito maior. Combinar *Ciência* em diferentes níveis pode gerar a maior variedade de resultados. Por exemplo, *Ciência: Metalurgia* com *Academia* resulta em informações históricas sobre as mais variadas técnicas, enquanto a mesma *Ciência* com *Ocultismo* pode centrar-se em torno da alquimia ou da parapsicologia. Além disso, construir aparatos com *Ciência* pode exigir o uso de *Trabalho Manual*.

Usar um foco particular da *Ciência* via de regra exige um Desafio Mental de algum tipo para verificar o sucesso da pesquisa ou validade da teoria formulada.

Computador

A maioria dos cainitas tem dificuldade em se adaptar às invenções modernas. Como resultado, a compreensão da tecnologia de ponta tornou-se um conhecimento perigoso. Com a Habilidade *Computador*, você compreende como usar, programar e acessar computadores de todos os tipos.

Use *Computador* com um Desafio Mental (dificuldade determinada pelo Mestre) para quebrar sistemas, alterar datas, escrever programas ou determinar operações pouco usuais.

Condução

Embora a maioria das pessoas saibam dirigir nos tempos atuais, você o faz muito bem. Você é familiar tanto com veículos de câmbio automático quanto os manuais, sem se preocupar com a hora do rush e podendo até mesmo fazer malabarismos com um carro. Em situações perigosas, você pode evitar o tráfego e até mesmo utilizar o seu veículo como uma arma. Tenha em mente, entretanto, que você não dirige um caminhão com a mesma

facilidade que o faz em um carro popular. Um Desafio Mental pode ser necessário para determinar onde está tudo (marcha, acelerador, embreagem) em um veículo pouco familiar.

Condução, via de regra, faz uso de Desafios Físicos envolvendo os reflexos.

Direito

Ninguém está acima das leis, exceto aqueles que sabem como utilizá-la em seu próprio benefício. Você é um destes últimos. Talvez você defenda as leis ou, quem sabe, as distorça para seus próprios fins. Seu conhecimento de *Direito* permite compreender processos legais, tribunais e advocacia, utilizando tudo eficientemente.

Use a Habilidade *Direito* em situações de julgamento ou com Desafios Sociais envolvendo assuntos legais. Uma vez que o tema legal é muito vasto, seu Mestre pode exigir que você foque esta Habilidade (*Criminal, Civil, Impostos*). Alternativamente, pode-se escolher estudar profundamente as leis cainitas.

Empatia

Você é sensível aos modos e emoções das pessoas ao seu redor. Quando você escuta alguém, você compreende os seus sentimentos. Você se identifica com as pessoas e pode dizer quando alguém está mentindo ou escondendo algo enquanto fala com você.

Com um Desafio Social e o gasto de uma Habilidade *Empatia*, você pode determinar se a última coisa que alguém disse é uma mentira (embora, se a vítima gastar *Lábia*, ela nega este teste). Alternativamente, você pode tentar determinar o Comportamento de alguém.

Empatia com Animais

A maioria dos animais considera os vampiros ameaçadores. Com *Empatia com Animais*, você aprendeu a compreender os animais e, às vezes, pode interagir com eles com maior facilidade. Embora eles possam ainda reter um medo saudável do predador dormente dentro de você, você sabe o que os motiva e como amenizar seus medos.

Empatia com Animais é freqüentemente utilizada com a Disciplina *Animalismo*. Com *Empatia com Animais*, você pode treinar um animal (especialmente um carnical) ou tentar deduzir o modo de ser de um animal (machucado, zangado, assustado) através de um Desafio Mental. Se você trabalha com um animal por longos períodos de tempo (geralmente um mês ou mais), você pode ser capaz de ensinar truques simples ao mesmo até o limite de um truque por cada Característica Mental que o animal possui.

Esportes (A Focar)

Seja por possuir um passado esportivo ou apenas como dom natural, você possui perícia em todos os tipos de exercícios atléticos. Você pode arremessar bolas, marchar,

escalar, pular e nadar. Isto pode ser particularmente útil para os vampiros, já que eles não flutuam.

Sua Habilidade *Esportes* é usada em retestes da maioria das formas de atividade física pura: acrobacia, natação, saltos, arremessos, escaladas e corridas. Você precisa focar em algo que você faça especialmente bem.

Esquiva

Quando problemas começam a assolá-lo, você sabe como cair fora do caminho. Reações sem hesitar permitem que você se desvie de ataques e tiros, saindo da frente daquilo que pode lhe causar dano. Você pode usar *Esquiva* contra qualquer ataque do qual esteja ciente: pular atrás de uma cobertura enquanto alguém atira ou desviar-se de uma espadada, por exemplo. *Esquiva* pode ser usada como reteste quando se defendendo contra um ataque o qual você pode ver ou sentir se aproximando.

Etiqueta

Mesmo que saber que garfo usar não seja tão importante para a sociedade vampírica, você sabe a forma certa de cumprimentar os outros, do momento ideal para se apresentar e de como se dirigir às demais pessoas. Você sabe a melhor forma de interagir com as pessoas em qualquer ambiente social, permanecendo numa boa desde uma mesa de chá até o encontro com uma gangue de rua.

A Habilidade *Etiqueta* pode ser usada com Desafios Sociais para impressionar ou passar uma boa impressão sua em festas. Se você comete algum deslize, pode gastar *Etiqueta* imediatamente para evitar a gafe — sua personagem sabia melhor que você o que fazer e evitaria o erro.

Expressão

Palavras e sentimentos fluem naturalmente de você. Quando a musa inspira, você coloca seu dedo no papel (ou os dedos em um instrumento) e deixa uma torrente emocional e imagens ser despejada para fora. Você pode simultaneamente expressar mensagem e arte em seu trabalho, desde compor sinfonias até a poesia e, seja lá o que for que você escreva, é sempre claro e fluente.

Quando escrevendo ou compondo, você pode colocar *Expressão* em seu trabalho. Trabalhos criados com três ou mais Características *Expressão* têm o potencial necessário para fascinar os Toreador através da fraqueza de clã dos mesmos.

Finança

O mundo do dinheiro espera por você. Você compreende as transações do mercado, a bolsa de valores, as cotações, os índices econômicos, as taxas de câmbio e o PIB. Um pouco de *Finança* capacita-o a adquirir algum dinheiro. Você também pode usar sua *Finança* para fechar o balanço dos seus livros-caixas ou administrar um negócio pessoal.

Via de regra, você pode administrar um negócio, seguir o fluxo do dinheiro ou realizar uma auditoria em contas

através de um Desafio Mental (dificuldade dependendo da tarefa, a critério do Mestre). Alternativamente, é possível gastar uma Característica *Finança* para levantar fundos entre os lives (R\$ 500,00) — mas nunca durante os mesmos. Nem todo uso de *Finança* é benigno, pois operações de lavagem de dinheiro precisam ser gerenciadas por alguém.

Furtividade

Por ficar encoberto, fora da linha de visão e movendo-se de forma cuidadosa e silenciosa, você pode evitar ser percebido pelas outras pessoas. Você sabe como tirar vantagem da cobertura dos arredores e de como usar as luzes e as sombras. Qualquer oportunidade para mover-se sem ser notada não lhe escapam e você compreende o uso do tempo, sincronização e distração.

Com um Desafio Físico apropriado, você pode algumas vezes se esgueirar por trás de guardas e vigias (que contestam sua Habilidade pelo uso de Características Mentais e *Investigação*). Você pode também usar *Furtividade* para aumentar as capacidades de sua *Ofuscação*.

Habilidade Profissional / Expert / Passatempo (A Focar)

Em alguma área não coberta por outra Habilidade, você atingiu certo grau de perícia. Você pode tê-la adquirido através do trabalho contínuo ou, quem sabe, você especificamente a estudou.

Uma *Habilidade Profissional/Expert/ Passatempo* é uma categoria genérica para focar Habilidades incomuns como *Conhecimento Cainita*, *Tanatologia*, *Demolição* e assim por diante. Uma Habilidade deste gênero deve ser especificamente aprovada pelos Mestres e suas reais capacidades ficam a cargo destes.

Intimidação

Intimidação representa qualquer uma das mais variadas técnicas de assustar pessoas até a complacência. Isto pode ser qualquer coisa desde uma montanha de músculos, um olhar particularmente assustador ou pressionar os botões emocionais corretos.

Você pode usar a *Intimidação* quando tentando assustar alguém com um Desafio Social ou com certas Disciplinas.

Investigação

Você sabe como encontrar pistas e colocá-las juntas para adquirir informação. Através do hábito e treinamento, você pode organizar grandes montantes de dados, descobrindo identidades, motivos, padrões em uma cena que para qualquer outro seria caótica. Você pode usar *Investigação* com um Desafio Mental quando tentando decifrar o significado de uma cena desordenada ou com a maioria dos poderes de *Auspícios*.

Lábia

Há muitas maneiras de se falar sobre um mesmo assunto e ainda muitas outras maneiras de se encobrir a verdade

sobre ele. Mesmo em uma conversa casual, pessoas dizem pequenas mentiras inocentes, deixam escapar pistas sobre suas reais intenções, tentam desviar o curso da conversa e deixam indiretamente entrever seus segredos. A arte da *Lábia* é a arte de reconhecer estes truques e inutilizá-los.

Quando alguém o confronta com uma das mentiras que você disse, você pode usar *Lábia* em sua defesa, inventando uma desculpa (para evitar a *Empatia* de alguém, por exemplo). Por mudar o rumo de uma conversa, você pode tentar determinar as Características Negativas de alguém; se você levar o assunto até um tópico específico, você pode gastar uma de suas Habilidades *Lábia* e fazer um Desafio Social para determinar uma das Características Negativas da vítima associadas ao tópico em questão.

Liderança

Quando você fala, as pessoas escutam. Uma boa voz e autoconfiança conferem uma poderosa presença a um líder. A Habilidade *Liderança* representa sua capacidade de motivar pessoas e fazê-las segui-lo. Mesmo entre as pessoas que não lhe conheçam ou respeitem, você pode conseguir atenção.

Você pode usar *Liderança* com Desafios Sociais para conseguir pequenos favores de uma personagem. *Liderança* também pode ser empregada com muitos poderes de *Presença*.

Lingüística (A Focar)

Você estudou um idioma — ou idiomas — além de sua língua natal. Alguns podem ser vampiros tão velhos que seu idioma natal não é mais falado ou freqüentar a comunidade global ou saber idiomas devido a outros estudos. Seja como for, você é capaz de falar, ler e escrever neste idioma.

Você precisa escolher um idioma para cada nível de *Lingüística* adquirido. Assim, é possível possuir simultaneamente *Lingüística: Cantonês* e *Lingüística: Alemão*. Alternativamente, é possível focar *Lingüística* no estudo de idiomas em geral (*Gramática Comparada*) sem saber falar nenhum deles em particular, garantindo assim a compreensão das estruturas gramaticais por detrás dos mesmos. Linguagens não precisam ser faladas: a língua de sinais dos surdos-mudos, os hieróglifos egípcios também podem ser considerados campos de estudo. Aqueles que desejam conversar em outro idioma (mas cujos jogadores não o sabem fazer) podem levantar suas mãos e formar um “L” com o polegar e o indicador para indicar aos demais que não estão se comunicando em português. Aqueles que desejam escutar a conversa também devem compreender o idioma em questão.

Manha

O mundo das ruas é seu conhecido. Mesmo que você não possua amigos ou contatos na área, você sabe a respeito das comunidades diferentes e gangues que se espalham pelo bairro. Você reconhece os territórios e conhece alguns sinais, como roupas, símbolos e atitudes que

marcam o povo das ruas, sem tetos, membros de gangue, cafetões, prostitutas, criminosos e assistentes sociais.

Usando a Habilidade *Manha* com Características Mentais, você pode reconhecer a influência de várias gangues ou comunidades de rua. Você também sabe sobre organizações criminosas e suas atividades e pode praticar um pouco de punguismo você também. Com um Desafio Social, você pode tentar acalmar uma gangue hostil (embora *Etiqueta* possa ser necessária para que você passe realmente uma boa impressão).

Medicina

Você sabe como o organismo humano (e, em menor grau, o cainita) funciona. Você pode acelerar o tempo de recuperação dos ferimentos de um mortal ou pode usar seu conhecimento para infligir dano. Muitos vampiros apenas aprendem o suficiente para saberem qual o melhor local para morder ou como punir adequadamente seus carniçais.

Você pode usar sua *Medicina* para curar os ferimentos de um mortal em uma categoria: um mortal *Ferido* pode ser curado para *Machucado*, por exemplo. *Medicina* também pode ser usada para outros tipos de pesquisa ou trabalho de análise clínica através de um Desafio Mental. Como *Medicina* representa um campo muito vasto, seu Mestre pode desejar que você a foque (*Farmácia*, *Geriatrics*, *Cirurgia*).

Ocultismo

O mundo oculto esconde segredos misteriosos. Por utilizar-se das chaves universais e estudar o básico da espiritualidade, você pode aprender os caminhos sombrios do cosmos. Sua Habilidade *Ocultismo* serve de conhecimento genérico do sobrenatural, alertando-o da existência de vários tipos de criaturas sobrenaturais e eventos paranormais.

Algumas Disciplinas, especialmente a *Taumaturgia*, baseiam-se no *Ocultismo*. *Ocultismo* providencia algumas informações básicas (e, às vezes, errôneas) a respeito dos vários habitantes do mundo sobrenatural; se a personagem desejar informação mais detalhada, deve adquirir algum tipo de *Conhecimento* como *Habilidade Expert*.

Performance (A Focar)

Você é um virtuoso. Seja qual for o meio escolhido, você têm o dom para realizar arte. Seja tocando um instrumento, dançando, cantando ou atuando, seu talento o capacita a entreter e até mesmo ganhar dinheiro.

Sua Habilidade *Performance* pode ser usada para adquirir um salário modesto, como qualquer outro talento artístico comerciável. Se você executar um trabalho artístico através do gasto de três ou mais Características *Performance*, você pode fascinar um Treador com a graça e a beleza de seu estilo.

Quando você adquire *Performance*, deve focá-la em uma arte específica, como tocar um instrumento, cantar, atuar ou ler textos de forma dramática. Note que *Performance* é algo feito para uma audiência, *Expressão* foca em composição (de música ou trabalhos literários) e *Trabalho Manual* cria objetos físicos.

Política

O mundo do comércio de influências e favores é já bastante grande entre os mortais. Na sociedade vampírica, onde o status de alguém é definido pelo status das pessoas com quem ele se relaciona, o jogo de *Política* consome tudo. Através de observação, intriga e um pouco de trapaça, você aprendeu como manter as aparências, o que um discurso *realmente* significa e toda a forma de realizar trocas de favores. Em resumo, pura e simplesmente *Política*.

A Habilidade *Política* é útil primariamente entre a sociedade mortal ou com o uso de *Influência*. Você pode ser capaz de manipular a situação política local através da *Influência* e Desafios Sociais apropriados nos momentos certos. A Habilidade *Política* então assegura que o assunto prossiga de acordo com seus interesses. *Política* também é utilizada para discernir os motivos secretos e acordos quebrados e, desta forma, é praticamente um requisito para qualquer boa harpia. Com *Política*, você pode determinar o nível apropriado de uma determinada prestação de favores entre os vampiros. A hierarquia do poder é quase sempre óbvia para você, garantindo-lhe a visão de, se é o príncipe realmente no comando ou simplesmente um peão da primigênie, por exemplo. *Política* também lhe faz ciente de quem é situação e de quem é oposição e ajuda-o a determinar quanto Status possui um determinado vampiro quando este se apresenta pela primeira vez (se você conhecer o indivíduo já de nome, gaste um Característica *Política* para determinar quais são as Características de Status do mesmo).

O conhecimento de *Política* inclui, por extensão, o conhecimento dos níveis burocráticos do poder. Você sabe então como conseguir atalhos ou bloquear o caminho de alguém com papelada. Por determinar quem é importante em um determinado estrato, você pode quase sempre evitar perder tempo com burocracia e ir direto à fonte.

Reparos

Você possui a compreensão de como as coisas funcionam. Com tempo, ferramentas e peças, você pode consertar praticamente qualquer coisa da sociedade moderna. Este conhecimento também lhe permite ser um bom sabotador. A Habilidade *Reparos* é encontrada entre inventores, mecânicos e trabalhadores manuais. Usar esta Habilidade exige um Desafio Mental, a dificuldade dependendo de fatores como a complexidade do item, ferramentas, peças de reposição disponíveis, extensão do dano e tempo gasto no reparo.

Segurança

Seja qual for o lado da lei que você trabalha, você possui experiência com técnicas de *Segurança*. Você conhece procedimentos policiais e trabalho de vigia e de como eles realizam sua rotina e completam suas tarefas — e de como atraparalhar estas operações. Fechaduras, armadilhas, sistemas de segurança e alarmes estão sempre em seu caminho. Com um pouco de tempo e uso de *Segurança*, você pode determinar a localização destes aparatos e de como possivelmente evitá-los.

Use *Segurança* com Características Mentais quando desejar criar ou evitar um sistema de segurança (seja físico ou seja em seu computador). A Habilidade *Segurança* também é utilizada para desarmar alarmes, armadilhas e outros aparelhos e a abrir fechaduras. A critério do Mestre, você pode precisar gastar uma Característica Física envolvendo sua destreza quando precisar passar por uma fechadura física ou alarme.

Sobrevivência

A Habilidade *Sobrevivência* representa o conhecimento do terreno, como encontrar abrigo, onde achar água, técnicas de caçada, plantas venenosas e comestíveis e assim por diante. Embora um vampiro necessite apenas de sangue para sobreviver, o uso de *Sobrevivência* torna a caçada de animais muito mais fácil e providencia algumas necessidades para tornar a vida segura durante viagens fora das cidades.

ANTECEDENTES

Os Antecedentes de uma personagem ajudam a determinar seus laços com o mundo mortal, papel na sociedade vampírica e recursos disponíveis. Cada Antecedente é usado de uma forma distinta. Em geral, possuir várias Características em um mesmo Antecedente possibilita um uso melhor do mesmo. Alguns Antecedentes afetam diretamente a criação da personagem e sua posterior evolução. Outros somente serão utilizados durante o jogo em si.

Nota: Para o sistema das Leis da Noite, o Status *não* é considerado um Antecedente, mas uma categoria completamente em separado.

Outra Nota: No sistema empregado, a Geração não precisa e nem deve ser comprada, sendo definida gratuitamente pelos Mestres em função das necessidades da história.

Aliados

Uns poucos amigos, dos tempos mortais ou adquiridos após o Abraço, podem ajudá-lo em seus assuntos. Você pode dar uns poucos telefonemas e adquirir um pouco de assistência nos mais variados campos de atividade. Você deve definir como você mantém seus aliados e seu relacionamento com os mesmos.

Caçar e evitar perigo nas regiões selvagens normalmente pede por um Desafio Físico. Com *Sobrevivência*, você pode substituir isto por um Desafio Mental, se você assim desejar. *Sobrevivência* também implica na capacidade da personagem superar obstáculos e ignorar ferimentos, podendo assim ser usada em retestes de *Fortitude* ou *Metamorfose*.

Trabalho Manual (A Focar)

Você pode construir coisas. Dependendo de sua área de especialização, você sabe como manufaturar itens, construir ferramentas ou enfeites. Você precisa obrigatoriamente focar um *Trabalho Manual*, especificando a sua forma de criação: *Carpintaria*, *Relojoaria*, *Couro* e *Ferraria* são algumas possibilidades. Você pode também realizar trabalhos de arte, estudando *Pintura*, *Escultura*, *Desenho* ou área similar. *Trabalho Manual* também inclui perícias mais técnicas como *Mecânica* ou *Eletrônica*.

Construir ou reparar um item com *Trabalho Manual* requer um Desafio Físico baseado na destreza manual, com a dificuldade a critério do Mestre, com base no tipo de serviço (construir uma armadilha escondida é mais difícil que aplainar uma tábua). Obras de arte criadas com três ou mais Características de *Trabalho Manual* podem fascinar um Toreador a critério do Mestre.

Cada Característica *Aliado* adquirida representa uma pessoa que você pode chamar em seu auxílio. Diferente de *Influência*, seus *Aliados* possuem talentos especiais que os fazem melhor que um indivíduo médio nas ruas. Embora seus aliados possam desconhecer sua natureza vampírica, eles podem ser muito úteis se direcionados da maneira correta.

Em geral, seus aliados não aparecerão diretamente em jogo. Ao invés disso, você deve usá-los entre as sessões de jogo para realizarem certos serviços. Por avisar o Mestre:

- Um aliado pode ser utilizado para prosseguir em uma pesquisa ou atividade que você já iniciou. Assim, uma vez que você tenha dado um pontapé inicial em algum tipo de tarefa, você pode pedir a um aliado para prosseguir, desde que ele tenha as Habilidades necessárias para tanto. Enquanto o aliado continuar desenvolvendo a tarefa, a Característica é considerada gasta e não é recuperada entre os lives.
- Se você necessita de um aliado muito competente, você pode gastar várias Características para aliar-se a um mortal com vários níveis em uma Habilidade ou Influência. Cada Característica *Aliado* que você gastar após a primeira confere um novo nível de especialização. Eles podem usar esta Habilidade em seu benefício, mas apenas ajudarão enquanto você

mantiver gastas todas as Características empregadas neles desta forma.

- Um aliado pode ajudar em sua caçada, embora não seja normalmente boa idéia deixar seus aliados conhecerem sua fonte de sangue ou mesmo contar a eles o que você está indo fazer quando pede para eles trazerem pessoas até você. Cada Característica *Aliado* que você utilize durante a caçada permite um Teste Simples. Um empate ou vitória garante um Ponto de Sangue adicional. Fazer isso é considerado uma tarefa que ocupou o tempo inteiro entre as sessões de jogo.
- Esteja ciente que pode não ser uma boa idéia chamar seus aliados o tempo todo. Um aliado também pode pedir por sua ajuda ou recusar-se a colaborar se confrontado com atividades perigosas ou ilegais.

Contatos

Com os contatos certos, você pode adquirir informações úteis. Embora possuir um informante não implique necessariamente em um criado leal ou em ajuda, isto significa que você sabe a quem perguntar sobre as coisas que estão acontecendo.

Em termos de jogo, o número de Características *Contato* permite a você descobrir rumores e informações. Quando você chama seus contatos, dá uns poucos telefonemas, checa com certos informantes e molha algumas mãos. Em troca, você obtém rumores e informações como se possuísse um certo montante de *Influência*. Fazer isso lhe indica exatamente o que está acontecendo em uma determinada área da cidade. Você adquire informação de um nível igual ao número de *Contatos* que você usa. Se você gastar três Características *Contato* para descobrir o que ocorre na indústria, por exemplo, você adquire informações como se as desencavasse utilizando *Influência (Indústria)* 3. A vantagem de se ter o Antecedente *Contatos* é que eles podem ser, da próxima vez, empregados em outra área, fornecendo informações sobre os mais variados temas através do jogo.

Usar *Contato* para descobrir uma informação secreta ou especialmente perigosa pode exigir que você gaste algum dinheiro ou deva alguns favores, a critério do Mestre. Em certas ocasiões, certos acidentes podem fazer com que os contatos em uma determinada área sumam, como uma greve afetando os contatos na indústria ou uma conjunção astrológica particularmente importante fazer com que todos os seus contatos em *Ocultismo* saiam correndo da cidade e vão para as montanhas munidos de telescópios. Além disso, seus contatos não irão agir para lhe dar ajuda (um informante na delegacia lhe repassa o ocorrido, mas não lhe tirará da cadeia se você for preso) e nem servir como seus lacaios. *Aliados* e *Lacaios* são os Antecedentes apropriados para tanto.

Fama

Alguns vampiros foram abraçados quando eram ricos ou de uma elite talentosa. Como resultado, alguns cainitas podem ser distinguidos pelos dias em que respiravam.

Embora sua notoriedade freqüentemente se esvaia com o tempo, sua *Fama* o faz reconhecido pelos mortais.

Fama lhe permite exercer algumas conexões além do alcance comum. Certamente, se você possuir *Influência*, pode mudar as coisas em nível estadual ou mesmo nacional, mas com *Fama*, você pode telefonar para seus *Contatos*, gastar sua *Influência* ou *Recursos* em maior escala sem maiores impedimentos. Isto não indica que ter *Fama* o possibilita fazer qualquer coisa, mas apenas que ajuda. Sua *Fama* total indica até que ponto você pode usar seus *Contatos*, *Influência* ou *Recursos* de forma desimpedida.

Quando você força seus contatos, influências ou dinheiro além do normal, você utiliza-se de sua imagem e popularidade para tanto, gastando todas as suas Características *Fama* até a próxima sessão de jogo. Por isso, *Fama* é mais utilizada entre as sessões para facilitar planos de longo alcance.

Alcance da Fama	
Fama ×1	Cenário local
Fama ×2	Cidade
Fama ×3	Estado
Fama ×4	Estados vizinhos
Fama ×5	O país inteiro

Em termos menos mecânicos, a *Fama* também dita o quanto você é reconhecido entre os mortais por uma razão ou outra. O Mestre deve sempre fazer os efeitos de sua *Fama* aparente e mortais podem lhe reconhecer mesmo quando isso não seja conveniente. Ser um dos criminosos mais procurados do país ou ter estrelado a última novela da Globo faz algo pela reputação de um indivíduo também.

Fama possui suas limitações. Faz pouco sentido você possuir este Antecedente se você foi dado como morto pelos humanos. Além disso, nem sempre *Fama* faz com que você se faça imediatamente conhecido; você pode ser apenas famoso para um determinado grupo em particular ou reconhecido como expert em um campo, sendo praticamente desconhecido fora do mesmo.

Rebanho

Seja por você sempre estar rodeado por um bando de cultistas mortais ou apenas ter acesso livre a bancos de sangue, seu *Rebanho* lhe dá garantias de um certo volume de sangue para se alimentar. Você não precisa ir muito longe para caçar; seu *Rebanho*, sempre que estiver disponível, providencia-lhe o sustento necessário.

Você precisa descrever ao Mestre qual é a natureza exata de seu *rebanho*, desde que estas Características podem ser perdidas através de acidentes ou sabotagens. Você pode ter condicionado mortais a serem receptivos ao Beijo, acessar suprimentos de um hospital fora dos canais normais ou simplesmente possuir um bando de fanáticos religiosos que lhe dá sangue de boa vontade. Cada Característica *Rebanho* pode ser usada para adquirir um Ponto de Sangue extra por sessão de jogo. Você pode fazer isso, imediatamente antes de entrar no jogo,

representando que tenha previamente se alimentado e assim aumentando o número de Pontos de Sangue com o qual você entra no live. Você também necessita de 15 minutos para procurar seu rebanho e ganhar o sangue.

Membros de seu *Rebanho* (assumindo que este seja composto de pessoas ao invés de sacos plásticos) não são necessariamente competentes ou leais — você meramente se alimenta delas. *Aliados* ou *Lacaios* precisam ser adquiridos se você deseja mais delas.

Influência

A sociedade mortal constrói muitas instituições. Quando os humanos crescem suas cidades, eles formam áreas de controle que são manipuladas pelos cainitas escondidos em seu meio. Se você possui *Influência*, você pode manipular ou controlar algumas áreas da sociedade mortal, levando a cidade a se desenvolver na direção que você deseja. Sua *Influência* pode ser usada indiretamente para atacar seus inimigos enquanto protegem seus próprios assuntos ou para adquirir informações e recursos especiais.

Influência pode provir de diversas áreas. Você precisa comprá-las em separado; assim, é possível possuir *Influência (Universidade)* 4 e ainda *Influência (Polícia)* 3 independentemente, precisando gastar pontos em separado para adquirir cada uma das mesmas.

Muitas cidades possuem mais *Influência* disponível em uma área que em outra. Por exemplo, São Paulo possui muita *Influência (Indústria)* disponível, enquanto Brasília possui um largo quinhão de *Influência (Política)*.

Os Mestres devem mapear o quanto de *Influência* existe disponível em cada área da cidade (o manual Leis da Cidade, que explica como ambientar uma cidade para o projeto trará regras mais detalhadas para tanto). Uma vez que toda *Influência* disponível em dada área tenha sido adquirida, as únicas saídas serão aumentar.

O nível de influência em cada um destes campos de atuação se encontra listado a seguir. Note-se entretanto, que cada nível trata-se apenas de uma sugestão das possíveis influências que são exercidas em tal área. Outras formas de influenciá-la podem ser definidas, custando em pontos o indicado pelo bom senso dos jogadores e Mestres e tendo-se os níveis de influências sugeridos como orientadores neste processo. A *Influência* pode até mesmo exceder os patamares aqui listados, os anciões podendo exercer grandes montantes poder.

Nota: Uma personagem nunca pode possuir mais *Influência* (incluindo a soma de todas as áreas em que ela possui alguma *Influência*) que a soma do número total de Características Físicas, Sociais e Mentais que possua. Afinal, há um limite das coisas que você possa manipular em sua noite.

Alta Sociedade

A nata da sociedade costuma se mover em círculos de riqueza e elegância. Muitos vampiros acham tais posições atraentes e compartilham das paixões dos ricos e famosos.

Ter contato com atores famosos, celebridades e pessoas ricas garante um certo montante de influência. Combinado com *Fama*, um pouco de *Influência (Alta Sociedade)* pode levar um vampiro aos mais exclusivos círculos sociais. Entre estes círculos, pode-se encontrar diletantes e artistas de todos os tipos, famílias quatrocentonas, modelos, astros do rock e atletas famosos.

- 1 Aprender sobre o que está na moda. Obter ingressos “difíceis de conseguir” para determinados shows. Saber sobre shows, concertos ou recitais bem antes do público em geral tomar conhecimento
- 2 Rastrear diversas celebridades ou luminares
Ser o “entendido local” de um determinado campo de entretenimento. “Emprestar” R\$ 2000,00 de amigos ricos
- 3 Esmagar carreiras promissoras. Ser íntimo de pessoas acima de sua condição social
- 4 Status de celebridade menor
- 5 Aparecer brevemente em um talk-show que não esteja para sair do ar. Arruinar um novo clube, galeria, festival ou outro local de encontro da alta sociedade

Burocracia

Você controla várias agências e escritórios. Por lidar com o serviço público e programas sociais, você pode ignorar regulamentos e deturpar a burocracia infernal para seu benefício. *Influência (Burocracia)* é útil para colocar em operação ou destruir negócios, falsificar ou adquirir alvarás e documentos e manipular as organizações públicas. Funcionários públicos em nível municipal, assistentes sociais e outros servidores do governo são aliados e contatos em potencial.

- 1 Rastrear contas de luz, água e similares
- 2 Falsificar um documento de identidade (certidão de nascimento, carteira de identidade, CPF, carteira de motorista, certificado de alistamento, certidão de casamento). Cortar a água, luz, energia ou telefone de uma residência pequena. Fechar uma pequena rua ou parque. Pedir ajuda pública (R\$500,00)
- 3 Falsificar uma certidão de óbito, passaporte ou visto de permanência. Fechar uma escola pública por um dia. Fechar um negócio menor que viole alguma lei.
- 4 Autorizar uma escuta telefônica. Falsificar escritura de terrenos. Iniciar uma investigação departamental.
- 5 Começar, parar ou alterar um programa municipal. Fechar um grande negócio que viole alguma lei. Destruir os registros de uma pessoa a nível municipal. Rezonear áreas (destinadas à habitação, comércio, indústria e assim por diante)

Finanças

Manipular o mercado, a bolsa de valores e investimentos é um passatempo para a maioria dos cainitas, especialmente aqueles que se utilizam deste conhecimento para manter sua riqueza escondida. Embora o montante de dinheiro que você tenha disponível seja função de seus *Recursos*, a *Influência (Finanças)* pode ser usada para controlar ou iniciar pequenos negócios, esmagar ou apoiar instituições financeiras e alterar registros de crédito. É certo que tal poder sobre o dinheiro não deve ser usado levemente — fortunas são feitas e destruídas com o puxão das cordas certas. Corporações, banqueiros, financistas e comerciantes são achados neste campo

- 1 Tomar conhecimento sobre de transações maiores e eventos econômicos. Elevar o capital (R\$ 2000,00).
- 2 Rastrear uma pequena conta não protegida. Elevar o capital para comprar um pequeno negócio (loja menor, sem filiais).
- 3 Adquirir um grande negócio (um grande supermercado ou uma cadeia de pequenas lojas).
- 4 Manipular as transações bancárias locais (alterações de crédito, adiar depósitos). Arruinar um pequeno negócio.
- 5 Controlar um aspecto das transações bancárias envolvendo a cidade (arranjar feriados bancários, manipular as taxas de câmbio). Arruinar um grande negócio. Adquirir uma companhia maior.

Igreja

Embora a igreja moderna possua muito menos influência que sua contraparte medieval, sua política ainda exerce um controle razoável sobre a comunidade. Saber como as pessoas apropriadas encaram sua religião, seja ela Cristianismo, Judaísmo, Budismo, Islamismo, Hinduísmo ou Xintoísmo (grupos alternativos como a Rosacruz e os maçons são considerados da alçada da *Influência (Ocultismo)*) ajuda a adquirir controle sobre as mesmas. Quando você exerce sua *Influência (Igreja)*, você muda a política religiosa, afeta a designação do clero e acessa uma determinada variedade de conhecimentos. Contatos e aliados afetados pela *Influência (Igreja)* incluem padres, ministros, bispos, caçadores de bruxas ligados à igreja, ordens sagradas e vários coroinhas e outros assistentes.

- 1 Identificar os membros mais proeminentes de uma religião no local. Passar-se por um membro do clero. Acesso a registros eclesiais (batismos, casamentos, enterros, etc...).
- 2 Identificar membros do alto clero. Rastrear os membros regulares da congregação. Suspender os membros de suas funções
- 3 Abrir ou fechar uma única igreja. Ter acesso às coleções eclesiais (R\$ 500,00). Localizar um caçador menor associado à Igreja. Acesso à informação privada e aos arquivos de uma igreja

- 4 Desacreditar ou suspender membros do alto clero. Manipular ramos regionais da Igreja.
- 5 Organizar protestos maiores. Ter acesso aos conhecimentos antigos da Igreja.

Indústria

As rodas do trabalho industrial alimentam todos os mercados e economias do mundo. Máquinas, fábricas e trabalhadores da linha de montagem tentam assegurar todas as comodidades da vida moderna. Controle sobre a *Influência (Indústria)* altera a formação de conglomerados e subsidiárias, movimenta os protestos operários, determina a localização de fábricas e dos produtos manufaturados. Operários, engenheiros, diretores, construtores civis e trabalhadores manuais de todos os tipos são encontrados nesta área.

- 1 Tomar conhecimento sobre projetos industriais e movimentos.
- 2 Concluir projetos menores. Arranjar “acidentes” e sabotagens. Ter acesso aos fundos industriais ou operários (R\$ 1000,00).
- 3 Organizar greves ou manifestações menores. Apropriar-se de maquinário por um curto período de tempo.
- 4 Fechar ou revitalizar uma pequena planta industrial.
- 5 Manipular uma grande indústria local.

Justiça

Desde que a maioria das operações cainitas têm, no mínimo, um pé na ilegalidade, uma determinada influência sobre juizes e advogados é indispensável. Aqueles vampiros que lidam com a lei freqüentemente puxam as cordas para que as atividades questionáveis de sua sociedade continuem sem serem notadas ou punidas. É claro que um pouco de *Influência (Justiça)* pode ser utilizada para atrapalhar os negócios de um inimigo. Esta *Influência* vai desde as escolas e firmas de direito a advogados, juizes e promotores públicos.

- 1 Conseguir representação gratuita para casos menores
- 2 Evitar liberdade condicional para algumas transgressões. Ter casos menores “esquecidos” ou perdoados.
- 3 Manipular pequenos procedimentos legais (pequenas audiências, contratos menores, datas de julgamento). Acesso público a pequenos fundos da corte (R\$ 500,00). Conseguir bons advogados ou promotores públicos para determinados casos.
- 4 Emitir intimações. Liberar casos da corte. Ter a maioria das transgressões “esquecidas” ou perdoadas. Cancelar ou conseguir liberdade condicional.
- 5 Arquivar tudo, exceto investigações mais sérias. Ter procedimentos de deportação sustentados contra alguém

Mídia

Controlar a atenção da mídia e desviá-la dos vampiros é a chave para a manutenção da Máscara. Colocar ênfase em determinados eventos pode colocar um inimigo em uma posição indesejável na frente de todas as atenções ou desacreditar um rival. Com *Influência (Mídia)*, você pode abafar ou alterar histórias, controlar as operações de novos canais de TV, repórteres ou estações de rádio, mudar a opinião pública, com VJs, DJs, editores, repórteres, câmeras, fotógrafos e agências de notícia à sua disposição. A critério do Mestre, *Influência (Mídia)* permite a você acessar áreas mais técnicas da televisão, rádio ou cinema.

- 1 Ter conhecimento sobre “manchetes” antes do público. Submeter pequenos artigos (apresentando motivos para fazê-lo).
- 2 Reprimir (mas não eliminar) pequenos artigos ou reportagens. Colocar embasamento em informações obtidas através de investigações jornalísticas.
- 3 Iniciar novas investigações e reportagens. Colocar fundos em projetos jornalísticos e “evaporar” com eles (R\$ 500,00). Fundamentar histórias e projetos.
- 4 Falsificar escândalos locais.
- 5 Impedir completamente a publicação de pequenos artigos locais ou reportagens

Ocultismo

O mundo secreto do sobrenatural possui seus segredos, conspirações e facções. Obviamente, um vampiro está ciente que coisas estranhas existem fora do dia a dia da maioria (afinal, se os vampiros existem...), mas não possui muito conhecimento sobre as habilidades de outras criaturas. Por usar *Influência (Ocultismo)*, você pode desencavar informações, aumentar seus conhecimentos e achar componentes raros para seus rituais. Até mesmo partes do Livro de Nod podem estar disponíveis para aqueles que possuam as conexões corretas. Líderes de culto, grupos religiosos alternativos, charlatões, ocultistas, adeptos da Nova Era e elementos ainda mais perigosos podem ser encontrados aqui.

- 1 Contatar e usar grupos ou praticantes ordinários de ocultismo. Saber alguma coisa sobre as figuras do ocultismo de maior renome.
- 2 Conhecer e contatar algumas personalidades mais obscuras do ocultismo. Acessar recursos para práticas da maioria dos rituais e ritos
- 3 Ter conhecimento das regiões próximas ocupadas por certas criaturas ou entidades sobrenaturais e possivelmente ter algum contato com as mesmas. Ter acesso a componentes materiais raros ou vitais. Enganar esotéricos impressionáveis e extrair dinheiro dos mesmos (R\$ 500,00). Acessar tomos e escritos antigos. Pesquisar um ritual Básico de sua seita.
- 4 Pesquisar um ritual Intermediário de sua seita.
- 5 Ter acesso a itens mágicos menores. Pesquisar um

ritual Avançado de sua seita

Polícia

“Servir e proteger” é o lema da polícia, mas, nos dias de hoje, vampiros e mesmo os mortais possuem outras idéias a respeito de quem precisa ser servido e protegido. Isto é, a *Influência (Polícia)* é uma importante ferramenta para a Máscara, protegendo o refugio de um e complicando os assuntos de outro. Além disso, posar de machão não irá salvar os Anarquistas de uma batida em pleno dia. Policiais de todos os escalões, detetives, delegados, guardas de presídio, divisões especiais (Tigre, Rone, Furtos e Roubos) e patrulhas de rua fazem parte desta *Influência*.

- 1 Ter conhecimento dos procedimentos policiais. Rumores e informações policiais. Evitar multas.
- 2 Ter placas de veículos checadas. Evitar violações menores (réu primário). Ter acesso a “informações quentes”.
- 3 Localizar os segredos do departamento. Ter cópias dos relatórios de investigação. Fazer a polícia importunar, deter ou implicar com alguém.
- 4 Ter acesso a armas confiscadas ou contrabando. Iniciar uma investigação. Conseguir dinheiro de uma evidência ou apropriação (R\$ 2000,00). Ter algumas transgressões sérias ignoradas.
- 5 Iniciar investigações maiores. Incriminar alguém (plantar provas). Dar início a investigações departamentais. Demitir policiais.

Política

Trocar favores é quase uma segunda natureza para os vampiros, assim eles costumam se dar muito bem com os outros sugadores de sangue — os políticos. Alterando a plataforma de um partido, controlando as eleições locais, mudando cargos públicos e cobrando favores são todas atribuições da *Influência (Política)*. Chantagem bem realizada, suborno, lobbies ou outros truques semelhantes são as moedas de comércio em ambos os lados desta cerca. Alguns dos contatos incluem lobistas, ativistas, membros filiados a partidos e políticos, desde vereadores da zona rural até os prefeitos de grandes cidades ou deputados.

- 1 “Lobby” menor. Identificar a plataforma real dos partidos ou dos políticos. Ser conhecido na política.
- 2 Encontrar pequenas facções políticas. Ser alertado sobre processos e leis antes que eles venham a ser votados. Usar os fundos de campanha (R\$ 2000,00).
- 3 Influenciar ou alterar projetos políticos (renovações, impostos).
- 4 Aprovar legislações menores. Alavancar a carreira de políticos menores.
- 5 Colocar seu candidato em um cargo menor. Aprovar uma legislatura mais rígida.

Ruas

Ignorados e freqüentemente desprezados pelas pessoas “melhores”, aqueles que vivem em becos escuros e favelas criaram sua própria cultura para lidar com a vida e com qualquer pessoa que não pertença ao seu meio. Quando usando *Influência (Ruas)*, você usa suas conexões com este lado da cidade para encontrar os sem-teto, membros de todos os tipos de gangues, moradores de rua, menores abandonados, pequenos criminosos, prostitutas, favelados e outros elementos destas subcultura.

- 1 Ter o ouvido aberto no mundo das ruas. Identificar a maioria das gangues, bem como seus hábitos e modos de agir.
- 2 Viver praticamente sem receio nas regiões menos favorecidas da sociedade. Manter um contato ou dois na maioria dos aspectos da vida nas ruas. Acessar contrabandos menores (pequenos itens do Paraguai, por exemplo).
- 3 Freqüentemente ter “olheiros” em outras áreas de influência. Conseguir certos favores das gangues ou de pessoas que vivem nas ruas. Ter acesso a pistolas ou armas brancas incomuns.
- 4 Mobilizar grupos de sem-teto. Mendigar ou manter uma pequena “coleção” (R\$ 500,00). Aconselhar muitos aspectos das operações das gangues. Conseguir um rifle ou metralhadora.
- 5 Controlar uma gangue de médio porte. Arranjar manifestações expressivas realizadas pelo povo das ruas.

Saúde

Alguns vampiros estabelecem conexões médicas para adquirir sangue. Necromantes e praticantes da maioria das artes arcanas também podem querer partes de corpos ou dados médicos para avançar posteriormente em seus estudos. Além disso, manter a Máscara implica freqüentemente em alterar autópsias, registros médicos ou inventar novas doenças; alguns cainitas até mesmo se especializam em aflições sangüíneas. Todo este tipo de pesquisa e desenvolvimento faz parte da *Influência (Saúde)*. Doutores, assistentes de laboratório, terapeutas, farmacêuticos e especialistas são apenas algumas das muitas pessoas envolvidas neste campo.

- 1 Acessar os registros médicos de uma pessoa. Usar os serviços públicos dos centros médicos à sua disposição. Falsificar registros de vacinação e similares. Adquirir um Ponto de Sangue de um mortal
- 2 Acessar alguns relatórios de pesquisa médica. Ter um laboratório de análises clínicas menor ao seu dispor. Conseguir uma cópia de um relatório de autópsia. Instigar pequenas quarentenas.
- 3 Alterar o resultado de testes e inspeções. Alterar registros médicos.
- 4 Adquirir um cadáver. Reescrever os registros médicos de uma pessoa completamente. Abusar de doações do auxílio-saúde para uso pessoal (R\$

500,00). Instituir quarentenas em grande escala. Fechar negócios devido à “violações do código de saúde”. Ter projetos menores de pesquisa médica executados sobre um indivíduo.

- 5 Ter projetos de pesquisa especiais executados
Ter pessoas institucionalizadas ou desobrigadas dos serviços municipais de saúde.

Submundo

O mundo do crime oferece várias oportunidades lucrativas para líderes fortes ou sutis. Dinheiro, drogas, armas e vício — tudo isso esperando para ser controlado por alguém talentoso ou simplesmente monstruoso o suficiente para lidar com tais coisas. A *Influência (Submundo)* permite a você cobrar favores de todos os tipos de negócios ilegais, sendo seus contatos formados pela máfia, traficantes, agiotas, Yakusa, assassinos profissionais, contrabandistas e gangues criminosas.

- 1 Localizar pequenos contrabandos (facas, drogas leves).
- 2 Obter pistolas, drogas pesadas, carros roubados. Conseguir “músculos” para espancar alguém. Contrabandar um lote menor. Provar que o crime compensa (e adquirir R\$ 2000,00).
- 3 Obter um rifle, arma automática ou metralhadora. Arranjar um assassinato menor. Encontrar com alguém da “Família”.
- 4 Conexões com criminosos de “colarinho branco”.
- 5 Arranjar assassinatos no território das gangues. Contratar um pistoleiro ou incendiário. Suprir as necessidades de drogas de um local.

Transportes

A maioria dos cainitas faz seus refúgios na segurança da cidade. Viajar pelas regiões selvagens é difícil, com os problemas da luz solar e dos lupinos frenéticos. Sem esta *Influência*, o mundo vampírico encolhe para as ilhas da civilização com perigosas terras desabitadas entre elas. Ter acesso a serviços e suprimentos especiais também é da alçada da *Influência (Transportes)*. Tudo isso pode ser controlado com um pouco de manipulação sobre caminhoneiros, estivadores, ferroviários, companhias aéreas, taxistas, alfandegários, pilotos e milhares de outras pessoas, além de aspectos mais mundanos como rotas de navegação e providências de viagem.

- 1 Sabe quem vai aonde, quando e por quê.
Capacidade de viajar pela região de graça e rapidamente
- 2 Rastrear um alvo desavisado se este faz uso de transportes públicos
Conseguir passagem segura (ou ao menos escondida) contra ameaças mundanas (roubo, terrorismo, luz do sol)
- 3 Comprometer seriamente a capacidade de um indivíduo viajar
Evitar perigos sobrenaturais (como lupinos)

- quando viajando
- 4 Desativar temporariamente uma forma de locomoção em massa (ônibus, metro, aviões, navios)
 Extrair fundos dos pedágios (R\$ 1000,00)
 - 5 Alterar a rota dos maiores meios de locomoção
 Contrabandear com impunidade

Universidade

Instituições dedicadas ao aprendizado e à pesquisa são da esfera da *Influência (Universidade)*. Acesso ao conhecimento pode ajudá-lo com muitos recursos, desde linguagens antigas até auxílio de mentes impressionantes ao seu lado. Professores, estudantes do jardim de infância a universitários, mestres, doutores, organizações culturais, reitores e uma variedade de pessoas similares cobrem esta *Influência*.

- 1 Conhecer as normas e a política das escolas locais
 Acessar os recursos menos importantes da universidade
 Ter acesso aos registros escolares de um indivíduo até o segundo grau
- 2 Conhecer um contato ou dois com conhecimentos ou perícias úteis
 Acesso menor às instalações universitárias;
 Falsificar registros escolares até o segundo grau
 Obter os registros universitários de um indivíduo
- 3 Favores do corpo docente
 Cancelar uma classe
 Reorganizar os horários de aula
 Desacreditar um estudante
- 4 Organizar protestos e manifestações estudantis
 Desacreditar um professor universitário
 Adquirir fundos para pesquisa (\$1000)
- 5 Falsificar uma graduação universitária

Mentor

Um cainita mais velho e experiente olha por você e vem ocasionalmente ajudá-lo. Seja por qual motivo for, você pode esperar auxílio de seu mentor, embora ele possa cobrar o favor posteriormente.

Quando você chama por seu mentor, você gasta um certo número de Características neste Antecedente para obter um determinado efeito. Um mentor de uma Característica provavelmente pode fazer apenas um pouco mais que você, enquanto um mentor de cinco Características é um luminar da sociedade, possuindo uma grande variedade de poderes. Apesar disso, desperdiçar o tempo de seu mentor tem seus custos. Você deve realizar um Desafio Social toda vez que chamar por seu mentor. Se você conseguir, o mentor virá em seu auxílio, caso contrário, ele exigirá um favor seu antes de resolver ajudar. De qualquer forma, seu mentor apenas pode ser chamado apenas uma vez por live e apenas se você puder então entrar em contato com ele.

O nível de ajuda que seu mentor pode dar depende do número de Características gastas neste Antecedente (e aprovação do Mestre, é claro):

- Por uma Característica, seu mentor pode lhe fornecer uma pequena peça de informação especializada um nível acima do seu. Se você possui duas Características de *Conhecimento Cainita*, por exemplo, seu mentor pode ser procurado para lhe informar de algo que necessite de três Características de *Conhecimento Cainita*.
- Por duas Características, você pode emprestar um nível de *Contatos, Influência, Recursos* ou *Status* de seu mentor pela duração do live. Se seu mentor é poderoso (quatro ou cinco Características), você pode emprestar até dois níveis.
- Duas Características permitem ao seu mentor lhe ensinar uma Disciplina Intermediária que você desconheça.
- Por três Características, seu mentor pode lhe ensinar uma *Habilidade Profissional/Expert/Passatempo* que está além de seu alcance, como *Conhecimento de Fantasmas*.
- Por quatro Características, seu mentor pode treiná-lo em uma Disciplina Avançada além de seu alcance.
- Por cinco Características, seu mentor pode treiná-lo nos poderes fantásticos dos anciões, se seu sangue for suficientemente forte para aprendê-los.

Desde que *Mentor* pode desbalancear o jogo por oferecer muitos poderes diferentes ao longo de muitos lives, o Mestre pode decidir baixar o nível de seu *Mentor* cada vez que você pedir pelos conhecimentos dele. Este decréscimo indica que, à medida que você aprende alguns dos segredos de seu mentor, ele tem menos a ofertar a você.

Recursos

Você possui acesso a dinheiro líquido e disponível. Você possui também alguns investimentos que podem ser resgatados quando necessário. Diferentemente do uso de *Finanças*, estes recursos estão quase sempre disponíveis e são obtidos automaticamente através de seu trabalho, bens materiais e investimentos.

O número de Características gastas em *Recursos* indica o montante de capital que você possui. Por gastar *Recursos* temporariamente (que retornam na próxima sessão de jogo), você pode empregar seu salário ou ganho regular como indicado na tabela abaixo. Se você gastar *Recursos* permanentemente, você vende alguns de seus bens, adquirindo dez vezes o valor indicado na tabela. Entretanto, o limite do que você pode comprar sempre fica sob a aprovação final do Mestre. Usos de *Recursos* realmente poderosos são feitos com moderação entre as sessões de jogo.

Nota: O montante de dinheiro mensal que a personagem adquire não foi colocado abaixo porque o custo de vida

varia sensivelmente de cidade para cidade no Brasil. Os Mestres locais devem estimar o “salário” gerado pelos recursos através dos demais parâmetros indicados.

Emprego de Recursos	
Nenhum	Pobreza. Mora em pensionato e locomove-se de ônibus
1 Traço	Pequenas economias e bens. Mora em um condomínio e faz uso de meios baratos de transporte
2 Traço	Modestas economias e bens. Mora em condomínio ou vive de aluguel e possui uma moto ou carro popular.
3 Traço	Economias e bens significativos. Possui sua própria casa e um carro.
4 Traço	Grandes economias e bens. Possui uma casa grande e algumas pequenas propriedades. Dois veículos, alguns bens supérfluos e itens inúteis.
5 Traço	Rico. Mansão própria e terrenos. Muitas pequenas propriedades, vários carros, obras de arte e tesouros. Milhares de itens supérfluos.

Lacaios

Seja devido a lealdade pessoal, amor, *Condicionamento* ou alguma outra forma de poder, você possui a companhia de um mortal (ou vários deles) que obedecem cada desejo seu. Diferentemente do Antecedente *Aliado*, seus lacaios estão sempre por perto, supervisionando seus assuntos pessoais, defendendo seu refúgio e trabalhando em seus planos. Eles podem não ter o conhecimento especializado de um aliado, mas eles são quase cegamente leais à sua causa e irão servir suas necessidades primeiro.

Você precisa combinar com o Mestre a forma como você mantém um laiaio leal. As exatas capacidades dos mesmos são deixados a cargo do Mestre. Um laiaio pode possuir muitas Habilidades, mas não ter motivação para usá-las; ou ele pode ser leal à sua causa, mas completamente inepto. Nenhum laiaio é perfeito, mas todos podem ser de grande ajuda.

- Um laiaio pode ser designado a um local em particular. Geralmente, quando alguém tenta invadir sua casa, os lacaios tentarão parar o intruso. Neste caso, serão tratados como humanos normais controlados pelo Mestre.
- Um laiaio pode ser utilizado para realizar tarefas para você. Lacaios são utilizados desta forma permitem que você gerencie mais *Influência* que o comum; eles são adicionados ao número de Características Físicas, Sociais e Mentais que você possui para o propósito de computar a *Influência* total que você pode possuir. Se estes lacaios forem mortos, perdidos ou concedidos a outra pessoa, o excesso de *Influência* é perdido também, iniciando pelos níveis mais altos primeiro.

- Um laiaio pode realizar outras funções, desde que permitidas pelo Mestre. Você pode, por exemplo, ter alguém para arranjar sangue para você.

Você pode escolher declarar que qualquer um (ou todos) os seus lacaios são carniçais. Entretanto, para cada carniçal que você possua, você inicia o live com um Ponto de Sangue a menos que o normal, já que você precisa mantê-los alimentados com o seu sangue. Lacaios possuem a vantagem de usar Disciplinas e de compreender melhor a sociedade vampírica, tornando-se assim guardas mais eficientes, embora muitos possam ser problemáticos. Carniçais ciumentos (especialmente quando possui um Laço de Sangue com seu dono) pode ser uma fonte inesgotável de problemas.

Status

Um dos principais aspectos de uma personagem é o seu Status, o quanto ela é respeitada pelos demais vampiros. Status indica a posição social da personagem na sociedade cainita local. Ele indica o quão famoso e conhecido seu vampiro é. Este valor é importante para o bom andamento do jogo no que diz respeito à autoridade e respeito aos vampiros mais velhos e mais importantes. Um jogador pode ter entrado no projeto há uma semana e não conhecer o jogador que interpreta o Príncipe de sua cidade, mas com certeza, *sua personagem conhece a personagem do Príncipe*, uma vez que já foi formalmente apresentada a ela, mesmo que seus jogadores não o tenham sido.

Em live, os pontos em Status são convertidos em Características da mesma forma que os Atributos, as Habilidades e os Antecedentes. Quase todos os neófitos terão um único ponto de Status (*Reconhecido*), não devendo serem gastos mais pontos na planilha do que podem ser justificados pela história. A princípio, todo e qualquer membro da Camarilla, seja um vampiro ou um carniçal deste, deve comprar o Status *Reconhecido*, que indica que a Camarilla o aceita e reconhece como membro (caso contrário é um Anarquista ou não pertencente à Camarilla de alguma forma — Sabbat, Independente, Inconnu). Este *Reconhecido não é* ganho automaticamente na planilha, devendo ser obrigatoriamente comprado por todos os membros da Camarilla.

O Status, no sentido estrito, é a posição social que um cainita ocupa dentro da Camarilla, motivo pelo qual o Sabbat e clãs independentes possuem suas próprias formas de avaliar a posição e respeito de seus membros.

As Características de Status incluem:

Admirado, Adorado, Agradável, Bem Conectado, Bem Conhecido, Confiável, Estimado, Exaltado, Famoso, Honrado, Influyente, Irrepreensível, Justo, Querido, Respeitado, Reverenciado, Temido.

DISCIPLINAS

Disciplinas são os poderes sobrenaturais possuídos pelos vampiros. Quando da construção de personagem, neófitos são obrigados a escolherem Disciplinas de seu clã e apenas os níveis Básicos das mesmas (neófitos II podem

adquirir níveis Intermediários), enquanto ancillae podem escolher outras sujeitas à aprovação dos Mestres, podendo comprar até o nível Avançado. As Disciplinas estão listadas no próximo capítulo.

VIRTUDES

Quando tensos ou enfrentando forças destrutivas, os vampiros podem perder-se em meio aos seus instintos de predador. A Besta em cada vampiro clama por sobrevivência, forçando-o a caçar sangue, assassinar aqueles que o ameaçam e a fugir do fogo e da luz solar.

Uma personagem possui três categorias de Virtudes, cada Característica sendo usada para um teste específico. *Consciência* é utilizada para manter o seu código de ética e conduta, mesmo se você perder o controle de si mesmo. *Autocontrole* permite a você negar a pressão terrível que

sua fome e sua Besta exercem sobre você. *Coragem* é usada para agir contra o medo das forças que podem destruí-lo.

Cada uma das Virtudes variam de uma a cinco Características, a personagem já iniciando com uma Característica grátis (não conta nos pontos iniciais) em cada categoria. Adjetivos não são utilizados para descrever estas categorias, visto que apenas o número delas tem relevância.

MORALIDADE (HUMANIDADE)

Moralidade é um código de conduta que guia o seu comportamento e visão de mundo, medindo a distância entre a Besta e seu sucesso em aderir às suas convicções pessoais. Variando de nenhuma a cinco Características, a sua Moralidade serve como indicador de sua força espiritual e ética. Você não gastará Características de Moralidade durante o jogo, mas o número total das mesmas sempre afetará sua condição. Um vampiro mais próximo da Besta sucumbirá mais facilmente aos instintos vampíricos como dormir durante o dia ou o longo torpor dos mais velhos.

Sua Moralidade será perdida sempre que você perder também uma Característica *Consciência*.

A Moralidade usada pelos vampiros da Camarilla é a *Humanidade*, que guia seu comportamento pela ética dos mortais. Para calcular sua *Humanidade*, simplesmente some suas Características em *Consciência* e *Autocontrole* e tome a média (arredondada para cima).

Abaixo, lista-se o comportamento esperado para um vampiro com determinado número de Características de *Humanidade*:

Uma Característica *Humanidade*: A vida e os bens de outros não significam nada para um vampiro assim. Tal vampiro possui estranhas formas deturpadas de prazer, todas imbuídas em atrocidades. Perversão, assassinato a sangue frio, mutilação, sadismo para seu próprio bem são sinais de um vampiro com *Humanidade* tão baixa. Tal vampiro pode ser fisicamente confundido com um ser humano, mas apenas sob certas condições (como pouca luz ou muitas distrações).

Duas Características *Humanidade*: Algumas pessoas deveriam morrer. Assassinato é aceitável para este

vampiro, desde que a vítima mereça morrer (e apenas o julgamento do vampiro determina quem merece ou não). Roubo, ferir alguém, torturar e destruir são ferramentas a serem empregadas para se atingir os fins necessários e as suas metas são sempre perseguidas. Este é o estado de muitos anciões. Os vampiros passam a adquirir um aspecto cadavérico e podem achar difícil interagir com mortais (que freqüentemente consideram a presença deles perturbadora).

Três Características *Humanidade*: Algumas pessoas morrem. Coisas quebram. Um vampiro possui pouca dificuldade em aceitar o fato de que é um predador. Enquanto ele não deseja intencionalmente assassinar ou ser um vândalo, ele aceita que isto algumas vezes aconteça por acidente. Ele precisa apenas se esforçar mais para evitar isto da próxima vez. Algo do monstro interior do vampiro começa a aparecer neste estágio, fazendo com que os mortais se sintam desconfortáveis em sua presença ou manifestando alguma coisa tétrica física.

Quatro Características *Humanidade*: Roubar é errado. Assassinar ou ferir alguém é errado. Mas algumas vezes, o limite de velocidade é lento demais. Vampiros com esta *Humanidade* estão próximos de um humano com uma moralidade “normal”, pelo menos para a maior parte da sociedade. Vampiros estão cientes dos direitos naturais dos outros, mas algumas vezes há um certo sentimento de egoísmo misturado nisto tudo.

Cinco Características *Humanidade*: Vampiros com esta *Humanidade* podem ser ironicamente mais humanos que os seres humanos. Muitos vampiros recém Abraçados agarram-se com mais convicção aos seus códigos de ética como reação natural ao predador feroz que existe dentro deles. Embora não sejam necessariamente passíveis ou

doces, estes vampiros possuem altos padrões morais e conseguem distinguir com absoluta clareza o que é certo e

o que é errado.

FORÇA DE VONTADE E PONTOS DE SANGUE

O número de pontos de Força de Vontade e de Pontos de Sangue que um determinado vampiro possui é função direta de sua geração, como pode ser visto na tabela a seguir:

Geração	Pontos de Sangue	Força de Vontade
13 ^a	10/1	2/6
12 ^a	11/1	2/8
11 ^a	12/1	4/8
10 ^a	13/2	4/10
9 ^a	14/2	6/10
8 ^a	15/3	6/12
7 ^a	20/5	7/14
6 ^a	30/6	8/16
5 ^a	40/8	9/18
4 ^a	50/10	

Pontos de Sangue representam primeiro o número máximo de Características representando seu sangue que a personagem daquela dada geração pode possuir a qualquer tempo. O número após a barra indica o número de Pontos de Sangue que a personagem pode gastar de uma só feita.

Força de Vontade indica, do lado esquerdo da barra, o número de pontos de Força de Vontade com o qual a personagem monta sua planilha. Assim, um vampiro de 10^a geração adquire imediatamente 4 pontos de Força de Vontade quando cria a personagem. O valor à direita da barra indica o máximo de Força de Vontade a que a personagem terá direito de possuir, mediante o gasto de Pontos de Bônus ou de Pontos de Experiência (na evolução posterior da mesma). Em termos mortais ou de carniçais, suas Forças de Vontade inicial e máxima são idênticas às de um vampiro de 13^a geração. Entretanto, um carniçal pode ainda possuir de 1 a 3 Pontos de Sangue vampíricos em seu sistema, mediante a alimentação do vitae de seu dono.

PONTOS DE BÔNUS

Uma vez que nem todo vampiro é idêntico, cada personagem adquire um certo montante de Pontos de Bônus para gastar em qualquer área de sua planilha. Se, por exemplo, sua personagem deseja ser socialmente adequada, mas também inteligente, ela pode priorizar uma das categorias de Atributo e gastar Pontos de Bônus na outra, equilibrando-as. Você também pode decidir-se por gastar Pontos de Bônus em mais Antecedentes, para aumentar suas Habilidades ou possuir mais poderes vampíricos (Disciplinas).

O número de Pontos de Bônus que uma personagem tem direito depende de sua categoria (neófito, ancilla), mas pontos adicionais podem ser conseguidos de diversas maneiras:

- **Comprando Características Negativas:** Cada Característica Negativa confere um Ponto de Bônus extra na planilha.
- **Baixando sua Moralidade:** A personagem pode escolher perder uma de suas Características de Moralidade para adquirir dois Pontos de Bônus. Entretanto, ele apenas pode fazer isto uma única vez e somente durante a criação da personagem.
- **Comprando uma Perturbação extra:** Apenas uma perturbação pode ser comprada (ou apenas uma segunda, no caso dos Malkavianos), gerando dois Pontos de Bônus

extras na planilha. Isto apenas pode ser feito durante a criação da personagem.

- **Comprando Flaws (Defeitos):** Cada *Flaw* confere um tanto de pontos a mais de acordo com sua descrição (vide o capítulo 4). *Flaws* que não foram adquiridos durante a construção de personagem, mas ganhos durante o jogo não conferem qualquer Ponto de Bônus extra.

Estes Pontos de Bônus podem ser gastos da seguinte forma:

Atributo: 1 Ponto de Bônus por Característica Física, Social ou Mental. O número total de Características em uma dada categoria (Física, Social ou Mental) jamais pode exceder o máximo definido pela geração (vide tabela logo a seguir).

Habilidade: 1 Ponto de Bônus por Habilidade.

Especialização: 1 Ponto de Bônus para se especializar em uma Habilidade já possuída. Lembra-se que cada Habilidade pode possuir apenas uma única especialização.

Antecedentes: 1 Ponto de Bônus por Antecedente (sujeito à aprovação do Mestre).

Status: 1 Ponto de Bônus por Característica de Status. Anarquistas e Caitiffs não podem aumentar seu Status desta forma.

Virtudes: 2 Pontos de Bônus por virtude. Aumentar as Virtudes desta forma afeta o total da Moralidade.

Moralidade: 3 Pontos de Bônus por Característica de Moralidade.

Força de Vontade: 3 Pontos de Bônus por ponto de Força de Vontade, recordando-se que esta jamais pode exceder o máximo listado por geração.

Disciplina: 3 Pontos de Bônus por um nível Básico na progressão usual, sujeito à aprovação do Mestre. Níveis Intermediários e Avançados de Disciplinas não podem ser comprados desta forma. Carniçais pagam 5 Pontos de Bônus por um nível Básico de Disciplina e estão sujeitos à aprovação dos Mestres quando o tentarem fazer.

Merit (Qualidade): O custo em Ponto de Bônus listado. O número máximo de Pontos de Bônus gastos em Merits não pode exceder o listado para cada tipo de personagem.

Quando gastando Pontos de Bônus, surge uma complicação adicional: a geração limita tanto o número de Características que uma personagem pode possuir em uma determinada categoria de seus Atributos, bem como o número de Características repetidas que uma personagem pode possuir em dada Habilidade. Assim, por exemplo, um vampiro de 12ª geração pode possuir apenas 10 Características em qualquer categoria, seja ela Física, Social ou Mental (embora possa possuir mais de 10 Habilidades, Antecedentes ou Status). Por outro lado, ela pode possuir apenas 5 Características repetidas em uma dada Habilidade, não podendo ter seis *Sobrevivência* listada na planilha (embora possa ter seis ou mais Características repetidas em um dado Atributo e, muito mais raramente, em um Antecedente — sempre sujeito à aprovação final do Mestre).

A tabela a seguir procura compilar estas informações:

Geração	Número Máximo de Atributos em uma Categoria	Número Máximo de Habilidades Repetidas
Mortal	8	5
Carniçal	9	5
13ª	10	5
12ª	10	5
11ª	11	5
10ª	12	5
9ª	13	5
8ª	14	5
7ª	16	6
6ª	18	7
5ª	20	8
4ª	25	9

CARACTERÍSTICAS NEGATIVAS

Características Negativas são as contrapartes dos Atributos, representando aspectos de sua personagem que a atrapalharão durante um live. Cada Característica Negativa adquirida reverte em um Ponto de Bônus extra.

O número total de Características Negativas que uma personagem possui é definido pela sua categoria (neófito, ancilla). Este número conta como total em todas as categorias de Atributo e não em cada uma delas em separado.

Características Físicas Negativas

Aleijado: Você incapaz de utilizar um ou mais membros. Esta limitação pode ser tão óbvia quanto uma perna amputada ou tão sutil quanto um braço disfuncional.

Covarde: Em situações ameaçadoras, salvar seu próprio pescoço é o mais importante. Você pode fugir quando derrotado ou mesmo quando está ganhando, por mera força do hábito.

Decrépito: Você move-se e age como se fosse idoso e frágil. Você se recupera de danos físicos lentamente e é incapaz de aplicar toda sua força, cansando-se facilmente.

Dócil: O oposto de *Feroz* e *Tenaz*. Falta a você persistência física e capacidade de se submeter a longos esforços como uma batalha.

Doentio: Fraco e febril, seu corpo responde à tensão como se você estivesse debilitado por alguma doença.

Estabanado: Falta a você coordenação física, equilíbrio e graça. Você costuma tropeçar e derrubar objetos.

Franzino: Você é fraco e inferior em força. Isto pode significar um tamanho menor.

Frágil: Sua estrutura física é fraca e delicada, você se ferindo facilmente.

Frouxo: Seus músculos são subdesenvolvidos. Você não pode aplicar bem a sua força contra resistência.

Letárgico: Lento e cansado, há uma séria ausência em você de motivação e energia física.

Características Sociais Negativas

Bestial: Você lembra a Besta de sua natureza vampírica. Talvez você tenha unhas lembrando garras, seja muito peludo ou possua um brilho feral em seus olhos. Sempre que sua Besta se manifesta você parece obviamente inumano.

Chato: Aqueles com que você fala tendem a se aborrecer e se desinteressar por você. Conversar com você é uma penitência. Você não se apresenta bem aos outros.

Condescendente: Você simplesmente não quer ajudar. Seu descaso é impossível de esconder.

Desagradável: Sua fala, atitude ou aparência é desagradável às demais pessoas.

Duvidoso: As pessoas notam (e é dito por aí) que não se pode confiar em você (seja isto verdade ou não).

Feral: O predador animal em você é evidente em suas ações. Você vive se coçando, fungando nas outras pessoas ou agindo de forma primitiva.

Indelicado: Você é incapaz de fazer ou dizer coisas que as pessoas achariam apropriadas para a situação social.

Insensível: Você não é afetado pelo sofrimento dos outros, sendo descuidado e insensível a isto. Seu coração é um bloco de gelo, sem amores ou ódios de qualquer espécie.

Repugnante: Sua aparência é horrível a todos a seu redor. Desnecessário dizer que estranhos possuem uma péssima primeira impressão sobre você.

Simplório: Falta a você aquele ar de sofisticação e presença ou a maturidade que a maioria possui.

Tímido: Você é tímido, hesitante e reservado socialmente.

Características Mentais Negativas

Distraído: Sem ter consciência do que ocorre ao seu redor, você terá muita sorte se perceber um avião voando dentro da sua sala.

Esquecido: Você tem problemas em se lembrar das coisas, mesmo das mais importantes.

Ignorante: Você não foi educado ou foi mal informado e nunca parece saber nada sobre qualquer coisa.

Impaciente: Esta característica representa que você é incansável, ansioso e geralmente intolerante. Você quer tudo para agora — imediatamente!

Incauto: Você não possui uma visão de futuro. Você raramente olha além do superficial, sendo os detalhes normalmente perdidos.

Ingênuo: Você é crédulo, sendo facilmente enganado ou trapaceado.

Obtuso: Sua falta de processar rapidamente informações faz com que você reaja lentamente a qualquer situação, mesmo as mais ameaçadoras.

Previsível: Falta a você originalidade ou inteligência, mesmo estranhos podendo predizer as suas ações.

Submisso: Você não possui uma grande vontade própria. Você se rende muito facilmente à situação ao invés de lutar contra ela.

Violento: Falta seriamente a você autocontrole. Você fica furioso à menor provocação e o frenesi sempre está

próximo à superfície. Esta Característica é considerada

Mental por representar uma instabilidade mental.

PERTURBAÇÕES

Todos os vampiros possuem alguma neurose ou mesmo um comportamento psicótico que os guia. Quando expostos a situações de tensão, uma perturbação pode vir à tona e passar a dirigir suas ações. Isto normalmente toma a forma de um frenesi e, portanto, vampiros que conheçam sua fraqueza podem explorá-la para fazer com que você perca o controle de seus atos.

Perturbações são caracterizadas por situações que as provocam e, uma vez em frente às mesmas, a mente da personagem passa a ser guiada por sua loucura. Todos os Malkavianos começam o jogo com, no mínimo, uma Perturbação, pela qual não ganham ponto algum. Outros vampiros podem comprar uma perturbação (e somente uma), para adquirirem 2 Pontos de Bônus na planilha. Os Malkavianos também podem ganhar 2 Pontos de Bônus por comprar uma segunda perturbação (e somente uma segunda).

Exemplos de perturbação incluem:

Animismo Sangüíneo

Esta aflição é única aos vampiros, uma resposta à culpa de se alimentar dos mortais. Vampiros dementes acreditam que eles não consomem somente o sangue de suas vítimas, mas parte de suas almas também. O vampiro ouve vozes dentro de sua cabeça e é afligido pelas “memórias” da vida da vítima — tudo criado pelo subconsciente do vampiro. Sempre que um vampiro destes se alimentar de um mortal, ele precisa realizar um Desafio de Força de Vontade Estático. Sucesso indica que ele se torna distraído como descrito acima e possui a penalidade de uma Característica em todos os Desafios pelo restante da cena. Falha significa que a personagem adquire uma segunda personalidade irritada, desejando a sua ruína. A personagem possui penalidade de uma Característica em todas suas ações pela duração da cena e precisa interpretar um conflito interno. Esta perturbação dura até alguns momentos antes do amanhecer.

Bulimia

Personagens bulímicos eximem-se de sua culpa e insegurança por exagerar em atividades que lhes são agradáveis — por exemplo, consumir comida (ou sangue, no caso de vampiros). Personagens com esta aflição irão tentar contentar-se o quanto for possível em situações de tensão, consumindo de forma drástica tanto sangue quanto puderem somente para poder beber mais. Personagens com esta perturbação precisam realizar um teste de *Consciência* quando se alimentando; falha significa que o vampiro se alimentará até completar todos os seus Pontos de Sangue, mesmo que ele não necessite de tanto sangue. Se forçado a parar de se alimentar, o vampiro pode entrar em frenesi.

Esquizofrenia

Indivíduos com esta perturbação possuem a sua psique fraturada por conflitos internos terríveis e não resolvidos. A maioria das pessoas adquire este tipo de desordem quando têm de encarar a insanidade. Vítimas podem imaginar coelhos crucificados flutuando ao seu redor ou ouvir seu pai morto pedir para você assassinar o seu tio. Esta desordem é tudo, menos arbitrária — o jogador precisa combinar com o Mestre uma série de comportamentos relevante ao seu trauma original. Vampiros com este comportamento são imprevisíveis e perigosos — em situações que seus conflitos internos surgem, eles devem retestar qualquer sucesso para resistir ao frenesi e possuem uma penalidade de duas Características em todos os testes de Força de Vontade.

Fuga

Personagens com esta aflição reagem a situações tensas por adotar alguma espécie de comportamento. No processo, elas sofrem de períodos de perdas de memória. Sempre que confrontados com uma situação muito tensa, a personagem precisa vencer um Desafio de Força de Vontade Estático. Falha significa que a personagem “apaga” e o jogador precisa interpretá-la como se ela estivesse em estado de transe. Além disso, o jogador passa o controle de sua personagem para o Mestre pelo restante da cena, este ditando a ele o que ele deve fazer até que a tensão desapareça. Ao final da fuga, a personagem “recupera sua consciência” sem lembrar-se do que fez.

Fúria Rubra

Você possui uma tremenda capacidade para a raiva e para a violência à menor provocação. Enquanto existam certas semelhanças, este estado é muito diferente do frenesi — frenesi são os instintos da Besta vampírica, enquanto *Fúria Rubra* provém dos sentimentos de desolação e abandono da própria personagem. Personagens com *Fúria Rubra* não estão livres, entretanto, de serem conduzidos ao frenesi enquanto insanos. Sempre que esta perturbação se ativar, a personagem adquire duas Características Negativas *Violento* e mais uma de *Impaciente*.

Histeria

Personagens com esta perturbação são incapazes de controlar suas emoções de forma apropriada quando sujeitos a pressão, tornando-se vulneráveis a maneirismos de certa violência. Os vampiros precisam testar sua resistência ao frenesi toda vez que tensão estiver no ar. Além disso, sempre que o vampiro falha em uma situação tensa ou de importância, ele entra em frenesi automaticamente (Mestres possuem a palavra final sobre o que é uma situação dramaticamente importante para que a falha leve ao frenesi).

Maníaco-Depressivo

Esta perturbação faz a personagem mudar radicalmente de comportamento. Sempre que a personagem falha em conquistar uma meta pessoal, ele precisa vencer um Desafio de Força de Vontade Estático (nenhuma Característica é perdida) ou cai em um estado depressivo por um número de cenas determinado pelo Mestre. Enquanto deprimido, sua Força de Vontade são considerados caídos pela metade (arredondado para baixo até o mínimo de um) para os propósitos de comparação de Características e ele também não poderá gastar Pontos de Sangue para aumentar os Atributos Físicos. Após isso, ele adentra um período de energia e excitação, procurando suas metas de forma obsessiva por um número de cenas igual ao tempo em que ele passou deprimido. Durante este período, ele possui penalidade de uma Característica para resistir a frenesi.

Megalomania

Estes indivíduos fizeram do poder o significado de suas existências e, assim, as personagens sempre procuram ser as mais poderosas criaturas em seu campo. A fonte de poder é irrelevante, desde que ele a domine completamente. Eles acreditam que todas as outras criaturas são divididas em duas categorias: as inferiores e seres elevados através de seu trabalho. Rivais são considerados “competidores”. Através de sua confiança inabalável, eles possuem um bônus de uma Característica em todos os testes de Força de Vontade enquanto esta perturbação estiver ativa, mas também precisam fazer um Desafio de Força de Vontade Estático (dificuldade de 6 Características) para resistir a qualquer oportunidade de cometer Diablerie durante este tempo.

Múltiplas Personalidades

Uma personagem com esta perturbação sofreu de uma angústia mental tão grande que sua mente reagiu criando novas identidades. Cada personalidade é conectada ao trauma que a criou e o jogador precisa combinar com o Mestre quantas personalidades possui, quais são as suas Naturezas e que gatilhos invocam uma personalidade em particular. Quando uma personalidade vem à tona, ela assume o controle até que as condições que a chamaram passem. Personagens podem manifestar Habilidades e até mesmo Virtudes distintas para cada personalidade (todas as Características devem ser compradas normalmente, ao invés de comprar várias combinações diferentes de Habilidades e Virtudes — a personalidade apenas acredita que possui capacidades distintas).

Obsessivo Compulsivo

Personagens sofrendo desta perturbação tentam controlar o mundo ao seu redor. Personagens obsessivas mantêm apenas um aspecto de suas vidas constante — limpeza pessoal ou tentar obter silêncio absoluto, por exemplo.

Personagens compulsivos realizam ações ou conjunto de ações específicas, como lavar as mãos constantemente ou sempre se alimentar de mortais de forma ritualística. Personagens obsessivos compulsivos possuem um bônus de uma Característica quando tentando resistir a *Dominação* ou serem coagidos de qualquer forma a abandonarem suas ações comportamentais, mas entram em frenesi automaticamente quando são forçados a deixar de manifestar sua compulsão.

Paranóia

Criaturas paranóicas acreditam que todas suas desgraças e sofrimentos provém de uma fonte externa. Muitos seres afetados imaginam teorias complicadas sobre quem está contra eles e por quê. Eles costumam ser violentos para com aquelas pessoas que acreditam ser “um deles”. Personagens paranóicos não acreditam em ninguém, nem mesmo naqueles que possuem um Laço de Sangue consigo e, para eles, é sempre difícil manter interação com os outros. Eles possuem penalidade de uma Característica em todos os testes Sociais enquanto a perturbação estiver ativa e qualquer sinal de atividade suspeita pode levá-los ao frenesi.

Regressão

Personagens com esta perturbação evitam a responsabilidade ou consequência de seus atos por retornar a um estado mais jovem que exigia menos de si. Enquanto neste estado, eles podem alternar entre chorominguar ou agir espivetadamente, mas eles sempre procuram encontrar um indivíduo mais poderoso para colocar entre eles e quem os está incomodando. Vítimas sofrem penalidade de duas Características em qualquer Desafio Mental.

Terror Imortal

Uma insanidade recentemente identificada com um determinado filme sobre um vampiro relutante, esta loucura provém do fato de um cainita não conseguir lidar bem com o verdadeiro significado de sua imortalidade. Assustado com as implicações reais de viver para todo sempre, o vampiro desenvolve uma forte consciência de “desejo de morrer”. Sempre que a personagem for confrontada com uma evidência direta de sua imortalidade — como ir a um funeral ou presenciar a morte de um aliado mortal — a personagem deve fazer um Desafio de Força de Vontade Estático (dificuldade de 4 Características) para evitar tomar imediatamente alguma ação que resulte em sua destruição. Tais ações podem ser tão indiretas quanto quebras da Máscara, contando a um repórter sobre os vampiros, ou tão diretas quanto um ato que carregue em si consequências potencialmente mortais — como atirar-se em uma fogueira. Note-se que o vampiro não possui conhecimento de que quer morrer e nega veementemente qualquer comentário a respeito.

PERTURBAÇÕES PARA CARNIÇAIS

Amnésia

Em situações muito traumáticas, você simplesmente esquece quem ou o que você é. Isto normalmente ocorre quando você é obrigado a encarar a sua condição de carniçal ou encarar a realidade noturna do Mundo das Trevas. Você pode esquecer detalhes da situação que desencadeou esta resposta ou pode até mesmo esquecer tudo desde os eventos da noite até o seu nome ou identidade. Quando eventos que possam relembrar as memórias perdidas se apresentam, você pode reagir violentamente, preferindo ficar catatônico que deixar as memórias ruins voltarem.

Se você está em uma situação incrivelmente tensa, você precisa fazer um Desafio Mental Estático contra sete Características. Se você falhar, você esquece quem é ou o que está fazendo ali. Outras memórias poderão ser perdidas a critério do Mestre.

Dipsomania

Dipsomania é a necessidade compulsória de beber até cair em coma alcoólico quando as coisas vão mal (ou mesmo razoavelmente difíceis). Esta perturbação pode destruir a confiança que os outros depositam em você e limita sua eficiência em determinadas ações. Esta fraqueza, se vier a ser conhecida, pode ser usada como arma contra você (como quando um rival oferece um trago a você para desviá-lo de uma importante missão). Se esta perturbação se tornar ativa durante um evento, você automaticamente recebe a Característica Mental Negativa *Obtuso*.

Independente de você ser ou não um bêbado amigável, sua aparência é tragicômica neste estado. Você anda cambaleando, tropeça com frequência e fala todo tipo de coisas impróprias. Você pode inclusive contar ao Príncipe — para horror de seu dono — o que você realmente acha dele. E, pior: não irá se lembrar disso na manhã seguinte.

Hebefrenia

O horror do Mundo da Escuridão revelado a você destruiu todas as suas crenças sobre o que você acreditava ser lógico e real. Esta crise levou você a um estado mental no qual você imagina se tudo isso não está apenas em sua cabeça. Todos que você conhece são apenas personagens criadas pela sua imaginação. Mesmo seu dono é apenas parte de sua loucura. Tudo o que ele faz é apenas tudo o que você imagina que ele faça e, neste caso, não importa realmente em fazer sempre tudo aquilo que ele quer, pois o seu subconsciente apenas quer que ele peça para você fazer isso. Os outros ao seu redor podem realmente ficar abismados quando você é rude com o seu dono, mas isto não importa porque nenhum deles é real.

Hipocondria

Você notou que, depois de se tornar um carniçal, você fica doente toda vez que está sob tensão. Os sintomas

geralmente se restringem a uma dor de cabeça ou a um estômago embrulhado, mas algumas vezes pode ficar pior. Se, em alguma ocasião, você fica frustrado por alguma razão, você começa a imaginar se não está com uma moléstia virulenta ou qualquer coisa do gênero. É provável que sua saúde esteja perfeita, mas você precisa de alguma desculpa para despertar simpatia nas pessoas ao seu redor. Quando você se imagina doente, adquire efetivamente penalidade de uma Característica em todos os Desafios Físicos pelo resto da noite ou até que o seu “ataque virulento” tenha cessado.

Identidade Fantasiosa

Quando as coisas ficam difíceis de se lidar, você frequentemente se ilude pensando ser alguém que você acredita que pode lidar com a situação melhor que você. Esta nova personalidade é algumas vezes eficiente, outras vezes robusta, outras vezes ainda heróica — alguém como o Duque de Caxias ou Machado de Assis. Não se aborreça se ninguém acreditar quando você se apresenta; ninguém jamais acredita quando se depara com uma celebridade. Faça o serviço rapidamente e com eficiência para provar às pessoas que você é quem alega ser.

Masoquismo

Algumas vezes as coisas dão errado, graças a Deus! No fundo, é tudo culpa sua. Desde que ninguém precisa necessariamente saber que você é o responsável, você precisa manter-se na linha. Você coloca a si mesmo em situações dolorosas ou fica próximo de pessoas que lhe odeiam. Você precisa que elas abusem de você. É a sua provação.

Você até mesmo possui uma tendência de se ferir fisicamente, mas nunca a um grau que a maioria das pessoas possa notar. Você não quer que ninguém saiba que pessoa horrível você é e assim você procura não deixar marcas. Se um problema acontecer e disserem que você é o culpado, mesmo que isso não seja verdade, desculpe-se muito e ofereça-se à mercê do acusador. Mesmo que você não seja o responsável, isto é apenas o carma de seus pecados passados.

Medo Imortal

Esta perturbação reflete o medo profundo que você tem de se tornar um vampiro. Você irá tomar medidas extremadas para se assegurar que não se tornará um morto-vivo jamais, preferindo até mesmo morrer a se tornar uma criatura amaldiçoada e temida pelo mundo inteiro. Além disso, você adora o Sol e tudo associado a ele. Qualquer tentativa de seu dono, mesmo uma mera sugestão de Abraçá-lo irá encontrá-lo em estado de profundo silêncio ou de protestar em pânico. Você pode até mesmo fugir. Se alguém tentar realmente Abraçá-lo, você deve testar seu Frenesi imediatamente.

Mentiroso Compulsivo

Você estava no Rio de Janeiro com um amigo uma vez — o nome dele não é importante — e você conseguiu convencer este dono de concessionária (que não conseguia fazer uma venda a meses) a lhe vender aquele belíssimo Dodge Viper por apenas R\$1000,00. Que grande negócio! Ele até mesmo se ofereceu para pagar os impostos. O carro tem uma belíssima cor verde. O que você disse? Não existem Vipers na cor verde? Bem, é que o carro era de uma linha especial, autorizada especialmente pelo presidente da companhia. Qual era o nome do presidente? Não sei, a assinatura dele na papelada não está muito legível — você sabe que grande homem de negócios que ele é...

Quando esta perturbação é ativada, você precisa gastar um ponto de Força de Vontade para evitar 10 minutos de conversa fiada. A mentira pode ser tão sutil ou tão absurda quanto você desejar. Entretanto, você sente uma necessidade incontrolável de obscurecer ou deturpar a verdade. “Mentira” é apenas o termo usado para reconstruir a verdade — por exemplo: «eu não estou interessado em aderir à sua pequena cabala. Não, não, não e não!», enquanto for absurdamente evidente que você está interessado é contrário ao espírito da perturbação e, portanto, proibido. Em outras palavras, é trapacear. Não faça isso.

Obsessão

Você se tornou obcecado com o seu dono. Ninguém ama ele como você e você tem certeza de que sabe o que é melhor para ele. Todo mundo mais não o compreendem e procuram feri-lo, portanto você irá mantê-lo longe dos demais. Outros carnicais podem dizer que também o amam, mas eles são falsos. Sua vontade não é nada comparada ao seu grande e incomensurável amor.

Esta perturbação perigosa pode ser ativada na presença de um novo carnicai ou meramente quando alguém mais demonstrar interesse em seu dono. Você prefere morrer (levando ele consigo, é claro) antes de deixar seu dono ficar com outro.

Panzaísmo

Desde sua iniciação no mundo dos vampiros, você ficou completamente desprendido. Quando a perturbação está ativa, você tem problemas com a idéia de que existe um mundo lá fora. De certa forma, você está um tanto quanto fora de seu corpo, apenas deixando os eventos fluírem. Seu corpo pode até mesmo agir, mas apenas mecanicamente.

Quando esta perturbação estiver em seu pior ponto, as coisas são realmente interessantes. Você “compreende” que nada é real. Nada! Você não é nada. Os vampiros não são nada. Tudo é irreal. Você não pode afetar o universo e nem o universo pode afetar você *porque não existe nada*. Quando as coisas começam a dar errado, você se fecha dentro de um casulo mental e se recusa a responder a qualquer estímulo até as coisas se apresentarem mais ao seu gosto novamente.

Quixotismo

Esta perturbação é oposta ao Panzaísmo. Você acredita em tudo que vê e que ouve. Sim, existem fadas. Aquele cara, com aquele cabelo comprido, é um lobisomem. Oh, meu Deus, este pendente veio da Atlântida. Você sairá para desafiar moinhos de vento em duelo antes da hora do chá, ao menos metaforicamente. Você provavelmente veio de um antecedente perfeitamente mundano e nada de extraordinário jamais ocorreu com você. Agora, entretanto, você foi introduzido nos mistérios do Mundo da Escuridão e a lógica pulou pela janela. Você possui penalidade de duas Características em todos os Desafios Mentais em uma situação tensa.

Sadismo

Você apela para a crueldade como resposta quando está sob pressão. Nada relaxa mais que causar dor nas pessoas. Dor física, entretanto, não é tudo. Algumas vezes, a angústia mental pode ir muito, mas muito mais longe. Sempre que confrontado com alguma coisa que realmente lhe aborreça, você precisa gastar Força de Vontade ou achar alguma forma de descontar sua raiva em alguém imediatamente.

Sede de Poder

Você é obcecado com a idéia de controle, especialmente com a idéia de controlar os assuntos de seu dono. Quando esta perturbação estiver ativa, você estará tão preocupado com suas obsessões megalomaniacas que pode perder totalmente o controle sobre suas ações. Quando suas metas são ameaçadas, você se torna pouco coeso e ataca, física e verbalmente, aqueles que se opõem a você. Para resumir, você quer controlar a vida e o refúgio de seu dono.

Esta perturbação pode ser traduzida em maior ou menor escala. Alguns carnicais podem querer reger suas cidades. Outros podem se contentar em dominar pessoas ou lugares.

Sede de Sangue

Você implora pelo sangue que seu dono lhe deu ao início de sua condição de carnicai. Você irá fazer tudo para assegurar recebê-lo. Você precisa daquilo que procura — alimentar-se uma vez por mês é coisa para passarinhos. Você irá além de qualquer expectativa para receber sangue, desde mentir para seu dono sobre o uso de sangue a ativamente caçar outros vampiros pelo sangue que eles possuem. Mesmo você sabendo que beber demais pode lhe ferir, você sempre tentará beber tudo que ele possui. Sempre que estiver se alimentando de seu dono, você precisará testar frenesi para evitar secá-lo completamente.

Sicofanta

Se há uma coisa que você sabe (e sabe muito bem), é que você não pode viver sem o seu dono. Ele o criou e pode descreiá-lo. Para assegurar-se que ele não deixará você morrer, você faz tudo o que ele diz. Em realidade, você

vai mais além e faz aquilo que ele poderia gostar que você fizesse. Se ele gosta de música clássica, você compra ingressos para a sinfônica. Como assim, os ingressos custam mais de R\$100,00? Sua vida não é servi-lo? Você

gasta frivolamente sua *Influência* para fazer seu dono feliz e assim será pego de calças curtas quando os tempos ruins chegarem.

CAPÍTULO 3 — DISCIPLINAS

Além de sua imortalidade e fantásticas capacidades regenerativas, todos os vampiros possuem dons especiais conhecidos como Disciplinas. Alimentadas pelo sangue e pela vontade, estas Disciplinas são a marca registrada de um vampiro verdadeiro. Embora os neófitos possam comandar alguns poderes menores, aqueles com séculos de experiência podem acessar poderes fabulosos.

Cada Disciplina é dividida em poderes Básicos, Intermediários e Avançados. Os poderes sempre devem ser comprados na ordem listada. Assim, um vampiro com *Auspícios* não pode possuir *Leitura de Aura* antes de aprender *Sentidos Aguçados*. Algumas Disciplinas, como a *Taumaturgia*, possuem outras limitações especiais.

Normalmente uma personagem pode apenas comprar Disciplinas de seu clã. Exceções a esta regra devem ser discutidas com os Mestres e devidamente autorizadas. Via de regra, os ancillae podem possuir uma ou duas Disciplinas fora do clã, compradas com seus pontos iniciais, mas não os neófitos. Estes, se desejarem possuir alguma Disciplina que não seja de seu clã devem-no fazer mediante o pagamento de 3 Pontos de Bônus por um nível Básico, sendo excluídos de comprar níveis Intermediários ou Avançados desta forma.

Aprendendo Disciplinas

Cada clã possui um grupo de Disciplinas mais comum entre seus escalões. Estas Disciplinas de clã podem ser desenvolvidas com maior facilidade, entretanto, em teoria, qualquer vampiro pode possuir qualquer Disciplina, mas algumas podem exigir mais tempo e esforço, sendo geralmente inacessíveis sem um professor adequado. Muitas das Disciplinas mais místicas ou incomuns são consideradas propriedades do clã que as possui e assim a maioria dos vampiros não têm a oportunidade de aprendê-las. A maioria sequer conhece os poderes dos clãs independentes das linhagens.

Para aprender novas Disciplinas, sigam-se as seguintes regras:

- **Disciplinas de Clã:** Mero gasto de experiência é o suficiente. Estas Disciplinas vêm naturalmente ao sangue do vampiro em questão, surgindo de forma espontânea.

- **Disciplinas Comuns:** Existem oito Disciplinas que são compartilhadas por todo clã: *Animalismo*, *Auspícios*, *Dominação*, *Fortitude*, *Ofuscação*, *Potência*, *Presença* e *Rapidez*. Aprender estas Disciplinas, se as mesmas não pertencerem a seu clã, requer um professor que conheça o nível e o dom a ser aprendido, além do gasto de experiência. Tais Disciplinas precisam ser ensinadas nível a nível. Alguém que queira aprender *Comando* (primeiro poder Básico de *Dominação*) precisa de um tutor a lhe ensinar, se esta não for uma Disciplina do clã. Quando desejar aprender *Sugestão Pós-Hipnótica*, novamente será necessário buscar um tutor conhecendo tal poder.
- **Disciplinas Exclusivas:** Existem Disciplinas exclusivas de um único clã, normalmente criada por ele e compartilhada somente por seus membros. A *Camarilla* possui três exemplos: *Demência* entre os Malkavianos, *Metamorfose* entre os Gangrel e *Taumaturgia* entre os Tremere. Para aprender uma destas Disciplinas, sem pertencer ao clã em questão, é preciso não somente gastar experiência e encontrar um professor disposto a ensinar (o que é difícil, visto que a maioria dos clãs guarda de forma ciumenta os seus segredos, embora, mais raramente, possa se encontrar um mentor que não pertença ao referido clã, conheça a referida Disciplina e esteja disposto a ensinar). Além destes dois requisitos, a personagem deve entrar “em sintonia” com a nova Disciplina e, para tanto, deve beber do sangue do clã que a possui. Logo, para alguém aprender *Metamorfose*, além de encontrar um professor disposto a ensinar tal poder, deve beber do sangue de um Gangrel. Entretanto, é apenas necessário beber do sangue do clã uma única vez. Para evoluir na Disciplina em questão, daí por diante, basta um professor. Como as Disciplinas comuns, as exclusivas precisam ser ensinadas nível a nível.
- **Disciplinas para Carniçais:** Devem ser sempre ensinadas, independente de serem consideradas do clã de seu dono. Exceto pela *Intrepidez* (*Potência* Básica), nenhuma outra Disciplina surge de forma espontânea em carniçais.

ANIMALISMO

Para um vampiro predador, comandar animais é uma tarefa simples. A Besta vampírica é mais perigosa que qualquer natureza animalasca. Por buscar esta conexão feral, os vampiros podem se comunicar e controlar animais. Entretanto, vampiros que desenvolvem uma comunhão com seu lado animal frequentemente parecem atraentes ou ao menos carismático para a maioria dos animais. Use *Empatia com Animais* para retestar *Animalismo*.

Sussurros Ferais

Por olhar nos olhos de um animal e, quem sabe, grunhir um som relacionado (como urrar ou silabiar), você é capaz de se comunicar com uma criatura. Sua natureza predatória o permite compreender e coagir criaturas naturais. Dependendo de suas preferências, você pode lidar com um animal como se ele fosse seu igual ou exigir obediência. O animal pode escolher não lhe obedecer, mas este poder assegura que, ao menos, ele esteja bem disposto para com você. Mesmo se o animal for intratável, você pode tentar forçá-lo à submissão.

Usar este poder exige que você olhe nos olhos da criatura com a qual deseja se comunicar; se este olhar for perdido, você precisa restabelecer contato visual antes de continuar se comunicando. A maioria dos animais, entretanto, continuará olhando no fundo de seus olhos enquanto você se comunicar com eles. Animais que não possuam olhos ou que sejam extremamente simples, não possuindo Besta suficiente ou inteligência para tanto, não podem ser contatados com facilidade. Este poder trabalha melhor com criaturas predadoras, como aves de grande porte, répteis e mamíferos.

Você pode se comunicar com animais sem qualquer teste. Entretanto, para dar ordens aos mesmos é preciso vencer o animal em um Desafio Social — geralmente o animal possui de seis a oito Características nesta categoria, a critério do Mestre. Se você for bem sucedido, o animal lhe obedecerá pelo restante da noite. Falta à maioria dos animais inteligência suficiente para realizar tarefas complexas ou seguir comandos pouco específicos, mas

eles podem realizar tarefas simples como buscar objetos, seguir pessoas e guardar lugares.

O Chamado

Por emitir um rugido ou outro ruído animalesco, você pode convocar animais à sua presença. Dependendo de como você realizou seu chamado, você pode ter invocado todos os animais de uma determinada espécie da região ou apenas alguns poucos deles. As criaturas ouvirão o seu *Chamado* e lhe ajudarão ou simplesmente servirão de alimento. Embora animais convocados não caiam sob seu controle automaticamente, eles estarão ao menos inclinados a lhe ajudar.

Você precisa gastar uma Característica Social para cada animal que você deseja convocar. Apenas animais que possam lhe ouvir irão responder; você não pode chamar um pássaro do outro lado da cidade nem pode convocar um animal surdo. Você deve especificar o que deseja convocar, dentro de suas capacidades. Assim, você pode desejar convocar todos os ratos de uma região, apenas os ratos brancos ou, até mesmo, um rato específico que você conheça.

Animais convocados com este poder podem demorar para chegar. Animais convocados permanecerão com você enquanto não forem atacados ou ameaçados (dentro dos conceitos deles — um rato certamente se sente ameaçado com grande movimentação de pessoas ao seu redor) ou até a cena terminar. Você pode utilizar dos outros poderes de *Animalismo* para comandar ou controlar os animais chamados.

Animalismo Intermediário

Domar a Besta

Tocando ou olhando nos olhos de sua vítima, você pode projetar o aspecto temeroso e predatório de sua natureza vampírica. Sua Besta serve para lhe mostrar seu controle sobre sua presa, coagindo animais e humanos à submissão. Sem o fogo interior de suas fortes emoções, a vítima torna-se apática.

Diferentes vampiros podem invocar este poder de diferentes formas. Nosferatu normalmente amenizam a Besta de suas vítimas, deixando-as calmas, enquanto os Gangrel asseguram sua maestria sobre criaturas inferiores, assustando seus alvos até a submissão. Não importando os meios, o resultado final é similar; o vampiro utilizando esta Disciplina escolhe seu estilo em particular. Nem fala nem vocalização é necessária — apenas contato físico ou olhos nos olhos.

Você precisa vencer sua vítima em um Desafio Social para utilizar este poder. Uma vez que você tenha

intimidado ou acalmado o sujeito, ele não poderá usar sua Força de Vontade pelo restante da noite. A vítima ainda adquire duas Características Negativas *Submisso* pela mesma duração. Usos múltiplos deste poder não são cumulativos; uma vez afetada, a vítima não receberá mais Características *Submisso* pelo uso adicional desta Disciplina.

Coagir a Besta de um vampiro é muito mais difícil. Você precisa gastar um ponto de Força de Vontade para fazer a tentativa (antes de realizar o Desafio Social). Se for bem sucedido, o vampiro sofre os efeitos normais deste poder. Você também pode tentar usar este poder em um vampiro em frenesi para tentar trazê-lo à lucidez novamente. Neste caso, é preciso gastar um ponto de Força de Vontade e entrar em um Desafio Social. Se você vencer, o vampiro sairá do frenesi ao invés de receber os efeitos normais desta Disciplina. Você jamais pode usar este poder sob si próprio.

Subjugar o Espírito

Por olhar os olhos de um animal, você pode mover sua consciência para dentro do corpo deste, dominando-o completamente. Sua alma sobrepõe-se ao espírito mais fraco do animal e o seu próprio corpo cai em um estado comatoso, enquanto você se utiliza do corpo do animal como se fosse seu. Embora seja influenciado pela natureza bestial do animal, você pode ainda usar seu intelecto e até mesmo alguma de suas capacidades sobrenaturais.

Você está limitado pelas capacidades físicas do animal que você possuiu — suas Disciplinas físicas não aumentam a criatura e você não possui a capacidade de falar ou manipular objetos se isto está normalmente fora do escopo das habilidades do animal considerado. Entretanto, você pode utilizar-se das capacidades naturais do animal, como garras, asas, venenos e guelras.

Não existe limite funcional da distância à qual você pode exercer este poder uma vez que você tenha possuído o animal — você pode mover-se livremente dentro do corpo animal, mesmo na luz solar (sujeito às restrições normais de permanecer acordado durante o dia), sem atingir seu cadáver vampírico. Entretanto, você não está automaticamente ciente do que ocorre ao redor de seu corpo comatoso. Se o animal é ferido, seu corpo recebe o mesmo montante de ferimento através do elo simpático; se o animal é morto, você retorna imediatamente ao seu corpo e entra em torpor. Você pode escolher retornar ao seu corpo imediatamente, independentemente da distância, desde que você permaneça consciente para fazer isso. Entretanto, você deve declarar sua intenção no início do turno e permanecer vivo até o final do turno (se você estiver em combate ou outras situações perigosas). Fugir do corpo animal não requer uma ação; você ainda pode agir normalmente no turno em que deseja voltar para seu corpo. Se você for ferido, sem ser nocauteado à inconsciência, enquanto tentando voltar ao próprio corpo, você precisa realizar um Teste Simples — um empate indica que você permanece se comportando como um animal pelo restante da cena, enquanto uma falha indica que você imediatamente entra em frenesi. Em ambos os casos, você ainda assim consegue retornar ao seu corpo.

Animalismo Avançado

Expulsar a Besta

Sua maestria sobre a Besta é fantástica. Após você ter compreendido a natureza predatória e a habilidade de influenciar outras criaturas, você pode remover sua Besta, levando os outros ao frenesi que deveria ser seu. Animais e carniçais são os alvos prediletos deste poder, tornando-os máquinas de matar, embora você possa usar este poder em qualquer um.

Se o seu corpo vampírico morrer enquanto você habita um animal, você pode tentar permanecer no corpo deste. Cada nascer do sol, você precisa vencer ou empatar um Teste Simples. Se você perder, seu espírito é liberado nos reinos astrais, tendo-se ido para todo sempre. Desta forma, você somente pode sobreviver por um curto período de tempo.

Para exercer este poder é necessário olhar nos olhos do animal a ser possuído (se ele não tiver olhos, este poder não funcionará sobre ele). Você precisará então gastar Características Sociais para se mover para o corpo do animal. Quanto mais Características forem gastas, mais conexão você terá com o animal. Com uma possessão simples, você pode movimentar aquele corpo; dominação mais completa lhe permite utilizar Disciplinas enquanto no corpo animal.

1 Característica	Possessão simples
2 Características	Pode usar <i>Auspícios</i>
3 Características	Também pode usar <i>Presença</i> e <i>Animalismo</i>
4 Características	Também pode usar <i>Demência</i> e <i>Dominação</i>
5 Características	Pode usar também <i>Taumaturgia</i> , <i>Quimerismo</i> e <i>Necromancia</i>

Uma vez que você tenha usado este poder, você sofrerá de alguns dos instintos e comportamentos do animal possuído. Para cada Característica gasta na possessão, você ganhará também uma Característica Negativa *Feral*. Estas Características Negativas continuarão com você até que você negue este comportamento por gastar Força de Vontade — um ponto para cada *Feral* removido. Você precisa interpretar o maneirismo do animal mesmo após retornar ao seu corpo, até que as Características *Feral* tenham sido todas removidas. Você pode eliminar lentamente estes instintos por gastar Força de Vontade aos poucos (você não precisa remover todas as Características *Feral* de uma vez só).

Você precisa estar a ponto de entrar em frenesi para usar esta Disciplina. Você usa este poder no lugar de fazer qualquer Teste de Virtude para controlar o frenesi. Ao invés disso, você realiza um Desafio Social contra qualquer indivíduo que esteja em sua linha de visão. Fazer isso não custa uma ação, você podendo tentar isto cada vez que estiver quase entrando em frenesi. Se você vencer, seu frenesi é transferido para sua vítima. O alvo imediatamente entra em frenesi e até mesmo exhibe parte de sua personalidade, comportamento e modo de falar

(isto deve ser interpretado, embora personagens com *Investigação* possam detectar o seu modo de agir na vítima). A vítima permanece em um frenesi normal, enquanto você não é afetado e não pode entrar em frenesi durante este período. Se a vítima morrer enquanto em frenesi, a Besta raivosa retorna imediatamente a você, de modo que você deve realizar um Teste de Virtude ou usar este poder novamente. Se você perder o Desafio Social, você entra em frenesi automaticamente sem direito a Teste de Virtude e é incapaz de lutar contra este frenesi por gastar Força de Vontade.

Enquanto sua Besta permanecer em outro, você fica plácido e complacente. Entretanto, se a vítima deixar o seu campo de visão antes que o frenesi dela termine, você perde sua Besta, sofrendo os efeitos de receber um *Domar a Besta* (não pode usar Força de Vontade e adquire duas Características Negativas *Submisso*). Você precisará achar a vítima que possui sua Besta e “convencer” esta última a retornar até você por agir de forma monstruosa — matar a vítima sempre faz esta retornar imediatamente.

Auspícios

Os sentidos de um predador precisam ser muito aguçados, assim muitos vampiros desenvolvem seus talentos sensoriais a uma agudeza incrível. Esta acuidade aumentada inicia-se meramente por expandir os sentidos físicos, mas quando os poderes de percepção vampíricos crescem, a consciência começa a se expandir e sublimar. Estes sentidos amplificados começam a detectar estados emocionais para depois transcenderem as limitações do corpo por desenvolver a acuidade mental.

Os poderes de *Auspícios* garantem a capacidade de ver através de ilusões sobrenaturais. Com a atenção focada, *Auspícios* pode ver a verdade através da *Ofuscação* e do *Quimerismo*. Sempre que qualquer um dos poderes de *Auspícios* estiver ativo (uma decisão consciente por parte do vampiro), um Desafio Mental pode ser feito para tentar ver através das ilusões de *Quimerismo* ou das distrações da *Ofuscação*. Vencer o Desafio significa que *Auspícios* penetrou através destes poderes. Perder significa que o vampiro foi afetado normalmente. Para cada nível de diferença entre a *Ofuscação* ou *Quimerismo* da vítima e o *Auspícios* do vampiro, há um modificador de uma Característica para efeitos de empates e contra-apostas. Por exemplo, se um vampiro que possui *Telepatia* procura por algo (um nível Intermediário de *Auspícios*), ele ganha duas Características de bônus contra um oponente que conheça apenas *Presença Invisível* (nível Básico de *Ofuscação*). Este bônus se aplica mesmo quando o vampiro ou sua vítima não usam o poder total de suas Disciplinas; um indivíduo usando *Máscara das Mil Faces* é mais difícil de ser detectado se ele conhecer *Cobrir o Grupo*, mesmo se não se utilizar deste poder. Uma chance de ver através da ilusão sobrenatural ainda existe, mas é muito mais fácil se o vampiro conhecer níveis mais altos de *Auspícios*, mesmo que não os empregue para procurar. Quando usando um de seus *Sentidos Aguçados*, o vampiro deve indicar com o número de dedos de sua mão o nível que possui (um para Básico, dois para Intermediário, três para Avançado).

Auspícios pode ser retestado através da Habilidade Investigação. Força de Vontade pode ser gasta para permitir um único reteste quando tentando perceber alguém Ofuscado ou escondido de outra forma — neste caso, o vampiro foca seus sentidos e se concentra muito para redobrar seus esforços.

Auspícios Básico

Sentidos Aguçados

À sua vontade, você pode estender seus sentidos além do normal para um ser humano. Sua visão e audição se aguçam duas vezes mais que o seu limite mortal, enquanto seu tato, paladar e olfato são aguçados o suficiente para distinguir entre detalhes com facilidade. Você pode aguçar um ou todos os seus sentidos à sua vontade. Além disso, algumas vezes você possui visões rápidas, um instinto sobrenatural que lhe avisa de perigos em eventos futuros.

Qualquer sentido aumentado por esta Disciplina funciona duas vezes melhor, habilitando-o a localizar inimigos escondidos, ouvir o farfalhar das folhas lá fora, sentir um pequeno gosto de veneno em meio ao sangue bebido, ler uma nota escrita a mão apenas pelo tato e sentir o odor de um incenso queimado horas atrás. Se

algum de seus sentidos for sobrecarregado, entretanto, você pode ficar estonteado temporariamente. Um tiro alto, um flash de luz ou outro fator que sobrecarregue um sentido pode incapacitá-lo por algum tempo, fazendo com que você perca os benefícios desta Disciplina. Além disso, você fica completamente baqueado por um tumo, perdendo o sentido em questão por uma cena, a menos que gaste Força de Vontade para manter sua percepção.

Leitura de Aura

Por observar um indivíduo cuidadosamente, você pode notar um halo luminoso que rodeia todas as criaturas. As cores nesta aura lhe dão a visão necessária para identificar as emoções do indivíduo, seus motivos e sua natureza

verdadeira. Entretanto, pode-se notar quando você usa esta Disciplina pelo fato de você ficar encarando com muita concentração um indivíduo.

Você deve ser capaz de ver o seu alvo para poder usar a *Leitura de Aura*. Você então gasta um turno se concentrando e faz um Desafio Mental Estático com dificuldade igual ao número de Características Mentais do alvo (indivíduos mais complexos são mais difíceis de serem lidos). Desde que este poder pede um Teste Estático, o alvo não pode deixar você vencer automaticamente e tampouco pedir por reteste. Se você for bem sucedido, você pode perguntar uma das seguintes questões, a qual o alvo precisa responder com a verdade: Qual é o seu estado emocional atual? Que tipo de criatura você é (humano, carnívor, vampiro, mago, lupino

— sujeito ao seu conhecimento prévio da aura de tais indivíduos)? Você está sob os efeitos de alguma forma de magia? Você cometeu Diablerie (veja-se as regras sobre Diablerie no Capítulo Seis para determinar o quanto tempo isto é visível)? A última coisa que você disse era uma mentira? Cada nova pergunta exige um novo Desafio.

A *Leitura de Aura* também lhe permite sentir fantasmas e formas astrais. Se você suspeita da presença de um fantasma em uma região, você pode gastar uma Característica Mental para realizar um Desafio normal de ler auras, como descrito acima. Se você for bem sucedido, você fica ciente de uma aura pálida, praticamente de luz amorfa e cintilante, embora isto não seja suficiente para distinguir um fantasma de outro.

Auspícios Intermediário

Toque do Espírito

Todos os seres deixam resíduos de seus pensamentos e emoções aonde quer que vão. Com esta Disciplina, você pode ler estas impressões psíquicas de objetos que foram manipulados ou que estão conectados a eventos com fortes emoções ligadas. Um simples toque e um momento de concentração desencadeia um turbilhão de imagens e sensações, possivelmente dando alguma pista sobre o passado do item. Note-se que você somente pode usar este poder em objetos ou lugares, nunca em pessoas, vampiros, animais ou outras criaturas vivas.

Por tocar um item e gastar uma Característica Mental em um turno de concentração, você ganha um pequeno montante de informação de qualquer evento fortemente emocional envolvendo o item em questão. Cada uso deste poder permite que você faça uma das seguintes perguntas ao Mestre, a qual deve ser respondida com a verdade: Quem foi o último indivíduo que tocou neste objeto antes de mim? Este objeto foi utilizado em algum momento de forte tensão emocional (como um assassinato, um romance ou um frenesi)? Que emoções fortes um sujeito em particular sentia quando carregava este objeto? Respostas normalmente vêm na forma de imagens e impressões; você não pode adquirir os nomes exatos ou uma lista de fatos e sim imagens distorcidas, instantes de paixão violenta e sons ou vozes repetitivas. Cabe a você interpretar a informação dada pelo Mestre.

Usar este poder em objetos carregados com uma emoção particularmente forte — uma faca utilizada para um assassinato, uma manta utilizada durante um parto, um quebra-cabeças bizarro que levou alguém à insanidade — pode fazer com que você fique carregado temporariamente com emoções que não são suas. Neste caso, a critério do Mestre, você pode ficar sob efeito de alguma perturbação pelo restante da cena.

Telepatia

Projetando seus sentidos além, você pode garimpar pensamentos de outras pessoas, lendo suas mentes. Você pode ligar sua consciência a qualquer pessoa que você possa ver, mandando ou recebendo conceitos que seu alvo “ouve” em meio aos próprios pensamentos.

Para usar *Telepatia*, você precisa fazer um Desafio Mental contra seu alvo. Um indivíduo pode abrir sua mente e dispensar o teste, mas não há forma do mesmo saber que você deseja entrar em sua mente antes de um contato inicial (a menos que você adiante-se e explique a ele o que deseja fazer). Você também precisa gastar um turno se concentrando, focando sua mente em seu alvo. Se você for bem sucedido, estabelecerá um breve elo, permitindo que você envie mensagens ou leia os pensamentos do indivíduo. Você pode mandar um certo montante de informações que o indivíduo “ouve” em sua mente, ou pode roubar um pensamento de sua vítima, fazendo uma pergunta simples que ela precisa responder com a verdade. Segredos importantes não serão descobertos a menos que pudessem ser notados com uma mera *Leitura de Aura*. Questões simples incluem: qual a aparência da pessoa, lugar ou item sobre a qual você está falando? Qual o nome da pessoa, lugar ou item sobre o qual você está falando? Você omitiu alguma coisa em sua resposta a uma dada pergunta? Qual é a verdade sobre aquilo sobre o qual você acabou de mentir? Que memórias você tem a respeito de um tópico em particular desta conversa? Se você deseja interrogar uma vítima que não deseja ter sua mente lida, deve realizar um Desafio Mental para cada pergunta feita; se você utilizar esta Disciplina apenas para se comunicar mentalmente, nenhum teste adicional precisa ser feito.

Com esforço, você pode ir fundo na mente consciente de uma criatura, trazendo à tona segredos escondidos e memórias enterradas. Fazer isto requer perguntas mais detalhadas e específicas que as normalmente empregadas com *Telepatia*. Por gastar uma Característica Mental após

estabelecer um contato mental bem sucedido, você pode perguntar e esperar uma resposta verdadeira a respeito de: diga um de seus Flaws ou de suas Características Negativas, se possuir (à escolha da vítima). Se você têm alguma perturbação, diga uma delas (à escolha da vítima). Cada pergunta requer um Desafio Mental Estático contra as Características Mentais da vítima e o indivíduo não pode abrir sua mente — pensamentos profundos reagem automaticamente à intromissão externa.

A critério do Mestre, *Telepatia* pode determinar usos de *Dominação*, particularmente com respeito a *Ordenar Esquecimentos*, mas com um grande grau de esforço. O meio mais comum de fazer isso é estabelecer um contato telepático e começar a fazer perguntas, como descrito no parágrafo anterior (desencavar pensamentos mais profundos). Um segundo Desafio Mental Estático contra as Características Mentais da vítima permite a você determinar falhas na memória em locais onde ela foi pobremente reconstruída. Vampiros modernos comparam isso com um filme com erros de montagem.

Comunicação com *Telepatia* produz impulsos, mensagens e sentimentos, não em sons. Assim, pessoas com idiomas diferentes podem se fazer compreendidas desta forma. Indivíduos desavisados contra um uso mais incisivo de

Telepatia podem ficar momentaneamente desorientados ou estonteados por projeções fortes de emoções e pensamentos (lidas ou enviadas), a critério do Mestre. *Telepatia* pode ser utilizada apenas para passar segredos, já que captar pensamentos ou enviar um deles é dificilmente notada por terceiros, a menos que outra personagem com *Telepatia* deseje “grampear” o elo (através de um Desafio Mental Estático contra aquele que usa a *Telepatia*). Ler pensamentos se limita ao superficial — se você forçar além disso na mente de alguém sem permissão, este pode imediatamente gastar Força de Vontade para quebrar o elo telepático.

Você pode usar *Telepatia* em apenas um indivíduo de cada vez, mas isto não impede que, ao mesmo tempo, outros usem *Telepatia* em você. Se você contata um indivíduo e depois desvia sua *Telepatia* para outro, o primeiro elo é quebrado e precisará ser restabelecido posteriormente.

Usar *Telepatia* em outra criatura sobrenatural exige esforço e requer o gasto de uma Característica Mental. Esta Característica é gasta antes de se estabelecer o contato. *Telepatia* apenas funciona em seres com pensamento consciente. A Disciplina é inútil contra seres sem autoconhecimento ou contra a maioria dos animais.

Auspícios Avançado

Projeção Psíquica

Não estando mais confinado ao plano físico, você pode projetar sua consciência e sentidos para fora de seu corpo. Livre, sua consciência vaga pelos caminhos do pensamento, permitindo a você vigiar áreas através do mundo como se fosse um espírito. Sem as limitações da massa e da matéria, você pode atravessar facilmente qualquer barreira física e mover-se à velocidade do pensamento para qualquer lugar da Terra, abaixo da órbita lunar.

Enquanto seus sentidos estão projetados, seu corpo permanece comatoso, não tendo consciência do que ocorre em seus arredores. Sua forma psíquica não se cansa nestas viagens, nem é impedida ou ferida pelo mundo material. Além disso, você é completamente intangível e invisível, incapaz de afetar qualquer coisa fisicamente. Entretanto, sua forma espiritual ainda é capaz de sentir os arredores normalmente e até mesmo de usar os outros poderes de *Auspícios*. Sua forma imaterial é ligada ao seu cadáver material através de um cordão de prata, um tipo de elo psíquico que impede você de se perder nos reinos espirituais.

Enviar os seus sentidos através desta Disciplina requer o gasto de um ponto de Força de Vontade. Você permanece fora de seu corpo pelo tempo que desejar, embora o nascer do sol no local em que seu corpo repousa o força ao sono. Além disso, gastando um ponto adicional de Força de Vontade, você pode se manifestar por um

único turno em uma forma etérea intangível, permitindo que outros lhe vejam e que você possa falar audivelmente. Quando materializado desta forma, você pode usar qualquer uma de suas Disciplinas Mentais ou Sociais por gastar uma Característica Mental antes de outros gastos ou qualquer teste que o poder requeira. Enquanto visível, você é uma forma idealizada de si mesmo, completa, com roupas projetadas, embora suas possessões físicas do mundo real não venham consigo em sua forma astral. Mesmo quando visível, você permanece intangível e assim não pode ser afetado por meios físicos como garras, fogo, luz solar e armas mundanas (embora seu corpo comatoso possa ser afetado por qualquer uma destas coisas). Enquanto em forma astral, você não pode possuir outros corpos, mesmo se você tiver este talento de *Dominação*.

Você pode interagir normalmente com qualquer outra forma astral que encontrar, conversando e utilizando Disciplinas Mentais e Sociais. Você pode até mesmo tentar ferir outros seres astrais por atacar o cordão de prata dos mesmos. Combate astral requer Desafios Mentais, com o dano causando a perda de Força de Vontade ao invés de Vitalidade. Uma vez que uma criatura astral perca toda Força de Vontade, seu cordão de prata se rompe e ela é catapultada para um dos reinos espirituais (como a Umbra Negra dos fantasmas ou os Reinos visitados pelos lupinos) ou fica vagando sem rumo até poder encontrar novamente seu corpo. Alguns espíritos assim aprisionados nunca retornam, sendo

capturados ou devorados por entidades monstruosas que habitam o plano astral.

Enquanto astral, sua consciência existe como uma projeção mental do mundo material. Você não pode ver

ou interagir com fantasmas, espíritos umbrais ou lupinos, a menos que você ache meios de viajar para outros reinos espirituais ou senti-los. Além disso, sua forma astral é invisível e intangível para as mesmas criaturas, a menos que você se manifeste no mundo físico.

DEMÊNCIA

As mentes deturpadas do clã Malkaviano contém uma paixão e uma visão de mundo que não são encontradas em outros cainitas. Através dos poderes bizarros de sua *Demência*, os Malkavianos espalham sua loucura, catalisando insanidade entre os mortais e os vampiros. Embora este poder originalmente fosse encontrado entre os loucos do Sabbat, uma onda recente de instabilidade espalhou focos de pesadelo entre todos os Malkavianos ao redor do mundo.

Os Malkavianos não consideram os segredos da *Demência* sua “propriedade”; ao invés disso, procuram ensinar esta Disciplina a todos que encontram. Curiosamente, os cainitas que utilizam-se desta Disciplina não precisam ser insanos. A Disciplina não parece espalhar a própria insanidade, ao invés disso, desencadeando processos mentais em suas vítimas que trazem à tona a loucura dormente em cada psique.

Alguns lunáticos não usam *Demência* conscientemente. Estes poucos catalisam as emoções de suas vítimas; como conselheiros, eles compartilham de suas visões únicas de mundo com vampiros que não suspeitam do uso de tais poderes. Estes vampiros começam então lentamente a espiralar fora de controle. Outros Malkavianos não somente reconhecem os poderes da *Demência*, como também os usam ativamente como qualquer outra Disciplina. Estranhamente, os lunáticos mais estáveis e aparentando ser menos insanos são aqueles que exercem o uso da *Demência* conscientemente. *Demência* utiliza-se da Habilidade *Empatia* para retestes.

Demência Básica

Paixão

Você pode levar as emoções a um ápice febril, acentuando todas as paixões e medos que ocupam a mente de sua vítima. Alternativamente, você pode abafar sentimentos a meros sussurros, apagando o fogo passional do alvo.

Você precisa derrotar sua vítima em um Desafio Social para poder usar *Paixão*. Se você for bem sucedido, você amplifica ou minimiza os sentimentos do alvo, à sua escolha. Se você fortalece a sensibilidade do alvo, ele passa a sofrer da Característica Negativa *Impaciente*. Se você apaga a chama dos sentimentos de alguém, ele adquire a Característica Negativa *Submisso*. De qualquer forma, o alvo deve interpretar sua nova condição. A *Paixão* incitada em alguém dura por uma cena ou por uma hora inteira, o que durar menos. Usos sucessivos desta Disciplina em um mesmo indivíduo não são cumulativos. A fonte desta aflição não é imediatamente óbvia, embora alguns anciãos conheçam os truques mentais dos Malkavianos e possam desconfiar do que ocorreu se alguém subitamente se tornar maníaco ou apático.

Assombro

Pesadelos loucos e súbitos seguem o seu alvo. Um mundo surreal vem à vida em ruídos estranhos e breves lampejos de movimentos. As vítimas começam a se tornar distraídas com sensações inexplicáveis, freqüentemente relacionadas aos seus próprios medos e culpas. Embora você não tenha controle sobre estas imagens, você pode escolher que sentido de seu alvo é afetado. Com exposição prolongada e contínua, o alvo pode até mesmo ficar permanentemente louco com as aparições que afligem sua mente.

Você precisa gastar um Ponto de Sangue e vencer um Desafio Social contra sua vítima para usar este poder. Se for bem sucedido, o indivíduo é acometido de pesadelos súbitos que são desenterrados de seu subconsciente. Pelo restante da noite, a vítima sofre da perturbação *esquizofrenia*. Quando você usa este poder, ele não é imediatamente evidente, embora a vítima precise interpretar os efeitos de seu novo terror.

Demência Intermediária

Olhos do Caos

Procurando por padrões, você pode achar sabedoria nas rachaduras da realidade. Sua visão se estende para a análise de padrões aleatórios e manifestações bizarras das possibilidades. Observando os eventos em transcurso ao seu redor, você algumas vezes detecta padrões complexos nos mesmos; observando pessoas agindo, talvez você descubra seus segredos e motivações.

Você pode mergulhar nos motivos mais profundos de alguém por observar as ações mais simples. Você precisa observar seu alvo por um turno inteiro, concentrado nas ações que ele realiza e nos movimentos do mesmo. Então, você pode realizar um Desafio Mental contra o alvo. Se você for bem sucedido, descobrirá a Natureza do indivíduo.

Por observar o transcurso de eventos aleatórios ao seu redor, você pode ganhar visão dos acontecimentos atuais. Você gasta um turno inteiro contemplando tudo que ocorre e então gasta uma Característica Mental para prever (em algum grau) o possível curso dos acontecimentos. Pelo restante da cena ou da próxima hora (o que vier primeiro), você não pode ser surpreendido por nada.

Perder qualquer Desafio de *Olhos do Caos* significa que você se tornou fascinado com os padrões ao seu redor. Considere isto idêntico à desvantagem de clã Toreador.

Demência Avançada

Insanidade Total

Loucura repousa em qualquer mente. Invocando a insanidade residente nas memórias e crenças mais profundas de seu alvo, você fará com que sua vítima sucumba a uma loucura intensa.

Você precisa manter a atenção de seu alvo sobre você por um turno inteiro; muitos Malkavianos fazem isso através de truques súbitos ou atos bizarros. Você então precisa gastar um Ponto de Sangue e vencer seu alvo em um

Vozes da Loucura

Por simplesmente falar em alto e bom tom com suas vítimas, você pode reduzi-las a uma fúria ou medo terrível. Você se dirige ao seus alvos em um tom razoável, encorajando-as a sucumbir aos seus demônios interiores. Estes terrores então vêm a tona, deixando suas vítimas entregues a um pânico cego e incontrolável.

Você precisa gastar um Ponto de Sangue para usar este poder. Então, por falar às suas vítimas por pelo menos um turno inteiro, você tenta levá-las ao frenesi. Você pode afetar várias pessoas de uma vez só, desde que todas possam te ouvir. Você então faz um Desafio Social contra seus alvos; qualquer um que perca de você é levado à beira do frenesi. Mortais fogem imediatamente em pânico, como se fossem afetados por um Röttschreck. Vampiros, lupinos e quaisquer outras criaturas capazes de entrar em frenesi devem fazer um Teste de *Autocontrole* imediatamente com dificuldade de 4 Características ou cairão em um estado similar. Entretanto, você também precisa testar para ver se não entra em Röttschreck, com dificuldade de 3 Características. Este frenesi durará por uma cena inteira a menos que apaziguado com Força de Vontade ou outras capacidades. Mortais não lembrarão de suas ações enquanto estavam neste período de terror.

Desafio Social. Se você vencer, a vítima passa a sofrer de cinco perturbações escolhidas pelo Mestre pelo restante da noite. Esta Disciplina não é cumulativa — você não pode invocar mais perturbações em um mesmo indivíduo por usá-la várias vezes.

Para um uso mais fácil de *Insanidade Total*, o Mestre pode carregar cartas com perturbações escritas nas mesmas, pedindo para o alvo escolher aleatoriamente cinco delas.

DOMINAÇÃO

Muitos cainitas são criaturas de vontade forte, projetando seus desejos aos mortais. Para alguns, mais ainda, a força de sua vontade canaliza poder sobre outras mentes e controla as ações de outros. Com um olhar penetrante e uma palavra de comando, *Dominação* pode fazer com que a mente mortal mais forte renda-se e até mesmo pode forçar outros vampiros a lhe atender.

Muitos dos poderes de *Dominação* requerem que a vítima olhe para os olhos do cainita e ouça seus comandos. Simples óculos escuros não são suficientes para proteger contra este poder; desde que a vítima possa ver os olhos do dominador, ela será afetada. Além disso, alguns comandos podem ser passados silenciosamente via *Telepatia*, desde que a vítima continue presa ao olhar do vampiro.

Retestes de *Dominação* utilizam a Habilidade *Intimidação*, já que vampiros exercem o poder de sua vontade contra seus alvos. Uma vítima pode pedir um único reteste por gastar um ponto de Força de Vontade. Um vampiro de geração mais baixa é imune à *Dominação* de outro.

Dominação Básica

Comando

Exercendo sua vontade contra um único alvo, você pode dar a ele um comando simples e exigir obediência. Uma única palavra, mesmo uma ressaltada em meio a uma frase, torna-se um comando imperativo à vítima. Você precisa somente capturar o olhar dela. Desde que o alvo possa ver seus olhos e ouvir sua voz, sua ordem carrega a autoridade de seu sangue.

Você precisa olhar os olhos da vítima e falar uma única palavra, enfatizando-a. O comando deve ser simples e fácil de ser obedecido: “pare!”, “corra!”, “durma!”, “grite!”, “siga-me!” e “silêncio!” são exemplos aceitáveis. O comando não pode ser autodestrutivo ou obviamente ir contra a integridade física do alvo. Você precisa vencer seu oponente em um Desafio Mental. Se for bem sucedido, a vítima segue a ordem imediatamente e de forma direta. O comando não pode demorar mais de 10 minutos para ser executado.

Sugestão Pós-Hipnótica

Como hipnotismo, você implanta comandos em suas vítimas, podendo até mesmo implantar gatilhos. Se você encontrar o olhar da vítima e falar em voz alta suas ordens, você a força a obedecer sua vontade. Vítimas desavisadas podem até mesmo receber comandos que obedecerão mais tarde.

Por vencer um Desafio Mental contra o alvo, você pode implantar comandos complexos ou subconscientes. Você pode dar qualquer tipo de comando, desde que não sejam autodestrutivos. Este comando pode ser obedecido imediatamente (“Vá e me arranje sangue mortal”) ou implantado para ser obedecido posteriormente (“quando o Príncipe terminar a festa, comece a espirrar violentamente”). Apenas uma sugestão pode ser implantada de cada vez em uma mesma vítima e, a menos que outros poderes sejam empregados, a vítima irá se lembrar do que fez. Dar uma ordem exige apenas tempo o suficiente para que o comando inteiro seja falado. Ambos o comando e o gatilho que o ativa devem ser claros e facilmente compreensíveis.

Dominação Intermediária

Ordenar Esquecimentos

Seus poderes consideráveis de manipulação mental lhe permitem exercer influência sobre as memórias de suas vítimas. Por olhar nos olhos de seu alvo, você pode apagar eventos ou até mesmo alterar as memórias dele. Você pode apagar períodos inteiros do passado da vítima ou substituí-los por memórias falsas que você mesmo implantou.

Para descobrir, alterar ou apagar memórias, você precisa vencer sua vítima em um Desafio Mental. Se bem sucedido, você pode mudar 15 minutos das memórias da vítima; períodos adicionais de tempo requerem testes adicionais. Você pode simplesmente apagar parte do passado, deixando um “vácuo” na mente do indivíduo ou pode especificar novas memórias que substituem as antigas. Por questionar sua vítima, você também pode fazer com que ele busque memórias que julgava perdidas, lembrando-o de suas experiências passadas. Desde que você olhe para os olhos da vítima e ela não esteja sendo ameaçada, você mantém o alvo pacífico e incapaz de resistir aos seus poderes de hipnotismo. Entretanto, implantar comandos adicionais com outros poderes de *Dominação* requerem outros testes. Quando alterar as memórias de alguém, o Mestre deve anotar o número de

Características Mentais que você possuía no momento em que usou este poder — usos futuros de *Ordenar Esquecimentos* podem recuperar estas memórias.

Embora você remova, adicione ou altere memórias, você não pode destruir as capacidades do indivíduo, ou seja, embora você possa remover todas as memórias que um indivíduo tenha de ter aprendido uma determinada habilidade, ela ainda reterá a Habilidade em questão na planilha, simplesmente sendo incapaz de lembrar-se onde e como aprendeu isso. *Ordenar Esquecimentos* é mais útil para mudar as memórias que alguém tem de um evento (fazendo com que um mortal se esqueça que você alimentou-se dele, por exemplo) ou para cobrir o uso de outros poderes (removendo a lembrança que alguém tem do uso de *Sugestão Pós-Hipnótica*, deixando o comando engatilhado no subconsciente dele). Quanto mais detalhada for a sua descrição de novas memórias, mais realistas elas parecerão à sua vítima.

Usos de *Ordenar Esquecimentos* podem determinar se certas memórias do alvo são falsas, fazendo com que o indivíduo lembre-se de suas verdadeiras experiências. Vencendo um Desafio Mental Estático contra o número de Características Mentais que o vampiro possuía quando deu o *Ordenar Esquecimentos* no alvo, você pode

determinar se certas memórias foram implantadas ou alteradas e então restaurar as memórias originais ou realterar as falsas à sua vontade. Você não pode usar este poder em suas próprias memórias.

Condicionamento

Os poderes de sua influência mental são assustadores e perversos. Com o tempo, você pode minar as defesas da mente mais determinada e até mesmo destruir a personalidade e vontade própria de alguém. Você precisa ter acesso irrestrito à vítima por diversas noites inteiras. Desde que você consiga derrubar a resistência de sua vítima, sua vontade será estilhaçada e sua mente torna-se como cera quente em suas mãos.

Cada noite em que você exercer o *Condicionamento*, você precisa fazer um Desafio Mental contra sua vítima. Se você acumular tantas vitórias quanto o número de Características de *Autocontrole* de sua vítima (Força de Vontade para alvos sem virtudes vampíricas), você destruirá a mente da vítima e tornará ela uma escrava completa. A vítima perde sua criatividade e vontade própria, seguindo suas ordens ao pé da letra automaticamente. Você não precisa testar sua *Dominação*

Dominação Avançada

Possessão

Nenhuma mente mortal pode resistir ao poder de sua vontade. Com apenas um toque, você pode mover sua consciência para um corpo mortal, tomando controle completo do mesmo e suprimindo a mente da vítima. Pela duração da *Possessão*, seu próprio corpo permanece comatoso, enquanto a mente mortal fica inconsciente e sem ter consciência do que ocorre ao seu redor.

Uma vez que você tenha tocado um mortal, você imediatamente gasta um ponto de Força de Vontade e então realiza um Desafio Mental para completar a *Possessão*. Se você vencer o teste, você toma o controle do corpo mortal, enquanto seu próprio corpo “desmaia”. Você deve gastar uma Característica Mental para realizar a *Possessão* quando entrar no corpo. Características Mentais extras podem ser empregadas para utilizar algumas de suas Disciplinas no corpo mortal.

1 Característica	Possessão simples
2 Características	Pode usar <i>Auspícios</i>
3 Características	Também pode usar <i>Presença e Dominação</i>
4 Características	Também pode usar <i>Demência, Quimerismo e Animalismo</i>
5 Características	Pode usar também <i>Taumaturgia e Necromancia</i>

na vítima e ela seguirá suas ordens sem sequer olhar-lhe nos olhos. Além disso, a vítima ganha um reteste gratuito contra a *Dominação* de qualquer outro vampiro que não você.

Uma vítima do *Condicionamento* tem pouca vontade própria ou motivação, tendo problemas para reagir a estímulos externos. Como resultado, estes peões não podem produzir obras de arte ou ensinar algo. Falta a eles a flexibilidade para realizar este tipo de tarefas.

Se uma vítima escravizada evitar o contato com seu mestre por seis sessões de jogo (menos uma sessão por cada ponto de Força de Vontade gasto, a um mínimo de uma sessão inteira de jogo), o *Condicionamento* será quebrado e o indivíduo readquirirá sua individualidade. Um autômato pode ser desprogramado por um uso bem sucedido deste poder, da mesma forma que feito para condicioná-lo. A vítima resiste automaticamente a uma tentativa de libertá-la, mas se sucessos o suficiente forem acumulados, a individualidade do alvo terá sido restaurada.

Durante o transcorrer da *Possessão*, você sofre tudo que acontecer ao corpo mortal, tanto quanto guia as ações deste. Seu corpo cainita sofre qualquer dano que o corpo mortal receber. Se o corpo mortal morrer antes que sua consciência possa fugir, você imediatamente entra em torpor. Se você deseja abandonar o corpo mortal de volta para seu próprio corpo, você precisa anunciar sua intenção no início do turno e seu espírito não retornará até o final do mesmo turno (embora você ainda possa agir normalmente durante o mesmo). Uma vez que você abandone o corpo, o mortal reassume o controle do mesmo (assumindo que ele ainda esteja vivo).

Enquanto estiver no corpo mortal, você pode viajar qualquer distância para longe de seu corpo inconsciente. Você possui todas as capacidades de um corpo vivo, podendo inclusive sobreviver na luz solar, se você conseguir manter-se acordado. O corpo, entretanto, é tão vulnerável quanto o de qualquer outro mortal. Por este motivo, muitos vampiros utilizam *Possessão* em seus carnicais para aproveitarem-se da resistência inerente destes.

Se seu corpo vampírico for destruído enquanto sua consciência reside em outro corpo, você pode tentar permanecer nesta nova forma. Entretanto, você precisa vencer ou empatar um Teste Simples a cada nascer do sol. Se você perder, seu espírito é liberado para o plano astral, perdido para sempre. Um corpo possuído não pode ser Abraçado; seu espírito previne a transferência da maldição de Caim e o corpo simplesmente morrerá.

Este poder é inútil contra outros vampiros e outras criaturas sobrenaturais — suas vontades são muito fortes

para serem completamente dominadas.

FORTITUDE

Todos os vampiros são resistentes de forma sobrenatural, capaz de sobreviver a tiros, cortes e concussões. Alguns poucos, entretanto, são ainda mais resistentes, capazes de resistir aos ferimentos mais severos e persistir mesmo contra o fogo e a luz solar por curtos períodos de tempo. A Disciplina da *Fortitude* representa esta resistência e capacita determinados cainitas a sobreviverem onde a Morte Final seria certa para vampiros inferiores.

Retestes de *Fortitude* utilizam-se da Habilidade *Sobrevivência*.

Fortitude Básica

Tolerância

Enquanto a maioria dos cainitas ainda sofre da fadiga e da dor de seus ferimentos, você ignora estas dificuldades. Mesmo os ferimentos mais sérios como os de fogo e de luz solar não o pararão.

Você não sofre de nenhuma penalidade por ferimentos até o nível Machucado. Enquanto a maioria dos vampiros perdem todos os empates enquanto Feridos ou permanecem Incapacitados, você sofre nestes casos apenas a penalidade de estar Machucado. Você entra em Torpor ou atinge a Morte Final normalmente.

Têmpera

Ferimentos que atrasariam outros vampiros não significam nada para você. Você pode ignorar dano da maioria das fontes, não sentido dor e tampouco sendo ferido. Seu corpo resiste a danos com um vigor incrível.

Uma vez atingindo este poder, você ganha um nível de vitalidade extra, que age exatamente como um novo nível Saudável. Este nível é perdido e curado como qualquer outro.

Fortitude Intermediária

Resiliência

Mesmo as ameaças da maioria dos cainitas, o fogo e a luz solar, raramente o machucam. Você pode sobreviver ao que reduziria outros vampiros a cinzas, embora isso somente seja verdade por um curto período de tempo. Quando sofrer dano agravado, você imediatamente pode fazer um Teste Simples para reduzir a severidade do dano. Se você for bem sucedido, você transforma o dano em letal. Antes de fazer o teste, você pode gastar uma Característica Física relacionada ao vigor, permitindo a você reduzir o ferimento no caso de um empate ou vitória. Caso contrário, você apenas reduz o ferimento no caso de uma vitória. O uso de *Resiliência* é reflexo, não contando como uma ação.

Você pode usar esta Disciplina apenas uma vez para cada ataque. Assim, se você receber dois ou mais dano agravado em um mesmo ataque, você pode tentar reduzir a letal apenas um deles.

Resistência

Seu vigor vampírico supera de longe o de qualquer mortal ou mesmo da maioria dos vampiros. Golpes que matariam um mortal podem nem mesmo arranhá-lo.

Quando sofrendo dano letal ou contundente, você realiza um Teste Simples imediatamente para evitar parte do dano. Se você for bem sucedido, você remove um dos níveis de ferimento da quantidade sofrida. Antes de fazer o teste, você pode escolher gastar uma de suas Características Físicas relacionadas ao vigor para evitar dano em um empate ou vitória. Caso contrário, você precisa vencer o teste. O uso de *Resistência* é reflexo, não contando como uma ação.

Você pode usar esta Disciplina após reduzir dano agravado com *Resiliência*, tentando negar o dano completamente ou reduzi-lo ainda mais. Assim, se você sofre dois níveis de dano agravado de luz solar, você pode testar para reduzir um dos níveis a letal com *Resiliência* e depois tentar remover este dano letal com *Resistência*. Você pode usar esta Disciplina apenas uma vez com cada ataque, de forma que, se você sofrer dois ou mais níveis de dano de um único ataque, você poderá apenas tentar ignorar um dos níveis com este poder.

Escudo

Como uma barra de aço, uma montanha ou uma constante imutável, você resiste a qualquer dano e sobrevive qualquer ataque. Apenas forças monumentais e persistentes podem destruí-lo completamente. Entretanto, uma vez que o fogo e a destruição tenham passado, você pode erguer-se do caos que restou.

A qualquer ponto durante um turno, você pode declarar o uso do *Escudo*. Você precisa gastar permanentemente um ponto de Força de Vontade ou, também permanentemente, três Características Físicas

para ativar esta Disciplina (embora tais Características possam ser recompradas posteriormente com experiência). Quando você declara o *Escudo*, você imediatamente ignora todo o dano que você sofreu em um turno e não recebe dano pelo restante deste mesmo turno. Você pode declarar uso do *Escudo* mesmo após ter sido “morto”, ignorando todo o dano que o teria matado e outros ferimentos sofridos no mesmo turno. Se você foi “morto”, precisa usar o *Escudo* no mesmo turno, pois uma vez que um novo turno se inicie, você não pode ignorar dano prévio. O uso do *Escudo* é reflexo e não conta como uma ação.

METAMORFOSE

Sobrevivência nas regiões selvagens é tarefa árdua mesmo para vampiros, os quais precisam arranjar meios para evitar a luz do sul, caçar e evitar lupinos maníacos. Os Gangrel metamorfos, entretanto, mestram a arte da Disciplina *Metamorfose* como uma das ferramentas de seu sucesso. Com *Metamorfose*, o vampiro pode alterar partes de seu corpo por invocar as forças da natureza. Retestes para *Metamorfose*, se forem possíveis, podem ser feitos pela Habilidade *Sobrevivência*.

Metamorfose Básica

Olhos da Besta

Com uma pausa momentânea, você pode fazer com que seus olhos vejam na escuridão mais absoluta. Um brilho vermelho sombrio emana de seus olhos e você pode então enxergar no negro mais profundo.

Você precisa apenas declarar a sua intenção de se utilizar dos *Olhos da Besta* e, ao final do turno, a mudança é completa. Você não sofre qualquer penalidade em escuridão normal pelo uso desta Disciplina. Entretanto, você sofre da Característica Negativa *Bestial* devido aos olhos avermelhados, a menos que você tome alguma providência para ocultá-los (mais comumente através de óculos escuros). Usar este poder é uma óbvia Quebra de Máscara.

Garras de Lobo

Como um lobo ou urso, você possui garras poderosas capazes de rasgar carne. Você pode fazer crescer estas garras à sua vontade, com um mínimo de esforço; elas crescem misticamente de suas mãos e se retraem normalmente quando você desejar.

Por gastar um Ponto de Sangue, você faz as Garras de Lobo se estenderem de sua mão (e dos pés, se assim for desejado) ao final do turno. Estas garras conferem a Característica *Afiado* como bônus, usada em combates ou para escaladas e elas infligem dano agravado.

Metamorfose Intermediária

Fusão com a Terra

Para um viajante das regiões selvagens, *Fusão com a Terra* é um poder muito valioso. Com esta Disciplina, você afunda na terra e dorme misticamente sem ser perturbado embaixo do solo.

Você precisa tocar o solo para usar *Fusão com a Terra*, não podendo afundar através de pedra, madeira, concreto ou outras substâncias. Você começa imediatamente a afundar misticamente dentro do solo, levando consigo

apenas suas roupas e pequenas possessões pessoais que você carregue (como um telefone celular ou uma pequena pistola). O uso deste poder o protege completamente da luz solar e o capacita a dormir tranquilamente. Você não possui consciência do que ocorre acima de você e, além disso, você não pertence completamente ao mundo material. Enquanto estiver neste estado, você não pode se mover, exceto para erguer-se do solo à sua vontade.

Enquanto conectado à terra, você permanece em um estado quase intangível, parcialmente difuso em espírito através do solo. Assim, você não pode ser facilmente detectado fisicamente ou por espíritos. Se o seu local sob o solo for perturbado de alguma forma, você imediatamente retorna ao estado físico e completamente fraco, sendo cuspidado para a superfície e espirrando terra em todas as direções. Você não pode agir durante o primeiro turno após erguer-se do solo desta forma. Entretanto, se você erguer-se por conta própria (o que pode ser feito quando você quiser), você estará plenamente consciente e podendo agir à vontade.

Você precisa gastar um Ponto de Sangue para a *Fusão com a Terra*. Afundar no solo requer um turno completo, no qual você não pode fazer nada mais (uma vez que você está descendo lentamente para dentro da terra).

Sombra da Besta

Contos antigos de vampiros dizem que eles assumem formas como as de um lobo ou morcego. Embora a maioria dos vampiros considere isto bobagem, os anciãos Gangrel possuem poderes que os capacita a se transformarem em animais. Com a *Sombra da Besta*, você pode mudar a forma de seu corpo para o de uma fera imortal, imitando um animal normal. A maioria dos

vampiros se transforma em lobos ou morcegos, embora outros possuam formas diferentes dependendo de sua cultura e laços geográficos — chacais na África, dingos na Austrália ou ratos gigantes na cidade já foram verificados.

Mudar em uma forma animal custa um Ponto de Sangue e demora três turnos completos (cada Ponto de Sangue adicional reduz o tempo em um turno até o máximo de três Pontos de Sangue gastos para transformar-se em um turno). Você permanecerá na forma animal até o próximo nascer do sol ou até que você decida voltar à forma humana. Roupas e pequenas possessões são transformadas com você.

Na forma animal, você pode usar suas Disciplinas à exceção de *Necromancia*, *Serpentis*, *Taumaturgia* e *Vicissitude* (a incapacidade de falar também dificulta os usos de *Dominação*). A forma de lobo garante a você de bônus as Características *Alerta* e *Atento*, bem como os efeitos das *Garras de Lobo* e uma velocidade de corrida melhorada. A forma de morcego lhe garante o *Merit Audição Aguçada*, embora você esteja limitado a apenas três Características Físicas enquanto nesta forma.

As formas animais assumidas por este poder são, de todas as formas, fisicamente idênticas a animais normais, à exceção de que elas estão mortas, cadáveres animados como compete a vampiros.

Metamorfose Avançada

Forma de Névoa

Seu controle sobre sua forma física é tão completo que você pode se dissolver em uma fina névoa. Você dispersa em uma nuvem flutuante, ainda sendo capaz de sentir seus arredores e capaz de se mover à sua vontade. Esta névoa pode passar através de finas rachaduras e buracos e não pode ser dispersa por ventos naturais.

Assumir a *Forma de Névoa* custa um Ponto de Sangue e dura três turnos (cada Ponto de Sangue adicional reduz o tempo em um turno até o máximo de três Pontos de Sangue gastos para transformar-se em um turno). Você pode retornar à forma física à sua vontade instantaneamente. Você é imune a qualquer ataque físico

mundano enquanto nesta forma e toma um nível de dano a menos de fogo e luz solar automaticamente. Você é ainda afetado normalmente por ataques mágicos, embora não possua sangue enquanto nesta forma e assim muitos dos poderes de *Taumaturgia* sejam inúteis contra você. Embora você não possa ser afetado fisicamente, ainda pode usar suas Disciplinas, desde que elas não necessitem de sua forma física (você não pode, por exemplo, usar *Dominação* por não possuir olhos para suas vítimas encararem. Entretanto, pode se valer de sua *Presença*). Enquanto em sua *Forma de Névoa*, você move-se para onde desejar à velocidade de caminhada, embora possa ser empurrado em outra direção por ventos fortes.

OFUSCAÇÃO

Sendo criaturas de subterfúgios, intrigas e esperteza, os cainitas possuem um talento único para furtividade e mentiras. Para alguns, este talento vai além do normal, tais vampiros nublando a mente das pessoas ao seu redor para que elas evitem prestar atenção neles. Como resultado, estes vampiros permanecem obscurecidos, livres da observação e talvez estendendo seus poderes a outras pessoas e objetos.

Uma vez que *Ofuscação* nubla a percepção de seus alvos, eles evitam notar indivíduos escondidos e a pensar sobre eles, a menos que sua atenção seja chamada. Assim, se um vampiro ofuscado andar pela sala, pessoas irão evitá-lo subconscientemente. Se ele se sentar em uma cadeira enquanto usando esta Disciplina, os outros ignorarão aquele assento “vago”, buscando outros assentos ou permanecendo em pé, jamais pensando a respeito de porque aquele assento continua “vazio”. Esta furtividade é quebrada se o indivíduo deliberadamente interagir com o meio ambiente, por pegar ou soltar

um item, falar com alguém, tocar uma pessoa ou manipular um objeto — o que pode passar despercebido varia com o nível desta Disciplina, como explicado em cada poder individual. A *Ofuscação* funciona contra todos os sentidos, uma vez que o vampiro força o desvio de atenção para outras coisas que não ele mesmo. Assim, um Nosferatu usando *Presença Invisível* jamais será traído pelo odor do esgoto de onde ele acabou de sair.

Para representar o uso de *Ofuscação*, cruze seus braços em frente ao peito, mostrando com os dedos o seu nível mais alto nesta disciplina (um dedo para Básico, dois para Intermediário e três para Avançado).

A Disciplina de *Auspícios* pode ser utilizada para perceber a *Ofuscação*. Um indivíduo com *Auspícios* ou outro poder de sensibilidade sobrenatural pode penetrar na *Ofuscação* se ele já estiver procurando por alguém escondido. Para cada nível de diferença entre o nível de *Ofuscação* do escondido e do *Auspícios* daquele que procura, há um modificador no número de Características na base de um para um, em caso de empates ou contra-aposas. Se o sujeito for bem sucedido, ele passa através da *Ofuscação* percebendo o escondido normalmente. Se o vampiro ofuscado vencer o Desafio, ele nubla também a mente daquele com *Auspícios*. Assim, se um indivíduo com *Desaparecimento do Olho da Mente* (um poder Intermediário) se esconde de alguém que possua apenas *Sentidos Aguçados* (um poder Básico), ele ganha duas Características de bônus no Desafio Mental feito para percebê-lo e, se vencer, permanecerá sem ser notado. Este bônus se aplica mesmo se o vampiro se escondendo utilizar um poder de *Ofuscação* menor do que ele possua. Assim, sua *Presença Invisível* continua potente contra outros vampiros se ele conhecer níveis Intermediários ou Avançado de *Ofuscação*. Similarmente, um simples *Sentidos Aguçados* ganha todo o poder do total de *Auspícios* daquele que procura, sendo que um vampiro que conheça *Projeção Psíquica* é difícil de enganar, mesmo se utilizando seus poderes Básicos.

Poderes de *Ofuscação* duram pelo tempo que forem mantidos e geralmente não exigem nenhum esforço especial. Estes poderes ocultam o usuário e tudo que ele vestir ou carregar. A Habilidade *Furtividade* é utilizada para retestes por aumentar esta Habilidade com técnicas usuais de se esconder. Indivíduos ocultados por este poder não podem se utilizar de Força de Vontade para se defender de *Auspícios* usado para percebê-los (eles não podem “querer” estar mais escondidos do que já estão).

Ofuscação Básica

Manto de Sombras

Permanecendo parado e escondido atrás de alguma cobertura, você pode borrar as linhas aparentes de sua forma e fazer-se difícil de ser notado. Quando ninguém estiver observando, você utiliza alguma cobertura e some da vista. Desde que você permaneça em silêncio e imóvel em um lugar escuro ou atrás de algo, você pode cruzar seus braços na frente de seu peito para representar o uso da *Ofuscação*. Enquanto estiver escondido, ninguém, exceto cainitas usando *Auspícios* (ou outras criaturas sobrenaturais com capacidades sensoriais similares) pode notá-lo. Você deixa de estar escondido se movimentar-se, falar ou interagir com o ambiente ao seu redor de alguma forma.

Presença Invisível

Seus poderes de ocultamento o permitem a sumir de vista e mesmo andando em meio às pessoas, você não é notado. A qualquer tempo em que você não estiver sendo observado por ninguém, você pode invocar esta Disciplina e cruzar seus braços em frente ao peito para representá-la. Uma vez oculto, você pode caminhar e movimentar-se em geral sem ser percebido. Este ocultamento dura enquanto você não falar, fazer ruídos altos ou interagir com seus arredores — você pode andar sem ser visto, mas não pode abrir portas, atacar uma pessoa, ativar sua *Presença* ou quebrar um vaso, por exemplo.

Ofuscação Intermediária

Máscara das Mil Faces

Por alterar as percepções das pessoas ao seu redor, você faz com que lhe vejam não como você realmente é, mas como alguém diferente de sua aparência física. Geralmente, este poder faz com que as pessoas ignorem sua aparência, fazendo com que você seja apenas mais um rosto na multidão. Entretanto, se você se concentrar, pode especificar uma aparência distinta ou até mesmo tentar imitar alguém.

Enquanto estiver usando *Máscara das Mil Faces*, suas feições parecem comuns e sem nenhuma marca peculiar. As descrições que as pessoas terão de você serão vagas e pouco precisas, sabendo como você é em termos gerais, mas sem poder acrescentar detalhes mais precisos (Nosferatu parecem mortais comuns por utilizarem este poder). Se você gastar uma Característica Mental, poderá assumir uma aparência específica, entretanto, fazendo com que as pessoas lhe vejam, ouçam e cheirem como você especificar. Assim, você pode fazer com que seu cabelo pareça ser de uma cor diferente, mudar o formato

de seu rosto ou parecer exalar um determinado perfume (ou nenhum cheiro). Note, contudo, que isto não altera a aparência do que você veste ou carrega — apenas sua aparência física é obscurecida. A *Máscara das Mil Faces* se mantém enquanto você não dormir, for nocauteado, entrar em torpor ou morrer.

Você ainda usa suas Características Sociais normais enquanto usar a *Máscara das Mil Faces*. Você pode assumir uma imagem com menos Características, se desejar, mas não pode acrescentar mais Características Sociais do que já possua, a menos que queime Pontos de Sangue para simulá-las. No mais, sua aparência e maneirismos misteriosamente falham em convencer outras pessoas. Você não pode usar *Máscara das Mil Faces* em conjunto com sangue para obter mais Características Sociais do que sua geração permitiria, de forma que é difícil imitar a graça e a elegância de um ancião. De qualquer forma, mesmo que você queime sangue para parecer ter mais Características Sociais, você ainda utiliza suas Características normais em Desafios, empates e contra- apostas. Você apenas parece ser mais (ou menos) bonito, mais gracioso e elegante, sem o ser realmente.

Desaparecimento do Olho da Mente

Os seus poderes incríveis lhe permitem permanecer escondido mesmo quando falar ou se mover. Você pode sumir perante a vista de todo mundo.

Ofuscação Avançada

Cobrir o Grupo

Seus poderes de ocultamento se estendem para além de você. Com algum esforço, você pode usar seus poderes sobre diversas pessoas, escondendo-as todas de serem vistas ou mascarando-as com aparências ilusórias.

Para fazer uso de *Cobrir o Grupo*, você precisa gastar uma Característica Mental para cada indivíduo ocultado. Você pode usar qualquer poder de *Ofuscação* que possua sobre os alvos. Assim, pode determinar o uso de *Máscara das Mil Faces* sobre muitos aliados, fazendo-os parecerem todos pessoas distintas (ou clonando-os todos em gêmeos) ou escolher esconder todo um grupo com o *Desaparecimento do Olho da Mente*. Quando você utilizar este poder, ainda precisará de todas as condições de funcionamento do poder estendido — você não pode lançar *Manto de Sombras* em alguém que não esteja atrás de uma cobertura ou nas sombras, por exemplo. Se você faz com que um grupo de indivíduos desapareça com o *Desaparecimento do Olho da Mente*, você precisa realizar apenas um Desafio Mental em massa para esconder todo mundo. Qualquer um que puder lhe ver, verá o grupo

Quando usar o *Desaparecimento do Olho da Mente*, você ganha todos os benefícios da *Presença Invisível*, mas com alguns bônus adicionais. Você pode sumir da vista quando bem desejar, sem precisar procurar cobertura. Para fazer isso, você apenas precisa declarar sua intenção e realizar um Desafio Mental em massa contra quaisquer observadores, incluindo aqueles que possuem *Auspícios*. Você precisa apostar tantas Características quantos forem os observadores e colocará um único símbolo (papel, pedra ou tesoura) contra todos eles. Se você for bem sucedido, desaparecerá sem ser notado. Mesmo se algumas pessoas vencerem o teste e continuarem lhe vendo, você pode tentar novamente no turno seguinte por usos consecutivos deste poder. Você apenas perde na aposta tantas Características quanto pessoas que lhe venceram no teste. Sumir com o *Desaparecimento do Olho da Mente* não conta como uma ação, mas apenas ocorre no final do turno. Assim, se você tentar bater em alguém e depois sumir, deverá esperar pelo final do turno.

Além disso, você pode falar alto enquanto usando esta Disciplina e ainda assim tentar permanecer escondido. Se você falar, precisará novamente fazer um Desafio Mental em massa contra qualquer pessoa tentando detectar sua posição, independente do uso de *Auspícios*. Qualquer um que perder para você no teste falhará em determinar onde você está, simplesmente ouvindo uma voz que surge em pleno ar. Aquelles que lhe vencerem poderão lhe notar através da *Ofuscação*. Você não pode tentar permanecer invisível se gritar, interagir com o meio ambiente, usar *Presença* ou atacar, mas pode tomar esta ação e tentar sumir novamente, como descrito acima.

inteiro, da mesma forma que alguém que não lhe veja não perceberá o restante das pessoas ofuscadas por você. Você somente pode estender um poder que também esteja usando e somente estender um poder de cada vez.

Indivíduos sobre os efeitos de *Cobrir o Grupo* ainda podem se ver mutuamente. É claro que um indivíduo com *Ofuscação* própria pode tentar se ocultar do restante do grupo coberto. Se qualquer indivíduo sob os efeitos de *Cobrir o Grupo* violar alguma das condições que o mantém oculto, ele imediatamente se torna visível, mas não o restante das pessoas ofuscadas. Mas se o vampiro que gera o poder de *Cobrir o Grupo* tornar-se visível por algum motivo, o grupo inteiro surgirá com ele. De forma similar, se um indivíduo com *Auspícios* notar alguém ofuscado por você, os demais permanecerão ofuscados. Mas, se este indivíduo com *Auspícios* perceber a você, todos os demais que você oculta serão também notados.

Cobrir o Grupo só estende poderes sobre criaturas ou entidades. Você não pode usar este poder para esconder uma casa, por exemplo, mas pode ocultar um grupo de vampiros e tudo o que eles vestirem e carregarem.

POTÊNCIA

Todos os vampiros são capazes de exercer força sobrenatural para os padrões humanos, simplesmente por utilizar o seu sangue. Com *Potência*, entretanto, esta força vai além do esperado. O poder inumano conferido pela *Potência* é suficiente para permitir a um vampiro quebrar ossos, rachar pedras e mesmo destruir objetos resistentes. Vampiros usando *Potência* em batalha são temíveis, dando golpes que são sentidos até mesmo por adversários cainitas. A maioria dos usos de *Potência* acima do nível Básico são considerados Quebras de Máscara na Camarilla. A *Potência*, como uma Disciplina que aumenta as capacidades físicas, não utiliza qualquer Habilidade para retestes além daquelas Habilidades que normalmente seriam utilizadas na tarefa em questão. Assim, por exemplo, quando batendo em alguém, *Briga* pode ser usada em retestes de *Potência*.

Potência Básica

Intrepidez

Você possui uma quantidade de força incomum para os vampiros. Onde outros falham, você redobra seus esforços. Seus golpes possuem uma força que pode matar o mais resistente dos mortais. Com *Intrepidez*, todos os seus golpes desarmados ou com armas contundentes produzem dano letal ao invés de contundente, se você assim o desejar. Além disso, uma vez por sessão de jogo, você pode restaurar sua força perdida, recuperando todas as Características *Musculoso*, *Feroz*, *Intrépido*, *Rude* e *Rijo* que você tenha gasto. Você precisa restaurar todos eles de uma vez só — se você possuir Características apropriadas que não tenham sido gastas quando você usar a *Intrepidez*, não poderá escolher restaurá-las mais tarde. Usar a *Intrepidez* não custa nada e nem conta como ação, podendo ser feita a qualquer tempo.

Força

Sua força assusta mesmo outros vampiros. Poucos arriscariam entrar em um teste de poder físico com você. Você está além do vampiro médio em desafios envolvendo sua força.

Potência Intermediária

Vigor

Sua força vampírica é realmente fenomenal. Você pode erguer centenas de quilogramas com facilidade, tendo força o suficiente para esmagar ossos com um único golpe e nocautear qualquer oponente inferior.

Aqueles que possuem o *Vigor* podem usar a Bomba em Desafios envolvendo sua força (um quarto sinal no Jan-ken-pô — verifique as regras no Capítulo Seis). Você não precisa utilizar a Bomba em um Desafio, mas deve avisar seu oponente que é capaz de empregá-la antes de realizar o teste em si. Usar *Vigor* não custa nada, mas requerem que você utilize-se apenas de sua força; seu oponente pode tentar ainda usar vigor ou velocidade para se defender, mas isto não impede de você usar a Bomba.

Com *Força*, você pode fazer um único reteste em qualquer Desafio de pura força física. Assim, se você está agarrando, imobilizando, levantando um objeto pesado ou quebrando algo, você pode invocar a *Força* para um reteste. Uma vez que você tenha invocado a *Força*, este será o último reteste do Desafio, Nenhum reteste posterior sendo permitido. A *Força* não custa nada.

Você pode usar a *Força* mesmo se o oponente tenta escapar ou ignorar sua força. Este poder é tão assustador que mesmo tentativas de utilizar-se do vigor natural ou de esquivar-se rápido podem ser superadas, desde que você confie somente em sua força bruta para atingi-lo. Fazer isso normalmente significa que você deve apostar uma Característica Física relacionada à força, especialmente aquelas que podem ser restauradas com a *Intrepidez*. Obviamente, se você não puder exercer sua *Força*, não poderá pedir por um reteste — assim, você não pode utilizar *Força* à distância, com objetos atirados (que requerem velocidade, destreza e mira). Você pode se valer da *Força* enquanto tentando segurar alguém tentando se esquivar, mas não quando pegar e atirar um objeto pesado.

Intensidade

Sua força titânica nunca lhe falhou. A menos que pressionado ou ferido, você pode realizar feitos de força continuamente.

Sempre que você entrar em um Desafio de força, você pode usar sua *Potência* como Característica apostada. Esta Característica não conta no total quando computando empates e contra-apostas, mas também jamais é perdida. Assim, você pode utilizar a *Potência* em testes sucessivos de força. Apenas se você for forçado a apostar mais de uma Característica — como em ser confrontado por uma de suas Características Negativas ou estar ferido — você arrisca perder alguma de suas Características Físicas apostadas.

Se você perder todas suas Características Físicas, você não pode se utilizar desta Disciplina.

Uma vez que você se encontre totalmente exausto, não poderá mais entrar em Desafios.

Potência Avançada

Pujança

Nenhum mortal pode lhe fazer frente e mesmo vampiros tremem ao seu toque. A força de seus membros cadavéricos é realmente monumental, esmagando tudo que se opor a você.

Com *Pujança*, você vence todos os empates em testes de força automaticamente. Você não precisa comparar o número de Características, a menos que outro fator lhe faça perder os empates (como estar ferido) ou dê ao

oponente também a habilidade de vencer empates (como a *Velocidade do Vento*), casos em que você compara as Características normalmente.

Além disso, sua força incrível causa um nível de dano adicional em combate. Este bônus se aplica apenas a ataques aonde sua força faça diferença — ou seja, combate corporal ou com armas brancas. Entretanto, o uso de tamanha força quase com certeza quebrará armas que não foram projetadas especialmente para serem usadas com tamanha brutalidade.

PRESENÇA

Para muitos, os vampiros exalam um ar de comando, sensualidade e intimidação. Para um mestre da *Presença*, emoções são como brinquedos para serem usadas e manipuladas. Uma vez que muitos cainitas sobrevivem através da sutil manipulação da sociedade mortal, a capacidade de alterar emoções e controlar desejos é uma habilidade valiosa. Mais do que simplesmente valer-se da intriga ou agir cuidadosamente para influenciar os outros, a *Presença* literalmente projeta auras de poder ou medo.

Diferente da *Dominação*, que afeta diretamente a mente racional, a *Presença* afeta as emoções, sendo assim uma forma mais sutil de controle. Entretanto, os efeitos da *Presença* são menos previsíveis que as vítimas de *Dominação*. Além disso, embora *Dominação* requeira que a vítima veja seus olhos, *Presença* requer que somente sua face seja visível — e alguns de seus poderes não requerem nem isto. *Presença* pode ser retestada com a Habilidade *Liderança*.

Presença Básica

Fascínio

A visão de sua pessoa mexe com os outros. Quando você deixa seu carisma brilhar, você chama a atenção naturalmente. Pessoas tentam se aproximar de você e mesmo aqueles que não estão inclinados a lhe dar ouvidos levam em consideração o que você tem a dizer.

Quando você estiver envolvido em um Desafio Social, você pode gastar uma Característica Social para invocar o *Fascínio*, ganhando um reteste automático. Você somente pode empregar este poder uma vez por Desafio Social. Você pode usar *Fascínio* em um desafio em massa, mas precisará gastar uma Característica Social para cada pessoa com quem será feito o reteste.

Olhar Aterrorizante

Por silvar, mostrar suas presas e permitir que suas feições vampíricas surjam, você pode amedrontar mortais e

mesmo assustar outros vampiros. Embora poucos se arrisquem a atrair a fúria de um cainita zangado, suas feições temerosas vão além disso, gerando um terror sobrenatural no coração de suas vítimas.

Realizando um Desafio Social contra sua vítima, você emite terror a ela. Se você for bem sucedido, a vítima fugirá de sua presença e tentará lhe evitar pelo restante da cena ou da próxima hora. Se acuada, a vítima ainda tentará se defender, mas fará isso enquanto tenta escapar de você. O indivíduo ainda se defende normalmente, mas ele precisa apostar uma Característica adicional se tentar lhe atacar ou agir contra você, como se ele estivesse ferido.

Já que usar esta Disciplina exige que você silve (interpretando), mostre suas presas e deixe a natureza vampírica clara em você, ela é uma quebra óbvia da Máscara.

Transe

Quando você usa seu charme contra um indivíduo, você é quase que hipnoticamente magnético. Indivíduos afetados por sua *Presença* passam a achá-lo irresistível.

Você precisa fazer um Desafio Social contra o alvo para usar o *Transe*. Se você for bem sucedido, o alvo estará disposto para com você de forma favorável e não irá insultá-lo ou atacá-lo pelo restante da cena (ou hora). Além disso, um indivíduo antes neutro quererá ajudá-lo e agir como se fosse seu amigo; mesmo um alvo inicialmente hostil será tornado indiferente com relação a você. Se você tomar alguma ação hostil contra o alvo, é óbvio que o *Transe* será quebrado imediatamente e não poderá ser usado contra o mesmo indivíduo novamente pelo restante da cena.

Convocação

Exercendo seus incríveis poderes manipulativos, você pode fazer com que os outros venham até onde você está. Sua vítima não precisa vê-lo e nem mesmo ser vista por você — desde que você conheça o sujeito, você pode convocá-lo para seu lado. Uma vez chamado, a vítima tenta chegar até você pelos meios que lhe forem possíveis, completamente desconhecadora da natureza sobrenatural de seu desejo e evitando qualquer situação que poderia lhe prevenir de sua compulsão (como quartos trancados ou aliados superprotetores). A compulsão durará até a vítima chegar e fazer sua presença conhecida a você.

Para usar a *Convocação* em alguém, você precisa do auxílio de um Mestre. Informe a ele a pessoa a quem você deseja convocar, bem como o seu número de Características Sociais atual e se você utilizará sua Habilidade *Liderança*. O Mestre então irá achar o indivíduo, realizar um Desafio Social em seu lugar e usar a *Liderança* para retestes se for necessário. Se o desafio for bem sucedido, o alvo virá até você como descrito acima.

Presença Avançada

Majestade

A força de sua personalidade faz de você uma criatura temível. Quando você utiliza sua *Majestade*, pessoas se curvam à sua presença, corações se quebram e indivíduos se arrepiam. Ninguém ousará desafiá-lo ou arriscará provocar sua ira, pois sua magnificência o torna um indivíduo sem par.

Por gastar um ponto de Força de Vontade, você ativa sua *Majestade* pela duração de uma cena ou uma hora completa. Você pode representar o uso deste poder por colocar seus braços distantes da lateral de seu corpo ou por algum símbolo especial definido pelos Mestres.

Se o teste falhar, o alvo resistiu à *Convocação*. De qualquer forma, você não terá idéia se o desafio foi bem sucedido ou falhou e, desta forma, não há qualquer garantia que sua *Convocação* tenha dado certo. É claro que, se sua vítima não aparecer após determinado tempo, você pode desconfiar que algo não funcionou e então esperar cinco minutos para tentar convocá-la novamente.

Você pode apenas convocar alguém que conheça — no mínimo, alguém com quem você já teve a oportunidade de conversar por uns poucos minutos ou alguém que já tenha sido alvo de sua *Presença* anteriormente. Se outro vampiro usar simultaneamente *Convocação* em sua vítima, ela irá na direção do cainita de geração mais baixa (se vários vampiros são da mesma geração, ela irá para aquele que a convocou primeiro). Se dois vampiros de mesma geração convocarem alguém ao mesmo tempo, o Mestre deve exigir um Desafio Social entre ambos, a vítima indo na direção do vencedor.

Em um caso incomum de *Convocação* ser usada sobre uma identidade falsa (como uma identidade criada pela *Máscara das Mil Faces*, por exemplo), este poder ainda trará o indivíduo à sua presença. Se vários indivíduos usarem a mesma identidade falsa, a *Convocação* trará normalmente aquele que estiver mais próximo (em realidade, aquele que o Mestre achar primeiro) e qualquer uso futuro de *Convocação* por sua parte sempre trará este mesmo indivíduo novamente. Assim, se três *Mlakavianos* usarem a *Máscara das Mil Faces* para fingirem ser a mesma pessoa, a *Convocação* chamará o que estiver mais próximo dos três e futuros usos deste poder sempre chamarão este mesmo Malkaviano.

Como adendo importante, note-se que um indivíduo convocado nunca colocará sua existência em risco para chegar a algum lugar. Ele não atravessará um parque que sabidamente tem lupinos apenas para cortar caminho e ir mais rápido e tampouco irá a um local cheio de vampiros da Camarilla se estiver sob caçada de sangue.

Enquanto você estiver sob *Majestade*, ninguém poderá insultá-lo e nem atacá-lo enquanto estiver a menos de três metros de você e ser capaz de vê-lo. Qualquer um desejando agir contra a sua *Majestade* deve realizar um Desafio Social contra você e precisará gastar um ponto de Força de Vontade apenas para realizar a tentativa. Se ele falhar no teste, isto significa que ele não poderá tentar desafiar sua *Majestade* novamente pelo restante da cena.

Se você atacar ou tomar uma ação hostil contra alguém enquanto usar sua *Majestade*, sua aura de magnanimidade desaparece imediatamente e aqueles que o observam podem se sentir ultrajados com suas atitudes. Você ainda pode usar suas Disciplinas Mentais e Sociais

enquanto elas não ferirem diretamente alguém — assim, é possível usar *Transe* ou *Dominação* em um indivíduo — mas qualquer ataque deliberado de sua parte quebrará sua *Majestade*.

Quando alguém tentar penetrar em sua *Majestade* poderá queimar um ponto de Força de Vontade adicional para um reteste. Esta é uma exceção à regra de que Força de Vontade apenas pode ser usada apenas para se defender, no caso de uma Disciplina Social ou Mental.

RAPIDEZ

Sendo uma das Disciplinas que aumentam as capacidades físicas de um vampiro, a *Rapidez* confere reflexos e velocidade sobrenaturais. Quando enfurecido, estressado ou consumido pela necessidade, um cainita pode usar o poder inerente do sangue como combustível para suas ações, movendo-se com velocidade assustadora.

Se atacado de surpresa (ver as regras do Capítulo Seis), a vítima não pode usar *Rapidez* em seu Desafio inicial, precisando responder com seus reflexos normais e apenas podendo usar sua velocidade vampírica quando terminar de reagir à surpresa.

Desde que a *Rapidez* apenas garante modificadores à velocidade ou ações adicionais, ela não possui qualquer Habilidade especial para retestes. Ações realizadas com *Rapidez* podem ser retestadas com as Habilidades normais que se aplicariam naquele caso (quando atirando duas vezes com uma pistola, por exemplo, *Armas de Fogo* pode ser utilizada para retestar cada um dos tiros). Ações adicionais conferidas pela *Rapidez* somente podem ser utilizadas para façanhas físicas. Ninguém pode combinar usos de *Dominação* ou *Taumaturgia* com *Rapidez*, por exemplo. Como regra geral, Disciplinas Mentais ou Sociais não podem ser ativadas enquanto alguém utilizar-se de *Rapidez*, exceto durante a *Alacridade*.

O uso de *Rapidez* no nível da *Explosão* ou poderes superiores é considerado Quebra de Máscara. Note que um vampiro não precisa usar toda sua *Rapidez*; um cainita com *Rapidez* Avançada pode empregar seus níveis Básicos se assim o desejar.

Rapidez Básica

Alacridade

Seus reflexos são muito aguçados. Mesmo quando você observa os outros agirem, você ainda pode realizar uma ação, completando seus movimentos antes que eles possam responder.

Por gastar um Ponto de Sangue, você ganha a habilidade de prevenir qualquer ação física ocorrendo no mesmo turno, desde que você esteja ciente dela (desviar-se de um murro que alguém irá lhe dar na cara, sim — um ataque furtivo pelas costas, não). Assim, se alguém declarar que irá sacar uma arma escondida e dar um tiro em você, você pode prevenir esta ação por sacar sua própria arma e atirar primeiro (ao invés de suas opções se limitarem a uma mera esquiva). Além disso, se alguém ataca um de seus aliados, você pode prevenir esta ação por se colocar no caminho e lutar contra o agressor ao invés disso. Se você tentar prevenir a ação de alguém usando *Rapidez* ou outro poder de aumento de

velocidade, a personagem com maior grau de *Rapidez* age primeiro.

Explosão

Com velocidade assustadora, você move-se mais rápido do que seria possível para um ser humano. Enquanto os outros ainda se recuperam dos últimos acontecimentos, você já está fazendo seu próximo movimento.

Você pode gastar um Ponto de Sangue para ganhar uma ação extra neste turno, em adição à sua *Alacridade* (os custos não são cumulativos). Esta ação adicional será tomada no final do turno, após todo mundo já ter resolvido suas ações básicas. Se várias pessoas tiverem direito a ações extras, todas serão resolvidas simultaneamente, após as ações básicas. Assim, você pode usar uma espada duas vezes, correr duas vezes mais rápido que o normal em um turno, atirar com um revólver e ainda pular atrás de uma cobertura ou, de outra forma, realizar ações múltiplas.

Rapidez Intermediária

Velocidade

Mesmo outros cainitas ficam fascinados com sua velocidade sobrenatural. Você facilmente cata objetos arremessados e a velocidade de sua corrida chicoteia roupas e levanta poeira.

Invocando toda sua *Rapidez* custa um Ponto de Sangue e capacita a você usar a Bomba em testes de velocidade e agilidade (um quarto sinal do Jan-ken-pô — veja-se as regras no Capítulo Seis). Quando realizando uma ação na qual velocidade é a essência da mesma, como se esquivar

de um ataque, arremessar uma faca ou pegar algo da mão de alguém, você pode declarar que tem *Velocidade*. Uma vez tendo sido declarado, você pode, se quiser, usar a Bomba em qualquer Desafio pelo restante do turno.

Você pode empregar a *Velocidade* em qualquer Desafio envolvendo sua própria velocidade, mesmo que os oponentes utilizem-se de vigor ou força. Assim, se você tentar usar a *Velocidade* para se esquivar fora do caminho de alguém tentando agarrá-lo, você ainda poderá usar a Bomba. Se o oponente possuir a *Força*, você ainda pode usar a Bomba para velocidade, mas o oponente ainda será capaz de exigir um reteste.

Ligeireza

Movendo-se mais rápido do que o olho humano pode acompanhar, você é um borrão que cruza a paisagem com a velocidade de uma chita. Comparados com você, transeuntes são como estátuas.

Você pode ativar *Ligeireza* e todos os seus outros poderes de *Rapidez* no mesmo turno pelo custo de um Ponto de Sangue. Sua *Ligeireza* garante a você uma ação extra no final do turno além daquela conferida pela *Explosão* (assim, você possui três ações por turno, podendo empregar a Bomba e prevenindo qualquer ação daquele turno que pudesse a vir ser realizada antes). Ações da *Ligeireza* são resolvidas após as ações de *Explosão*, no final do turno.

Rapidez Avançada

Velocidade do Vento

Chamando o poder do sangue, você pode ser um redemoinho em movimento. Sua passagem extingue pequenas chamas, chicoteia o ar e causa confusão entre entidades movendo-se mais lentamente.

Com o gasto de um único Ponto de Sangue, você pode ativar todos os seus poderes de *Rapidez*. Você agora vence todos os empates em Desafios envolvendo sua velocidade, sem considerar a quantidade de Características que você possua. Se outro fator lhe fizer perder os empates (como estar ferido) ou dê ao oponente também a habilidade de vencer empates (como a *Potência*

do oponente), você compara as Características normalmente ao invés de perder automaticamente. Os benefícios duram por todo o turno no qual a *Rapidez* for empregada. Sua *Velocidade do Vento* funciona em qualquer desafio no qual você empregue sua velocidade, independente dos oponentes empregarem sua força ou vigor. Assim, se você usa *Velocidade do Vento* contra um oponente empregando a *Pujança*, empates serão determinados normalmente, desde que ambos os poderes conferem vitória imediata em tal caso. Se o seu oponente possuir a *Força*, você ainda vencerá todos os empates, mas ele ainda pode exigir um reteste.

TAUMATURGIA: NOÇÕES GERAIS

Vampiros são criaturas mágicas e em contos do Livro de Nod há relatos de rituais e poderes que não se encaixariam nas Disciplinas normais. Na maioria das vezes, estas estranhas capacidades — como controlar o tempo, alterar seu próprio sangue, criar luzes místicas e assim por diante — permaneceram como contos apócrifos. Uns poucos raros vampiros haviam aprendido com extrair magia do poder de seu sangue, mas a grande maioria apenas utilizava os dons garantidos pelo sangue.

Na Idade Média, entretanto, o clã Tremere surgiu controlando a *Taumaturgia*. Por combinar o conhecimento de magos mortais com seus novos poderes cainitas, os Tremere descobriram o caminho para manipular vitae, forçando-o a alimentar determinados poderes especializados. Além disso, com rituais cuidadosamente preparados, eles eram capazes de criar determinados efeitos muito semelhantes aos poderosos feitiços atribuídos aos magos legendários.

A Disciplina da *Taumaturgia* é o estudo da magia vampírica, a capacidade de moldar a força do sangue de Caim em energia mística. Desenvolvida pelos Tremere, a Disciplina é composta atualmente de diversas “Trilhas”. Cada trilha representa uma área de estudos arcanos: o sangue, o fogo, proteção e assim por diante, em uma lista de estranhos efeitos.

Quando aprendendo *Taumaturgia*, você deve especificar qual é a sua trilha primária de estudo. Sempre que você aumentar sua *Taumaturgia*, você aumentará suas capacidades dentro desta trilha. Entretanto, você pode aprender outras trilhas como se fossem outras Disciplinas. Ainda assim, você nunca pode ser melhor em outra trilha do que é em sua trilha primária, até atingir o nível Avançado de *Taumaturgia*. Assim, você não pode estudar outras trilhas até atingir o nível Intermediário em sua trilha primária e suas trilhas secundárias jamais podem chegar a poderes Intermediários sem atingir o nível Avançado em sua trilha primária. Uma vez tendo atingido a *Taumaturgia* Avançada, você poderá chegar até os níveis Avançados das demais trilhas através do gasto de experiência.

Taumaturgia é província do clã Tremere e eles guardam ciumentos os seus segredos. Além disso, aprender os rudimentos da *Taumaturgia* leva mais de um ano ou mais para vampiros não treinados nos caminhos arcanos dos Tremere. Os Tremere não ensinam esta Disciplina para fora de seu clã; vampiros desejando aprender *Taumaturgia* devem encontrar um traidor dos Tremere ou gastar décadas de intensa pesquisa através dos livros de ocultismo e materiais mais raros. Entretanto, muito poucos vampiros à exceção dos Tremere perdem tempo estudando *Taumaturgia*. Há rumores que os Assamitas desenvolveram uma forma de *Taumaturgia* e que um clã do Sabbat possui uma estranha forma de feitiçaria similar à *Taumaturgia*, mas baseada em preceitos diferentes — *A Feitiçaria Koldúnica*.

Em termos de jogo, qualquer forma de magia vampírica é referida como *Taumaturgia*, embora nem toda a *Taumaturgia* seja idêntica. A forma de corrupção praticada pelos Seguidores de Set, por exemplo, é completamente distinta e incompatível com as práticas dos Tremere, mas funciona da mesma forma em questão de mecânica de jogo. É claro, que tais fatos não impedem os Tremere de usar seu conhecimento para tentar duplicar poderes existentes. A flexibilidade das muitas trilhas (duplicando ou se opondo a praticamente qualquer Disciplina) é, talvez, a maior das forças da *Taumaturgia*.

A maioria dos neófitos Tremere estuda a *Trilha do Sangue* como sua trilha primária, mas alguns poucos iniciam por outras áreas. Ainda assim, a *Trilha do Sangue* é a mais prezada forma de *Taumaturgia* dos Tremere por ser mais valiosa que outras trilhas especializadas.

Qualquer uso de *Taumaturgia* exige o gasto de um Ponto de Sangue. Alguns poderes específicos requerem gastos adicionais. *Taumaturgia* normalmente envolve falar frases estranhas e fazer gestos e, desta forma, seu uso freqüentemente é visível. A menos que especificado, o uso de *Taumaturgia* requer um turno completo e a magia toma efeito ao final de sua ação. Você não pode acelerar *Taumaturgia* pelo uso de poderes de velocidade como a *Rapidez*.

TAUMATURGIA: TRILHA DO SANGUE (REGO VITAE)

Praticamente todos os Tremere estudam a *Trilha do Sangue* como sua trilha primária. Como o clã se baseia na mentira, detecção, manipulação e controle, esta trilha permite-lhe alterar as propriedades do sangue dentro de seu corpo ou detectar informações no sangue de outros.

Retestes para a Trilha do Sangue utilizam a Habilidade *Ocultismo*.

Trilha do Sangue Básica

Gosto de Sangue

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

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

Usar *Gosto de Sangue* pode ser perigoso, já que você precisa ingerir o sangue testado. Isto pode ser problemático se o sangue estiver corrompido por alguma substância ou se você já provou do sangue do indivíduo

anteriormente, pondo-se mais próximo de um Laço de Sangue.

Fúria do Sangue

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

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

Potência do Sangue

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

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

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

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

Trilha do Sangue Avançada

Caldeirão de Sangue

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

Furto de Vitae

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

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

Você não pode guardar o sangue furtado, ele sendo necessariamente “bebido” por você.

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

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

TAUMATURGIA: SEDUÇÃO DAS CHAMAS (REGO IGNE)

Talvez uma das mais temidas formas de magia vampírica, a *Sedução das Chamas* capacita a você convocar um poderoso fogo mágico. O poder que queima dentro de seu sangue é alterado para gerar chamas dançantes que respondem ao seu comando. Embora estes fogos sejam pequenos no início, mestres desta trilha podem conjurar infernos incendiários de flamas sobrenaturais. Retestes para *Sedução das Chamas* utilizam-se da Habilidade *Ocultismo*.

Palma Ígnea

Um pequeno montante de fogo dançante rodeia sua mão (ou ambas as mãos) quando você deseja. Esta *Palma Ígnea* cria luz e o permite golpear os oponentes com as mãos para queimá-los. Uma vez invocada, a *Palma Ígnea* permanece até você decidir apagá-la. Você até mesmo pode utilizá-la em conjunção com *Rapidez* e *Potência*, tornando-se um guerreiro formidável.

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

Sedução das Chamas Intermediária

Muralha de Fogo

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

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

Rajada de Flamas

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

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

Engolfar

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

Conjurar o *Engolfar* requer uma ação. Você precisa fazer um desafio de suas Características Mentais contra as Características Físicas de seu alvo para conseguir colocá-lo em ignição. Se você for bem sucedido, o alvo explode em chamas, sofrendo dois níveis de dano agravado por fogo. Além disso, até o alvo tomar uma ação inteira para conseguir apagar as chamas, ele continuará queimando todo turno, recebendo um nível de dano agravado adicional ao final de cada turno subsequente. A vítima pode, é claro, fazer dano agravado em outros indivíduos por tocá-los enquanto estiver pegando fogo e colocar em ignição qualquer objeto inflamável que toque, mas este efeito é certamente uma consideração secundária.

Você pode *Engolfar* um mesmo alvo em turnos sucessivos, causando dano cumulativo toda vez que ela explodir em chamas. Entretanto, uma vítima já pegando fogo, somente recebe um nível de dano agravado em cada turno subsequente pelo fogo contínuo, não importando quantas vezes tenha sido explodida antes.

Tempestade de Fogo

Quando você chama pelas chamas, elas vem em uma onda que preenche todo um recinto. Uma *Tempestade de Fogo* lança chamas sobre uma grande região, queimando tudo no interior dela. Qualquer lugar que você possa ver até um limite de 15 metros pode ser o alvo de uma *Tempestade de Fogo*.

Quando você invoca uma *Tempestade de Fogo*, uma área de até 6 metros de diâmetro é atingida por chamas. Você deve realizar um Desafio em massa com todo mundo dentro da área, colocando suas Características Mentais contra as Físicas das vítimas. Qualquer um que perca é atingido pelas chamas, recebendo imediatamente um nível de dano agravado. Vítimas que não possuem modo

de escapar da região (porque estão presas em um beco sem saída ou, quem sabe, porque não podem se mover suficientemente rápido para sair dali) são queimadas automaticamente sem a necessidade de um Desafio, a critério do Mestre. Todos os materiais inflamáveis dentro da região pegarão fogo imediatamente, embora vampiros e pessoas tentando sair da região não precisem necessariamente pegar fogo.

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

TAUMATURGIA: MOVIMENTO DA MENTE (REGO MOTUS)

Através do *Movimento da Mente*, você pode manipular objetos distantes ou mesmo criaturas. Embora esta trilha não implique em nenhum tipo de força física, ela possibilita a você controlar as coisas como se estivesse realmente tocando nelas. Você apenas precisa ver o seu alvo para poder afetá-lo.

Manipulações com *Movimento da Mente* não provocam respostas táteis. Você não pode “sentir” à distância se um objeto está quente, rugoso, escorregadio. Você simplesmente o coloca em movimento.

Retestes do *Movimento da Mente* se utilizam da Habilidade *Ocultismo*.

Movimento da Mente Básico

Rajada de Força

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

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

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

Manipulação

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

Usar um objeto distante requer toda sua concentração e conta como sua ação do turno. Além disso, devido à dificuldade de se manipular com precisão objetos distantes, você precisa apostar uma Característica extra em qualquer desafio envolvendo aquele objeto — se você manipular uma arma para atirar em alguém, por exemplo, precisa apostar uma Característica extra no desafio de ataque. Objetos erguidos com este poder podem se mover à velocidade de caminhada e não pode ser nada maior do que você poderia carregar com uma única das mãos.

Qualquer coisa que você manipular permanece sob seu controle enquanto você puder vê-la, a menos que você cancele o feitiço deliberadamente. Você precisa manter toda sua concentração enquanto manipular o objeto. Quando você parar de se concentrar ou tomar qualquer outra ação, o feitiço acaba.

Movimento da Mente Intermediário

Vôo

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

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

Vôo dura enquanto você se concentrar nele, esquecendo-se de qualquer outra atividade. Se você usar este poder em outro

indivíduo além de si mesmo, deve ser capaz de vê-lo para controlá-lo.

Repulsão

Uma onda de movimento impulsiona tudo em seu caminho, exigindo que você apenas faça alguns gestos e recite alguns encantamentos. Você pode colocar seus oponentes fora de seu caminho ou arremessar objetos com um poder incrível. Você pode repelir qualquer coisa em sua linha de visão. Objetos atirados com a *Repulsão* voam para até 3 metros na direção oposta à que você está e você ainda pode repelir diversos objetos ao mesmo tempo. Se você usar a *Repulsão* em pessoas, deve realizar um desafio de suas Características Mentais contra as Físicas do alvo tentando se esquivar. Objetos arremessados com este poder que atinjam alguém causam um nível de dano letal.

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

Movimento da Mente Avançado

Controle

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

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

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

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

TAUMATURGIA: TRILHA DA CONJURAÇÃO (CREO MATERIA)

Criar objetos do nada é uma tarefa simples com a *Trilha da Conjuração*. Apenas algumas poucas palavras e uma imagem mental do item desejado é suficiente para uma súbita aparição de praticamente qualquer coisa. Qualquer objeto ou criatura conjurada é literalmente criada do nada.

Objetos criados com a *Trilha da Conjuração* são genéricos, sem qualquer marca distintiva e sempre são exatamente iguais cada vez que são conjurados. Você não pode nunca conjurar algo maior ou mais pesado que você mesmo. Além disso, você

precisa ter alguma familiaridade com o objeto em questão. Para fazer este poder mais útil, você deve possuir determinadas Habilidades. Você precisará de alguns níveis de *Armas de Fogo* e *Trabalhos Manuais: Manufatura de Armas* para criar uma Uzi, por exemplo, ou *Ciência e Medicina* para conjurar remédios artificiais. Todos os objetos conjurados são ideais platônicos, não a soma de partes. Assim, se o objeto é quebrado ou desmontado em seus componentes, moldado ou de outra forma alterado ou corrompido a magia cessa e a substância se dissolve em uma massa viscosa que decai para o nada.

O uso da *Trilha da Conjuração* requer um turno completo para criar qualquer efeito. Retestes para a *Trilha da Conjuração*, quando se fizerem necessários, utilizam a Habilidade *Ocultismo*.

Trilha da Conjuração Básica

Convocação da Forma Simples

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

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

Após você conjurar um item com este poder, você precisa gastar uma Característica Mental ao começo de cada novo turno que você deseje manter o objeto existindo. Se você não fizer isso, o objeto desaparece instantaneamente. O Mestre deve anotar o número de Características

Mentais que você possuía no momento da criação, pois esta informação será valiosa em testes de *Conjuração Reversa*.

Permanência

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

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

Trilha da Conjuração Intermediária

Magia do Ferreiro

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

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

Conjuração Reversa

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

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

Trilha da Conjuração Avançada

Poder sobre a Vida

Embora você não possa criar uma vida verdadeira, você pode criar conjurações que lembrem a vida. *Poder sobre a Vida* cria qualquer criatura de tamanho menor ou igual

ao seu. Tais criaturas não possuem, entretanto, vontade própria, obedecendo seus comandos como um autômato que não pensa.

Você precisa gastar 10 Pontos de Sangue para conjurar uma criatura viva. Estes simulacros duram apenas por uma semana, tempo após o qual se dissolvem em nada

novamente. Uma criatura assassinada desaparece de forma similar, bem como qualquer parte removida de seu corpo (incluindo sangue).

TAUMATURGIA: RITUAIS

Através de encantamentos arcanos e fórmulas preparadas, os efeitos da *Taumaturgia* podem ser estendidos além dos poderes breves e limitados das diversas trilhas. Rituais são utilizados para realizar tarefas complexas.

Os rituais dividem-se em Básicos, Intermediários e Avançados, como os níveis de *Taumaturgia*. Uma personagem aprende seu primeiro ritual Básico automaticamente logo após aprender *Taumaturgia*. Quando um vampiro melhora seu controle em sua trilha primária, ele adquire um ritual de nível correspondente. Assim, alguém com *Taumaturgia* avançada conhece, no mínimo, dois rituais Básicos, dois Intermediários e um Avançado. Aprender rituais adicionais requer tempo, esforço, acesso a equipamento especializado e Influência adequada. Um vampiro pode apenas aprender rituais cuja dificuldade não exceda seu nível na trilha primária de *Taumaturgia*.

Quando montando uma personagem ancilla, ela recebe dois rituais por cada poder que possua em sua trilha primária (assim, um ancilla que comece o jogo com o primeiro nível Intermediário de *Taumaturgia* pode escolher quatro rituais Básicos — dois para cada nível Básico conhecido — e mais dois rituais Intermediários). Um neófito começa o jogo com apenas um ritual por poder conhecido na trilha primária. Independentemente da personagem ser neófito, ancilla (ou NPCs anciãos), avançar na linha primária de *Taumaturgia* com experiência durante os lives apenas garantirá um único ritual correspondente ao nível atingido.

Conjurar um ritual requer os elementos necessários e o tempo listado em cada descrição individual, bem como um Desafio Mental Estático por parte do taumaturgo — dificuldade de 5 Características para um ritual Básico, 7 Características para um Intermediário e 9 Características para um Avançado. A menos que descrito o contrário, rituais Básicos levam 10 minutos para serem conjurados, rituais Intermediários requerem 20 minutos e os Avançados, meia hora.

RITUAIS TAUMATÚRGICOS BÁSICOS

Acordar com o Frescor da Manhã

Em caso de emergência ou por temer invasão de seu refúgio, você pode *Acordar com o Frescor da Manhã* simplesmente por espalhar cinzas de penas queimadas sobre o seu local de repouso, conjurando este ritual imediatamente antes de ir dormir. Se você for confrontado com o perigo, acordará imediatamente e, pelos primeiros dois turnos completos, você não sofre as penalidades de atividade diurna (embora ainda possa ser ferido por luz solar, é claro).

Aroma da Passagem Lupina

Com uma mistura de asclépsia, acônito e outras ervas, você pode fazer um preparado que lhe permite detectar lupinos. Este preparado retém suas propriedades por uma cena inteira ou pela próxima hora após a sua criação; desde que você carregue ele consigo, você pode detectar lupinos pelo olfato. Você precisa estar a 2 metros ou menos do indivíduo e vencer um Desafio Mental contra ele para determinar se o mesmo é ou não lupino.

Comunicação com o Sire do Membro

Os vampiros Tremere freqüentemente usam *Comunicação com o Sire do Membro* para procurar conselhos e ajuda. Você necessita meditar por meia hora com um objeto que tenha pertencido uma vez ao seu Sire. Quando você terminar o ritual, você estabelece uma

comunicação telepática com seu Sire, independente da parte do mundo onde este está. O elo telepático dura por 10 minutos.

Defesa do Refúgio Sagrado

A *Defesa do Refúgio Sagrado* bloqueia a entrada de luz solar em um único recinto. Você precisa usar um Ponto de Sangue com o qual escreve runas mágicas nas portas e janelas do aposento. Enquanto você permanecer dentro do mesmo, luz do sol é impedida misticamente de entrar na região.

Foco Principal da Infusão de Vitae

Concentrando o poder de seu sangue, você pode fazer com que seu próprio vitae seja absorvido por um objeto pequeno. Com um toque e um comando mental, você posteriormente faz com que este objeto se quebre, liberando novamente o seu sangue. Você pode embeber objetos de tamanho entre uma moeda e uma bisnaga de pão com um único Ponto de Sangue, o objeto se tornando levemente avermelhado e viscoso. Alternativamente, você pode usar o *Foco Principal da Infusão de Vitae* para colocar seu sangue em um objeto que responde ao toque de outro indivíduo, desde que este indivíduo esteja presente durante a preparação do ritual. É claro que, uma vez que seu próprio sangue

precisa ser usado, o sujeito se arrisca a um Laço de Sangue com você.

Passagem Aberta

Levando uma hora para desenhar um padrão de símbolos com um Ponto de sangue seu, você faz uma barreira se tornar insubstancial por um turno inteiro. Esta barreira retém sua aparência e características normais e qualquer pessoa tocando ou pisando na barreira quando o ritual terminar se tornará brevemente insubstancial juntamente com ela. Com a *Passagem Aberta*, você poderá caminhar através de uma parede ou permitir que seus aliados atravessem portas trancadas e barreiras similares.

Proteção contra a Destruição da Madeira

A estaca de madeira é a maldição de todos os vampiros, mas a *Proteção contra a Destruição da Madeira* protege-o contra tais ataques. Você precisa se sentar em um círculo de madeira por uma hora inteira para perfazer o ritual. Quando completado, você então coloca uma pequena farpa de madeira embaixo de sua língua. Enquanto a farpa permanecer ali ou até o próximo crepúsculo ou alvorada, você estará protegido. A primeira estaca que empalar seu coração ruirá a pó, ponto no qual este ritual termina. A estaca precisa penetrar em seu corpo para este

ritual trabalhar — uma estaca simplesmente empunhada próxima a você não será afetada.

Repelente contra Carniçais

Por gastar dez minutos repetindo uma ladainha de invocação de uma proteção enquanto fica banhando um objeto com um Ponto de Sangue, você desenha uma runa mágica que causa dor extrema em qualquer carniçal que a toque, causando um nível de dano letal ao mesmo (adicionando este dano a qualquer outro que o objeto imbuído possa a vir causar, como uma espada, por exemplo). Qualquer objeto cujo tamanho esteja entre uma adaga e uma porta pode ser protegido. Você pode excluir especificamente certos carniçais do efeito deste ritual se eles estiverem presentes enquanto você prepara o ritual e se cada um doar um Ponto de Sangue para ajustá-los ao *Repelente contra Carniçais*.

Toque do Demônio

Você pode amaldiçoar um mortal misticamente com o *Toque do Demônio*. Você precisa apenas colocar um centavo no mortal quando você completar o ritual e, até o início da manhã, ele passa a sofrer das Características Negativas *Repugnante* e *Desagradável*.

RITUAIS TAUMATÚRGICOS INTERMEDIÁRIOS

Alma dos Homunculi

Poucos vampiros acreditam em alguém, ainda assim as pesquisas arcanas dos Tremere necessitam de assistentes confiáveis. Um homunculus é uma pequena réplica física do mago, altamente leal e capaz de servir ao seu mestre como espião e ajudante. Conjurar a *Alma dos Homunculi* leva um mês inteiro durante o qual o jogador não pode aparecer em lives e outras sessões de jogo. Quando completado, o homunculus passa a agir como uma pequena extensão do próprio mago. Cada uma destas criações lembram pequenas criaturas aladas capazes de voar, uma lesma sem pernas com as feições de seu mestre ou um pequeno mico com a face lembrando a de seu criador. Qualquer que seja a forma conferida ao homunculus, ele é completamente leal ao seu criador, agindo como se fosse um “braço” extra deste. Homunculi possuem três Características Físicas e dois níveis de vitalidade e não podem lutar. Eles podem espionar eventos e voltar para informá-lo ou realizar pequenas tarefas. Você pode apenas ter um homunculus de cada vez.

Escudo da Presença Maligna

Para combater os poderes da Disciplina da *Presença*, você amarra um pequeno cordão de seda azul em torno de seu pescoço enquanto invocando o *Escudo da Presença Maligna*. Até o próximo nascer do sol, você estará defendido dos poderes da *Presença*. Se alguém tentar exercer *Presença* sobre você, ele será refletido de volta ao

invés de afetar você. Este ritual é completamente desconhecido fora do clã Tremere, que o mantém como um segredo poderoso e útil na guerra dos clãs.

Mãos de Rutor

O servente assustador criado com as *Mãos de Rutor* é, em verdade, uma de suas mãos amputada com um de seus olhos postos sobre ela! Após realizar este ritual, você precisa amputar uma de suas mão e arrancar um de seus olhos, sofrendo cinco níveis de dano agravado no processo de completar o feitiço (Você, como jogador, não precisa realmente infligir dano em si mesmo. É a sua personagem quem faz estas maluquices, não você). Este ritual impede que as partes amputadas de seu corpo virem pó e as anima para que possam servir como seu espião. O servente segue suas ordens mentais, movendo-se como você ordenar e permitindo que você veja e ouça tudo o que ele vivencia. Você pode criar quantos deles desejar, desde que você regenere sua mão e seu olho completamente para usá-los de novo para criar outras *Mãos de Rutor*. A... coisa espiã criada com este ritual precisa de um Ponto de Sangue por semana (de qualquer fonte) ou virará pó.

É claro que se a coisa for localizada, ela poderá ser facilmente destruída (com um único nível de dano — a coisa possui Três Características Físicas que somente poderá usar para se defender e nada mais).

Osso da Mentira

Por encantar o osso de um dedo mortal com *Osso da Mentira*, você liga a alma do esqueleto ao osso. Então, sempre que alguém segurar este dedo, a corrupção de cada mentira que ele falar passará para o osso, o qual começa a escurecer a medida que o espírito é corrompido. O osso precisa ter pelo menos 200 anos de idade e precisa ser lavado em pelo menos 10 Pontos de Sangue durante a realização do ritual — todo sangue sendo misticamente absorvido. Após isso, sempre que alguém conscientemente falar uma mentira enquanto segurando aquele dedo, o osso escurecerá visivelmente enquanto força a pessoa a dizer a verdade imediatamente. Cada mentira negada usa um dos Pontos de Sangue investidos no ritual. Quando todos os 10 Pontos de Sangue forem usados, o osso se torna completamente negro e inútil,

apenas servindo de lar para um espírito totalmente deturpado pelas mentiras.

Se o indivíduo não tiver consciência de que diz uma mentira, o ritual não funcionará sobre ele. O ritual apenas afeta mentiras ditas conscientemente.

Passagem Incorpórea

Por olhar um fragmento de espelho enquanto recita um encantamento, você torna-se completamente incorpóreo. Ataques físicos passarão através de você enquanto você pode atravessar qualquer barreira sólida. Você pode apenas mover-se para frente ou apenas permanecer parado sobre o chão quando invocar a *Passagem Incorpórea* — você não pode virar para outro lado ou ir para cima. O ritual dura pela próxima cena ou hora, embora você possa terminá-lo por jogar fora o pedaço de espelho que está carregando.

RITUAIS TAUMATÚRGICOS AVANÇADOS

Caminhar pela Umbra

Os poderes de *Auspícios* dos Tremere permitem que eles ultrapassem a barreira da consciência, mas ainda restam muitos outros planos de existência na infinidade do cosmos. Através do poder deste ritual, o qual requer o sacrifício de uma criatura inteligente (o que certamente lhe custará uma Característica de *Humanidade*), você pode adentrar a Umbra, um reflexão espiritual de nosso mundo físico. Você chegará nu, embora outros itens mágicos possam ir com você a critério do Mestre. Você pode até mesmo carregar outras pessoas, mas cada viajante adicional requer um novo sacrifício. A Umbra é um local perigoso, visitado por lobisomens e espíritos pouco amigáveis. *Caminhar pela Umbra* dura até você decidir voltar para o plano material.

Contrato de Sangue

Por gastar três noites inteiras escrevendo um contrato com o seu próprio sangue, você cria um laço indissolúvel entre você e outra parte. Você precisa gastar dois Pontos de Sangue para completar o contrato — um para escrevê-lo e outro para ser usado como tinta quando ambos assinarem. O *Contrato de Sangue* força ambas as partes a cumprirem literalmente o que for escrito. Se qualquer uma das partes quebrar os termos do contrato, o

indivíduo imediatamente sofre dano agravado o suficiente para cair em torpor e este dano não pode ser prevenido de nenhuma forma. A única maneira de terminar o contrato sem cumprir o acordo é fisicamente queimando o papel no qual ele foi escrito.

O taumaturgo precisa ser uma das partes envolvidas no acordo, não podendo criar contratos para terceiros.

Néctar da Rosa Amarga

Um segredo ocultado pelos mais cruéis diabolistas, o *Néctar da Rosa Amarga* quebra uma das limitações usuais da diablerie, permitindo que vários indivíduos possam simultaneamente se beneficiar do poder da vítima. Você precisa imobilizar a vítima de algum modo enquanto conjurando este ritual sobre ela. Após completada a realização do mesmo, até cinco vampiros podem tentar adquirir os benefícios de diablerizar o indivíduo. Cada diabolista em potencial deve vencer ou empatar um Teste Simples para ganhar os benefícios. O *Néctar da Rosa Amarga* não permite a um vampiro ganhar algum benefício por diablerizar alguém de geração igual ou mais fraca que a sua própria — simplesmente permite a diversos indivíduos compartilharem da diablerie. Obviamente, o mero fato de conhecer este ritual assegura a destruição de um cainita dentro da Camarilla.

CAPÍTULO 4 — MERITS E FLAWS

Uma regra utilizada para adicionar mais carne ao esqueleto de suas personagens é a dos Merits e Flaws (Qualidades e Defeitos, em bom português — desculpem pela falta de tradução, mas a maioria dos Mestres e jogadores estão acostumados com os termos originais e assim preferimos mantê-lo neste caso). Merits e Flaws permitem ao jogador especificar vantagens e desvantagens em particular, quando não são cobertas por Atributos, Habilidades ou Antecedentes. Estas regras são opcionais. Se você escolher não comprar qualidades e defeitos para sua personagem, você não sofrerá uma desvantagem em termos de mecânica de jogo.

Todos os Merits e Flaws estão organizados em categorias específicas, de acordo com seu tipo. Para adquirir um Merit, apenas gaste um número de Pontos de Bônus equivalente ao número de Características listado. Adquirir um Flaw, por lhe render alguma forma de penalidade, reverte mais Pontos de Bônus à sua planilha, como listado. Uma personagem somente pode adquirir um montante de pontos provindos de Flaws ou gastá-los em Merits equivalentes ao seu tipo de personagem (neófitos somente podem adquirir até 7 pontos de Flaws e gastarem 7 pontos em Merits, ancillae podem ter um máximo de 8 pontos em cada uma das categorias, enquanto os anciões certamente podem mais que meras crianças ou sucumbiram mais à sua maldição vampírica).

Normalmente, somente é possível adquirir a maioria dos Merits e Flaws durante a criação de personagem. Entretanto, com motivos apropriados em termos de história, alguns Merits podem ser adicionados através de pontos de experiência (mas nem todos eles) e alguns Flaws podem ser adquiridos *gratuitamente*. Com experiência também é possível remover certos tipos de Flaws da planilha — mas nem todos.

Nota Importante: a Diretoria proibiu alguns Merits existentes em Live que são citados no *Laws of the Night*, mas não se encontram listados aqui por causa disto (a título de curiosidade, são *indiscutivelmente* proibidos: *Vontade de Ferro*, *Blasé*, *Imunidade ao Laço de Sangue* e *Fé Verdadeira*). Merits e Flaws contidos nos *Clanbooks* em geral, no *Players Guide to the Camarilla* e *to the Sabbat*, no *Elysium: the Elder Wars*, no *Dirty Secrets of Black Hand* e em outros livros podem receber adaptações especiais de acordo com a conveniência da diretoria.

MERITS E FLAWS FÍSICOS

Ambidestria (1 Característica de Merit)

Você possui um grande grau de coordenação e pode usar ambas as suas mãos com igual destreza. Normalmente, você sofre uma penalidade de duas Características quando realizando tarefas com a mão “boba”. Com este Merit, você nega tal penalidade. É claro que, se você utilizar ambas as mãos, você sofre ainda a penalidade por coordená-las (ver regras de combate no Capítulo Seis).

Equilíbrio Perfeito (1 Característica de Merit)

Você praticamente nunca escorrega, tropeça ou cai. Sua noção de equilíbrio é tão bem desenvolvida que você pode até mesmo caminhar com facilidade sobre um fio de arame estendido. Você ganha um bônus de duas Características em qualquer desafio em que seu equilíbrio seja um fator decisivo.

Ingerir Alimento (1 Característica de Merit)

Talvez você tenha desenvolvido esta capacidade após o seu Abraço ou talvez jamais tenha perdido a habilidade de ingerir alimentos. Seja qual for o caso, seus órgãos atrofiados ainda podem receber sólidos. Entretanto, você não digere a comida e não ganha qualquer sustento da mesma; você precisará vomitar a comida mais tarde. Entretanto, este Merit pode ser muito valioso para manter a Máscara.

Sentido Aguçado (1 Característica de Merit)

Você possui um sentido particularmente aguçado (especifique qual deles). Em todos os testes envolvendo este sentido, você ganha duas Características de bônus. Combinado com o poder de *Sentidos Aguçados* de *Auspícios*, este Merit pode ultrapassar o sobre-humano. Você pode ter diversos sentidos aguçados comprando este Merit várias vezes. Entretanto, você não pode comprar este Merit mais de uma vez para o mesmo sentido.

Tez Saudável (2 Características de Merit)

Diferente dos vampiros que se tornam pálidos, sua pele retém uma aparência saudável, você sendo apenas ligeiramente gelado. Este Merit é de grande valor quando interagindo com mortais, embora você ainda sofra das Características Negativas conferidas pela baixa *Humanidade* (que são resultado de sua aparência mais monstruosa).

Voz Encantadora (2 Características de Merit)

Sua voz é naturalmente bela e comandante. Todos os usos de sua voz garantem um bônus de duas Características. Você pode seduzir, intimidar e bajular pessoas com algumas poucas palavras bem escolhidas. Este dom é mais eficiente se usado conjuntamente com *Presença* ou *Dominação*.

Digestão Eficiente (3 Características de Merit)

Você consegue sustento extra do sangue do qual se alimenta. Você adquire três Pontos de Sangue para cada dois que bebe de um mortal (arredonde frações para baixo). Esta eficiência apenas se aplica a sangue mortal e, além disso, você não pode adquirir mais sangue que o máximo permitido pela sua geração.

Temerário (3 Características de Merit)

Você não apenas gosta de tomar riscos, como também sobrevive a eles. Sempre que você tomar algum curso arriscado de ação (alguns poderiam dizer ser um idiota suicida) — isto é, um Desafio Estático contra pelo menos 8 Características ou algo que potencialmente pode lhe ferir — você ganha uma Característica de bônus em testes envolvendo tal tentativa. Este bônus apenas se aplica a combate em que você está enfrentando muitas pessoas ou certamente em posição difícil (a critério do Mestre).

Tamanho Grande (4 Características de Merit)

Com mais de dois metros de altura e certamente mais de 100 quilogramas, você olha de cima para todos os seus adversários (e aliados). Você possui um nível Machucado extra em sua vitalidade. Isto representa de modo apropriado sua incrível massa — vestir roupas pesadas e que aumentem o seu tamanho pode ser uma boa idéia para interpretar isso.

Duro de Ouvir (1 Característica de Flaw)

Você possui uma certa dificuldade em ouvir as coisas. Você sofre uma penalidade de duas Características em todos os testes de audição. Evidentemente, você não pode possuir este Flaw e o Merit *Sentido Aguçado: Audição* simultaneamente.

Odor da Cova (1 Característica de Flaw)

Você exala um odor de terra úmida que não pode ser disfarçado. Isto lhe dá uma Característica de penalidade em todas as interações sociais com os mortais automaticamente. Este odor é facilmente reconhecido por aqueles que o conhecem.

Pequeno (1 Característica de Flaw)

Você possui problemas em ver sobre as coisas, interagindo com pessoas altas e escapando de ser notado devido às suas proporções. Você pode tomar apenas dois passos em ações ao invés dos três usuais, devido ao seu pequeno tamanho. Você também possui problemas em alcançar determinadas prateleiras ou utilizar-se de objetos desenhados para pessoas normais (como dirigir automóveis). Você deverá mostrar uma etiqueta ou um símbolo que indique às demais pessoas o seu tamanho se você não for realmente muito baixinho.

Visão Deficiente (1 a 3 Características de Flaw)

Sua visão ruim lhe causa um problema atrás do outro. A qualquer momento em que você seja chamado para um desafio envolvendo sua cuidadosa acuidade visual, você sofre uma penalidade de duas Características. Se o seu

problema puder ser corrigido com óculos ou lentes de contato, ela equivale a apenas 1 Característica de Flaw; se for incorrigível, reverter-se-á em 3 Pontos de Bônus. Obviamente, você não pode ter o Merit *Sentido Aguçado: Visão* ao mesmo tempo que este Flaw.

Caolho (2 Características de Flaw)

Devido a um ferimento ou defeito, você possui um olho faltando ou um de seus olhos não funciona. Você possui duas Características de penalidade em testes envolvendo a percepção de profundidade, incluindo combate de longo alcance. Dependendo da natureza do dano de seu olho, você pode escolher usar um tapa-olho ou ter simplesmente um olho cego.

Décima Quarta Geração (2 Características de Flaw)

Abraçado nos tempos atuais, seu sangue é mais fraco mesmo comparado com a maioria dos Caitiff. Você não pode ser vampiro a mais de cinco anos, tendo sido criado por alguém de 13ª geração. Você possui 10 Pontos de Sangue, mas apenas pode usar oito deles; os outros dois são inertes, sendo tratados como sangue mortal. Você precisa também obrigatoriamente comprar o Flaw *Sangue Fraco* (ganhando pontos por ele) e será praticamente um Caitiff para todos os efeitos, visto que seu sangue é fraco demais para adquirir as características de um determinado clã.

Desfigurado (2 Características de Flaw)

Um desfiguramento horrível o aflige, deturpando sua aparência de uma forma perceptível. Você não pode comprar nenhuma Característica Social relacionada à aparência. Além disso, você sofre uma penalidade de duas Características em todos os seus testes sociais, excluindo-se os de intimidação.

Criança (3 Características de Flaw)

Você foi Abraçado quando era uma criança entre 5 e 10 anos de idade. Sua idade lhe causa certos transtornos: você não pode normalmente possuir mais de seis Características Físicas e sofre uma penalidade de duas Características em testes envolvendo sua autoridade perante adultos. Uma vez que você nunca envelhecerá e nem crescerá, este Flaw provavelmente irá acompanhá-lo pelo restante de sua existência. Você, além disso, deve comprar simultaneamente o Flaw *Pequeno* (ganhando os pontos respectivos pelo mesmo).

Cura Lenta (3 Características de Flaw)

Seu sangue não é tão eficiente quando o assunto é curar seus ferimentos ou talvez você nunca tenha realmente aprendido a maneira correta de desviar seu sangue para se regenerar. Restaurar um nível de dano custa-lhe dois Pontos de Sangue e você apenas pode regenerar um nível de dano agravado por semana (embora o sangue ainda possa ser armazenado para curar este tipo de ferimentos, como descrito no Capítulo Seis).

Deformidade (3 Características de Flaw)

Uma deformidade física de algum tipo não somente marca a sua aparência, mas também torna as atividades físicas mais difíceis para você. Você possui a penalidade de uma Característica em todos os seus Desafios Físicos e a penalidade de duas Características em seus Desafios Sociais. Você precisa combinar com os Mestres a natureza de sua deformidade (corcunda, perna de pau, braço mal formado).

Ferimento Permanente (3 Características de Flaw)

Antes de você ser Abraçado, você sofreu algum tipo de ferimento que sua transformação falhou em regenerar. Como resultado, toda noite você sofre desta mesma aflição. Você acorda toda noite possuindo até o nível Ferido marcado por dano letal, embora isto ainda possa ser curada normalmente.

Manco (3 Características de Flaw)

Mais que simplesmente ter um membro “bobo” como denotado na Característica Física Negativa *Aleijado*, você recebeu muito dano em suas pernas. Você pode apenas tomar um passo em cada ação ao invés dos três usuais, não pode correr e deve obrigatoriamente comprar a Característica Negativa *Aleijado*. Você precisa interpretar este Flaw através de uma bengala ou par de muletas.

Monstruoso (3 Características de Flaw)

Algo em você se tornou completamente monstruoso durante o seu Abraço. Seu maneirismo é deturpado, assemelhando-se ao de sua Besta. Você não pode iniciar Desafios Sociais, exceto aqueles relacionados à intimidação, enquanto sua forma verdadeira estiver aparente. Você também não pode comprar Características Sociais relacionadas à aparência. Nosferatu e outras linhagens deformadas não podem adquirir este Flaw.

Mordida Infeciosa (3 Características de Flaw)

Devido a enzimas, uma doença ou algum fator místico desconhecido, você não pode curar sua mordida apenas por lamber o ferimento. Além disso, mortais realmente podem ser infectados com uma doença séria se você se alimentar deles — se você perder um Teste Simples após deixar um mortal vivo, mas mordido, o mortal contrai uma doença séria.

Vício (3 Características de Flaw)

Você depende de algum sustento biológico ou químico e agora você precisa conseguir tal substância diluída no sangue bebido. Você tenta se alimentar de pessoas em cujo sangue se encontre o sustento desejado. Esta substância geralmente possui efeitos negativos sobre o seu organismo — alcool ou antidepressivos podem lhe dar a Característica Negativa *Letárgico* pelo resto da noite após se alimentar ou anfetaminas podem lhe conferir a Característica Negativa *Impaciente* pelo mesmo período. Você pode apenas conseguir sustento do sangue

contendo esta substância, vomitando qualquer sangue que não contenha a devida substância.

Mudo (4 Características de Flaw)

Você não pode falar nada. Para se comunicar, você precisa escrever ou gesticular. Você ainda pode explicar suas ações ao Mestre, mas isto é o máximo que você pode falar durante os lives. Sem *Linguística*, você pode ser até mesmo incapaz de usar a linguagem de sinais (a menos que o jogador realmente a conheça). Este Flaw pode ser difícil de interpretar. Portanto, escolha-o com cuidado.

Portador de Doença Sangüínea (4 Características de Flaw)

Você sofre de uma doença fatal e a espalha potencialmente para todas as pessoas que bebem o seu sangue. Embora isto tenha pouco efeito em cainitas, isto requer que você gaste um Ponto de Sangue adicional toda a noite em que acorda para evitar sofrer os seus sintomas debilitantes. Além disso, os vampiros que se alimentarem de seu sangue precisam fazer dois Testes Simples — se perderem ambos, os vampiros contrairão a doença também.

Sangue Fraco (4 Características de Flaw)

A maldição de Caim é fraca em seu sangue. Como resultado, seu sangue o sustenta de uma forma pouco eficiente. Todos os custos que exigirem emprego de Pontos de Sangue são dobrados e você pode demorar alguns turnos por conta disso para acumular sangue o suficiente para ativar Disciplinas ou se curar. Você não pode prender ninguém em um Laço de Sangue com você e somente consegue Abraçar uma cria se vencer (mas não empatar) em um Teste Simples — de outra forma, a vítima simplesmente morre.

Surdo (4 Características de Flaw)

Você é completamente surdo, precisando utilizar-se de linguagem dos sinais ou outra forma de comunicação. Você não pode ouvir os comandos da *Dominação* e normalmente é imune aos mesmos (a menos que eles sejam telepaticamente implantados, você consiga ler lábios ou entenda de outra forma um comando que não empregue a voz). Você também sofre uma penalidade de três Características em testes de percepção e prontidão. Você não pode ter *Sentido Aguçado: Audição* se adquirir este Flaw e é automaticamente surpreendido por alguém que se aproxime fora de sua linha de visão.

Carne Cadavérica (5 Características de Flaw)

Quando você sofre algum ferimento, sua carne exibe horríveis cicatrizes e rugas. Toda vez que você receber um ferimento, você passa a sofrer da Característica Negativa *Repugnante* e esta persiste mesmo após o ferimento ter sido curado. Após um dia de sono, sua pele finalmente retorna ao normal, mas as marcas ainda permanecem como uma dificuldade adicional à Máscara até que você vá dormir.

Cego (6 Características de Flaw)

O mundo da visão foi perdido para você. Você automaticamente perde todos os empates onde visão pode influenciar (como destreza manual, por exemplo). Você falha automaticamente qualquer desafio no qual a visão seja indispensável. Você não ser afetado por

Dominação devido ao fato de não poder ver o olhar do oponente, mas isto é o único benefício. Se você possuir este Flaw, deverá mostrar uma etiqueta especial ou óculos escuros para indicar a sua natureza. Incrivelmente, você ainda pode se utilizar do poder de *Leitura de Aura* de *Auspícios*, embora você perceba a aura através de seus outros sentidos (cheiros, sons, etc...).

MERITS E FLAWS MENTAIS

Bom Senso (1 Característica de Merit)

Você possui uma boa dose de praticidade e de bom senso em seu dia a dia. Sempre que você estiver a ponto de fazer algo que contrarie as normas do bom senso, o Mestre pode lhe sugerir algo a respeito de sua ação (como insinuar que ela pode não ter conseqüências agradáveis). Este é um excelente Merit para jogadores iniciantes que desconhecem a complexidade do jogo.

Concentração (1 Característica de Merit)

Você pode ignorar distrações que atrapalhariam outras pessoas. Sempre que penalidades forem conferidas a algo que pode lhe distrair (luz forte, chuva, barulho), você não sofre tais penalidades.

Noção do Tempo (1 Característica de Merit)

Você pode estimar o tempo transcorrido corretamente com a precisão de um ou dois minutos sem precisar recorrer a um relógio. Este Merit é particularmente útil para calcular o tempo de voltar para seu refúgio antes do sol nascer.

Aptidão para Idiomas (2 Características de Merit)

Você possui um talento memorável para qualquer idioma falado ou escrito (através de sua Habilidade *Linguística*). Você ganha um bônus de três Características em qualquer teste envolvendo um idioma.

Código de Honra (2 Características de Merit)

Um código específico de conduta e comportamento, distinto daquele definido pela sua Moralidade, guia suas ações. Este código é pessoal, moldado pelas suas próprias experiências. Você deve combinar com os Mestres o seu código pessoal (o qual deve incluir algumas penalidades e proibir determinados tipos de atitudes em acréscimo às suas crenças e ideais). Você ganha um reteste grátis sempre que realizar um Desafio Mental ou Social que possa fazer com que você viole o seu código, seja através de persuasão sobrenatural, seja por ter entrado em frenesi.

Memória Eidética (2 Características de Merit)

Sua memória é praticamente perfeita e você pode lembrar-se de praticamente tudo que você experimentou com uma clareza incrível. Um único turno de atenção é suficiente para você gravar uma página, fotografia ou conversa curta em sua memória. Se você se envolver em combate ou for de alguma forma distraído, você precisa

fazer um Desafio Mental Estático contra 6 Características para memorizar com sucesso aquilo que deseja. Você, como jogador, pode manter um registro de suas memórias para facilitar a sua vida e a dos Mestres quando for preciso “lembrar-se” de algo.

Sono Leve (2 Características de Merit)

Embora a maioria dos vampiros durmam como uma pedra durante o dia, você ainda possui alguma noção do que acontece ao seu redor. Você acorda instantaneamente a qualquer sinal de acontecimentos ao seu redor. Você também não sofre penalidade em suas Características enquanto acordado, independente de quanto seja sua Moralidade.

Calmo (3 Características de Merit)

Embora exista uma Besta dentro de você, ela é mais sutil que em outros vampiros. Você consegue se controlar melhor que a maioria ou é apenas naturalmente calmo. Você possui uma Característica de bônus em todos os testes de *Autocontrole* e de *Coragem*. Brujah não podem adquirir este Merit.

Coração Mole (1 Característica de Flaw)

Você não pode presenciar sofrimento, uma vez que a dor ou perturbação emocional lhe causa mal. Você precisa evitar causar dor e sofrimento aos outros; apenas gastando um ponto de Força de Vontade, você supera as limitações desta fraqueza por uma cena (ou uma hora). Você precisa ter ao menos quatro Características em sua Moralidade para adquirir este Flaw.

Exclusão de Presa (1 Característica de Flaw)

Por alguma razão, você se recusa a caçar certa classe de presas, como crianças, clero ou polícia. Se você acidentalmente se alimentar de uma vítima excluída, você imediatamente deve fazer um Teste de *Consciência* com dificuldade de 4 Características ou perder uma Característica de Moralidade. Além disso, se você testemunhar alguém se alimentando de seu tipo excluído, você deve realizar um Teste de *Autocontrole* como se estivesse sendo provocado. Ventrue não podem comprar este Flaw devido à sua dieta mais restritiva.

Este Flaw não pode ser comprado várias vezes. Se você não se alimenta de velhos, crianças e mulheres, este grupo conta como uma única *Exclusão de Presa*.

Impedimento de Fala (1 Característica de Flaw)

Você é gago, possui a síndrome de Tourette ou tem algum outro impedimento de fala que faça a comunicação difícil para você. Interprete esta deficiência e sofra uma penalidade de duas Características em toda comunicação verbal. Você não pode possuir este Flaw junto com o Merit *Voz Encantadora*.

Pesadelos (1 Característica de Flaw)

Horribéis pesadelos assombram sua mente sempre que você dorme. A critério do Mestre, você pode sofrer pesadelos particularmente tão ruins que você é incapaz de dormir bem, fazendo com que você sofra penalidade de uma Característica em todos os testes da noite. Um Mestre esperto sempre sabe como usar este Flaw como ferramenta de jogo contra você.

Sono Pesado (1 Característica de Flaw)

Você possui o sono mais pesado do que a maioria dos vampiros. Você tem grandes dificuldades em acordar, mesmo quando há perigo por perto. Durante o dia, acordar requer um Desafio Mental Estático contra 10 Características.

Tímido (1 Característica de Flaw)

Diferente da Característica Negativa *Tímido*, a qual indica a dificuldade em interagir com outros indivíduos, este Flaw representa problema com um grande número de pessoas. Você possui uma penalidade de duas Características em todo Desafio Social contra três ou mais pessoas — uma penalidade de três Características para dez pessoas ou mais.

Amnésia (2 Características de Flaw)

Seu passado é um branco total. Você não sabe nada de sua história, família, amigos ou inimigos. Os Mestres criarão a sua história, incluindo as razões para a sua amnésia. Os Mestres poderão até mesmo esconder de você parte de sua planilha, apenas revelando seus Atributos, Habilidades, Disciplinas, Merits e Flaws quando você tentar utilizá-los. Em geral, as únicas coisas óbvias que você sabe a seu próprio respeito são aquelas que você pode ver no espelho.

Fobia (2 Características de Flaw)

Algum objeto, circunstância ou criatura enche você de medo. Este pavor vai além do nível normal das fobias: sua Besta vampírica instintivamente se manifesta, tratando a razão de seu medo como uma ameaça. Quando confrontado com o objeto de seu medo, você precisa fazer um teste de *Coragem* com a dificuldade de 3 Características (mais se o Mestre decidir que as circunstâncias são particularmente severas). Se você falhar, deverá sofrer as penalidades normais de um *Rötschreck*.

Lunático (2 Características de Flaw)

As fases da lua afetam seu comportamento, fazendo-o imprevisível e selvagem. Sob a lua crescente, minguante ou meia-lua, você sofre penalidade de uma Característica em seus testes de *Autocontrole*; sob a lua cheia, esta penalidade sobe para duas Características.

Pavio Curto (2 Características de Flaw)

Mesmo para um vampiro, você é esquentadinho. Você sofre penalidade de uma Característica em todos os seus testes de *Autocontrole*. Brujah não podem adquirir este Flaw.

Territorialista (2 Características de Flaw)

Você se fixou em uma determinada região e reclamou-a como sendo seu campo de caça. Você não tolera invasores, especialmente outros predadores (como vampiros e lupinos). Se você pegar outro vampiro entrando em seu território sem ser convidado, você deve fazer um teste de *Autocontrole* como se estivesse sendo provocado ou entrar em frenesi e atacar. Você geralmente odeia deixar seu lar por períodos longos de tempo. Interprete esta reticência.

Vingativo (2 Características de Flaw)

Você quer se vingar de algo vindo de seus dias mortais ou de algum grupo de indivíduos após isto. Você planeja sua vingança constantemente e, se a oportunidade de agir se apresentar, você deve gastar um ponto de Força de Vontade se desejar tomar alguma outra ação pelo restante da cena.

Vontade Fraca (3 Características de Flaw)

Os poderes de alterar a mente como a *Dominação* ou mesmo simples ameaças podem derrotá-lo facilmente. Você não testa contra usos de *Dominação* sobre você (embora a *Dominação* de cainitas de geração mais baixa ainda não surta qualquer efeito). Você também sofre uma penalidade de duas Características em todos os seus Desafios Mentais e Sociais. Você não pode possuir mais que três pontos de Força de Vontade, independente de sua geração, a menos que você supere este Flaw com o tempo.

Consumação Conspícua (4 Características de Flaw)

Os órgãos e tecidos mergulhados em sangue completam a sua dieta. Você acredita que precisa consumir o fígado, rins, coração e outras partes do corpo para poder se sustentar. Você precisa comprar o Merit *Ingerir Alimento* para que possa consumir isto tudo. Você consegue apenas absorver Pontos de Sangue se comer estes órgãos. Sangue bebido de outra forma é imediatamente vomitado. Esta fome necessitará da morte de suas vítimas e isto pode gerar problemas interessantes quanto a manter a *Máscara* e a sua *Humanidade*.

MERITS E FLAWS SOCIAIS

Débito de Gratidão (1 a 3 Características de Merit)

Um ancião lhe deve favores devido a algo que você ou seu sire fez por ele no passado. Na estrutura da sociedade cainita, não há maneira fácil deste ancião se livrar desta dívida exceto por lhe pagar este favor. Uma Característica de custo indica um favor menor; duas, um maior; três Características indicam uma dívida de sangue. Combine com o Mestre em que circunstâncias alguém ficou lhe devendo algo.

Líder Nato (1 Característica de Merit)

Seu magnetismo natural e sua capacidade de liderança fluem de suas ações e palavras. Os outros querem lhe seguir e você facilmente toma o comando da situação. Você ganha duas Características de bônus em todos seus testes de liderança (incluindo a maioria dos testes de *Presença*). Você precisa possuir ao menos seis Características Sociais para adquirir este Merit.

Sire de Prestígio (1 Característica de Merit)

Seu sire é bem conhecido na sociedade cainita e ele é estimado. Você possui algum grau do prestígio da fama dele, mesmo se há tempos não entra em contato com ele. Muitos vampiros irão lhe tratar com um mínimo de respeito por temer ou reverenciar o seu sire. Você geralmente é tratado como se possuísse uma Característica de Status a mais do que realmente possui, embora esta Característica extra não possa ser usada — ela apenas mostra que as pessoas lhe respeitam mais devido ao seu sire.

Identidade Trocada (1 Característica de Flaw)

Outro cainita é muito parecido com você. Pior que isto, outros na região já ouviram a descrição dele e, assim que virem você, pensarão que é ele, causando inúmeras confusões. Você precisa exibir uma etiqueta ou um símbolo para indicar sua *Identidade Trocada*. Este Flaw pode ser problemático se você for confundido com um ancião ou com alguém caçado.

Inimigo (1 a 5 Características de Flaw)

Um inimigo deseja lhe arruinar, ou pior, matar você. Você pode até mesmo ter um grupo poderoso de inimigos seguindo seus passos. O valor deste Flaw depende do poder do inimigo: um único vampiro de poder equivalente ao seu custa uma Característica de Flaw, enquanto uma cabala de magos ou uma organização inteira de caçadores pode chegar a cinco Características de Flaw. O Mestre deve assegurar que os inimigos estejam incluídos nas tramas do jogo. Eles podem não aparecer todo jogo, mas suas maquinações estarão sempre lá.

Ressentimento do Sire (1 Característica de Flaw)

Por alguma razão, seu sire decidiu que seu Abraço foi um erro completo e deseja-lhe mal. Você dificilmente possuirá um *Mentor* ou qualquer aliado entre os vampiros e seu sire irá tentar estragar todos os seus planos se tiver a oportunidade.

Segredo Sombrio (1 Característica de Flaw)

Você possui alguma espécie de segredo que, se revelado, irá lhe causar um embaraço profundo. O Mestre deve fazer certo que seu segredo *possa* ser descoberto se determinadas ações forem tomadas durante o transcorrer dos jogos. Se o segredo for descoberto, você imediatamente deverá recomprar com experiência o Flaw e adquirir a Característica Negativa *Duvidoso* ou perder uma Característica de Status, dependendo das circunstâncias.

Sire Infame (1 Característica de Flaw)

Seu sire é bem conhecido e muito odiado entre os outros vampiros de sua seita. Você é tratado como se tivesse uma Característica de Status a menos do que realmente possui. Esta penalidade não afeta sua quantidade real de Status; simplesmente significa que os outros esnobam de sua descendência.

Caçado (4 Características de Flaw)

Um mortal caçador perigoso e poderoso decidiu que sua existência é uma ameaça ao mundo e irá fazer de tudo para eliminá-lo. O mortal possui os contatos e talentos necessários para fazer sua vida perigosa e desagradável (e em muito pouco tempo, se você não tomar cuidado). Seus amigos e outros associados podem também estar se arriscando se o caçador decidir voltar sua atenção para eles.

Vira-casaca (4 Características de Flaw)

Você deu as costas para a sua organização original e agora pertence a outra seita. Você pode ser um vira casaca da Camarilla, um traidor do Sabbat ou um independente que jurou fidelidade a uma das grandes seitas. Enquanto você possuir este Flaw, você é colocado sob suspeita dentro de sua nova organização. Você pode manter seu Status normalmente, mas os anciões sempre colocarão um olhar suspeito sobre seus afazeres, independente de sua lealdade (tratando você como se você possuísse uma Característica de Status a menos do que realmente possui). Mesmo aqueles com quem você se associa podem ser considerados maculados por você.

MERITS E FLAWS SOBRENATURAIS

Resistência à Magia (2 Características de Merit)

As fórmulas e rituais místicos da *Taumaturgia* e outras magias têm uma dificuldade maior em lhe afetar. Você ganha um bônus de duas Características em testes para resistir a qualquer forma de magia, mas este bônus se aplica tanto a efeitos benéficos quanto malignos. Você nunca poderá aprender *Taumaturgia* se adquirir este Merit.

Habilidade Oracular (3 Características de Merit)

Os sinais e acontecimentos do dia a dia são claros a você, sendo a chave para determinar acontecimentos futuros. Uma vez por sessão de jogo, você pode tentar ler uma profecia particular por realizar um Desafio Mental Estático contra a dificuldade de 8 ou mais Características (a critério do Mestre). Se você for bem sucedido, você recebe alguma visão com respeito à situação atual, permitindo que você peça um reteste em algum ponto do restante da noite, como se lembrando das visões que interpretou.

Médium (2 Características de Merit)

As vozes dos mortos as vezes cruzam a Mortalha até você. Fantasmas reúnem-se para lhe passar recados ao mundo dos vivos e você sente a presença deles em um aposento sem precisar utilizar qualquer poder especial. Embora você não possa ver fantasmas normalmente, você sempre poderá ouvi-los e assim comunicar-se com os mesmos para troca de favores e informações. É claro que aqueles que não descansam sempre querem alguma coisa em troca.

Mentor Espiritual (3 Características de Merit)

Uma companhia fantasmagórica guia-o, exercendo os poderes que possui em seu benefício. Talvez seja um amante morto ou um amigo, talvez seja alguém apenas curioso ao seu respeito. Seus poderes exatos ficam a cargo dos Mestres. Se ele realmente se esforçar, poderá algumas vezes afetar o mundo material, embora, via de regra, ele apenas sirva para lhe dar conselhos e servir de companhia.

Sortudo (3 Características de Merit)

Você nasceu com sorte — ou o demônio sempre olha pelos seus. Seja como for, você pode pedir três retestes por história (nos quais você aposta a Característica *Sortudo*: “eu sou *Sortudo* e você errou o seu golpe”), embora você não possa usar isto para mais de um reteste envolvendo o mesmo Desafio.

Amor Verdadeiro (4 Características de Merit)

Você encontrou (e quem sabe perdeu) um *Amor Verdadeiro*, uma razão para confortar sua vida e uma companhia para lhe livrar de um mundo de outra forma desesperador. Quando confrontado com a adversidade, pensar em seu *Amor Verdadeiro* lhe confere forças e uma

paz interior. Você efetivamente adquire um ponto extra de Força de Vontade a cada sessão de jogo, gastando-o como se fosse uma Característica de *Amor Verdadeiro* (estas Características não são cumulativas; assim, você não pode guardá-las para sessões futuras). Entretanto, seu *Amor Verdadeiro* pode precisar de auxílio e resgate de tempos em tempos.

Nove Vidas (6 Características de Merit)

Você possui nove chances de trapacear a morte. Seu Mestre deve manter um registro de quantas vezes você fez isso (podendo marcá-las em sua planilha). A qualquer tempo em que perder um teste resultar em sua morte, você ganha um reteste automático. Você pode continuar retestando o mesmo Desafio diversas vezes até você ser bem sucedido ou acabarem-se suas *Nove Vidas*.

Amaldiçoado (1 a 5 Características de Flaw)

Uma poderosa maldição — outra que o vampirismo — aflige-o. O número de Características de Flaw adquiridas determina o poder da maldição. Uma maldição de uma Característica pode fazer com que você tropece toda vez que cruze o batente de uma porta; três Características podem fazer com que qualquer arma quebre após o primeiro uso; cinco Características podem resultar que tudo que você fizer, mais cedo ou mais tarde, voltar-se-á contra você. As particularidades exatas da maldição, assim como os meios que ela tem para lhe atingir, ficam a cargo dos Mestres.

Repelido por Alho (1 Característica de Flaw)

Mesmo o menor odor de alho é suficiente para fazer com que você saia da sala. Quando você for confrontado com um pedaço de alho, precisará gastar um ponto de Força de Vontade ou será forçado a recuar para pelo menos 3 metros de distância. Se você gastar Força de Vontade, será capaz de evitar os efeitos disto por uma cena.

Sem Reflexos (1 Característica de Flaw)

Como os Lasombra (clã do Sabbat), você não reflete em espelhos e superfícies polidas. Obviamente, além deste Flaw ser uma óbvia quebra de Máscara, você pode chamar muita atenção com ele — além de ser confundido pelos anciãos com um Lasombra (os quais não podem comprar este Flaw).

Toque do Frio (1 Característica de Flaw)

Suas carícias dissipam o calor e matam as plantas. Este Flaw possui um efeito assustador e você deve mencionar o seu toque gelado a qualquer pessoa que entre em contato físico com você.

Presença Tétrica (2 Características de Flaw)

Você irradia um ar sobrenatural que deixa nervosos e apreensivos todos ao seu redor. Você sofre uma penalidade de duas Características em todos os Desafios

Sociais com mortais. Além disso, sua aparência incomum é evidente a qualquer um que interagir com você. Você deverá exibir uma etiqueta ou símbolo que indique que você tem a *Presença Tétrica*.

Assombrado (3 Características de Flaw)

Um fantasma malicioso, possivelmente uma de suas vítimas, decidiu atormentar você da tumba. Embora isto normalmente se limite a gemidos fantasmagóricos, manifestações tétricas e empurrões ocasionais, o fantasma dará o melhor de si para tornar sua vida um inferno. Os Mestres deverão interpretar o espírito e seguir você, fazendo certo que valeu a pena ganhar os Pontos de Bônus por este Flaw.

Incapacidade de Atravessar Água Corrente (3 Características de Flaw)

Como nos contos populares antigos, você acredita que é incapaz de atravessar água corrente e, assim, previne-se de fazer isso. Você precisa estar pelo menos 15 metros acima da água para poder cruzá-la. Água corrente é considerado qualquer corpo de água com pelo menos 60 centímetros de largura e que não esteja completamente estagnada e fechada (assim, linhas de esgoto sob a cidade não contam, bem como os rios canalizados).

Repelido por Cruzes (3 Características de Flaw)

Você pode possuir alguma culpa religiosa residual ou talvez leve as lendas vampíricas a sério demais. Seja qual for o caso, a visão de uma cruz lhe causa pânico e você foge a menos que gaste um ponto de Força de Vontade (caso em que você pode resistir pelo restante da cena). Se você for atingido por uma cruz sobre sua pele nua, você recebe um nível de dano agravado por cada golpe e não pode reduzir este dano através da *Fortitude* (este Flaw se refere ao símbolo religioso real, não a candelabros ou pedaços de pau cruzados e artifícios similares).

Abraço dos Malditos (4 Características de Flaw)

Não há prazer em seu Abraço — apenas terror e dor. Quando você morde para se alimentar, você não gera o Beijo e assim, suas vítimas gritam e se debatem. Este Flaw necessita de alguma forma de restringir sua presa. A tortura que você inflige em suas vítimas pode ser considerada uma forma de sofrimento e podem ser contrárias a pessoas com alta taxa de *Humanidade*.

Destino Negro (5 Características de Flaw)

Alguns fim cruel e terrível o aguarda e você não pode evitar. Pior que isso, você possui visões que lhe avisam de alguma forma de seu tormento final. O Mestre deve determinar um destino em particular, o qual irá inevitavelmente destruí-lo no final, removendo sua personagem do jogo. Além disso, em qualquer sessão de jogo em que o Mestre considere apropriado, você pode ter um lampejo de futuro e receber uma visão de seu destino cruel. Você precisa gastar um ponto de Força de Vontade para recuperar-se da experiência ou terá uma penalidade de uma Característica em todos os Desafios pelo restante da sessão. Este Flaw pode ser difícil de se interpretar e jogadores devem ser avisados de escolherem cuidadosamente antes de adquiri-lo. Alguns podem acreditar que este Flaw remove o livre arbítrio, mas conhecer o futuro de sua desgraça pode ser, pelo contrário, muito liberador.

Sensível à Luz (5 Características de Flaw)

Você é ainda mais vulnerável à luz que os demais vampiros. Luz do sol lhe inflige dano dobrado e mesmo o luar pode lhe ferir — luz do luar diretamente incidente sobre você causa um nível de dano letal por turno. Você precisa usar óculos escuros para proteger seus olhos e tende a permanecer em locais sombrios por hábito e segurança.

CAPÍTULO 5 — EVOLUÇÃO DA PERSONAGEM

A evolução das personagens também se dá de acordo com Pontos de Experiência. Entretanto, o custo para comprar determinadas partes das planilhas é diferenciada do citado no *Laws of the Night*, principalmente para evitar uma evolução astronômica das Características. Este capítulo visa, portanto, discutir as formas pelas quais uma dada personagem pode ser melhorada no *Curitiba by Night*.

RECEBENDO EXPERIÊNCIA

A cada mês, a personagem receberá um montante máximo de 5 Pontos de Experiência correspondentes aos lives do mês anterior. Estes 5 pontos máximos serão dados de acordo com a avaliação dos Mestres sobre a personagem em questão. O critério utilizado para dar mais ou menos pontos de experiência a uma personagem particular segue os seguintes padrões de avaliação:

Presença constante nos Lives — Cada live maior que o jogador comparecer e interpretar convenientemente sua personagem renderá 1 Ponto de Experiência automático para a sua personagem. Por interpretar convenientemente entenda-se seguir sua Natureza e agir de acordo com o Comportamento; fazer valer suas Características, bem como não ignorar convenientemente os seus Flaws, medos e temores; não utilizar informações de jogador para sua personagem, que as desconheceria e evitar ao máximo estar em Off (fora de jogo) durante as sessões. Por live maior entenda-se toda e qualquer reunião aberta a toda a Camarilla, com assuntos do interesse geral; lives menores compreendem pequenos círculos de vampiros ou clãs específicos. Se uma personagem participar apenas de lives menores durante o mês, ainda assim receberá 1 Ponto de Experiência automático pela sua participação no projeto.

Participação ativa no projeto — Não basta somente comparecer a todos os lives e interpretar. Contribuições

no tocante à criação de plots, intrigas e interação com outros cainitas de sua comunidade deve ser levada em consideração. Personagens que participaram ativamente de um live recebem 1 ponto de experiência a mais pelo mesmo. Ainda no tocante à participação ativa, os jogadores devem ser estimulados a organizar lives menores dentro de seu próprio clã ou círculo menor de relações, gerando assim mais tramas e acontecimentos para o desenvolvimento da crônica.

Interpretação Magistral da personagem — Os jogadores que mais se sobressaírem durante um live por sua interpretação magistral ganharão ainda mais 1 Ponto de Experiência adicional pela sua participação exemplar. Este ponto será dado como prêmio somente aos jogadores que melhor interpretaram e mais se sobressaíram durante o live em questão, como estímulo a todos os que desejam jogar bem.

A Diretoria será rigorosa e criteriosa na distribuição destes Pontos de Experiência, bem como auxiliará os seus jogadores a gastarem com consciência estes pontos. A decisão da Diretoria é soberana sobre quem merece algum ponto e quantos pontos serão estes, bem como poderá vetar o emprego da Experiência em qualquer coisa que os Mestres não julguem apropriado ou coerente com aquela personagem.

DESENVOLVIMENTO DA PERSONAGEM

Os Pontos de Experiência ganhos a cada mês não precisam ser necessariamente gastos, podendo ser acumulados para usos futuros. Para isto, um Mestre deverá ser avisado e repassar esta intenção à Diretoria. Se for optado por gastar parte ou todos os Pontos de Experiência recebidos, as seguintes regras deverão ser seguidas:

- A quantidade de Pontos de Experiência a se pagar por uma dada característica depende basicamente dos seguintes fatores: o que se deseja aumentar (Atributo, Habilidade, Disciplina, etc...) e o quanto a personagem já possui em Características na dada categoria.
- Apenas 3 Pontos de Experiência serão dados no máximo por cada Live, independente de quantos a personagem poderia acumular e, além disso, apenas 5

Pontos de Experiência serão dados no máximo por mês. Estas limitações foram criadas para impedir a personagem de evoluir muito rapidamente e se transformar de uma Criança da Noite em um ancião em poucos meses.

O número de Pontos de Experiência a serem gastos em cada categoria são os que se seguem:

Atributos, Habilidades (e suas Especializações):

Número de Características Atuais	Pontos de Experiência necessários
1 a 3	1
4 a 6	3

7 a 9	5
9 a 12	8
12 a 15	10
15 ou mais	12

As Características Físicas, Sociais e Mentais não podem exceder o número máximo previsto pela geração, bem como não se pode adquirir um número de Habilidades iguais que o permitido pela geração. Além disso, os efeitos de número atual de Características são cumulativos: alguém que deseje comprar duas Habilidades e já possua duas, deverá pagar 4 pontos (1 ponto para comprar a terceira e mais 3 para comprar a quarta).

Para se especializar em uma Habilidade já conhecida, basta pagar 3 Pontos de Experiência e definir o campo de especialização.

Antecedentes

3 Pontos de Experiência por Característica de Antecedente, sujeita à aprovação dos Mestres. Antecedentes também podem aumentar e diminuir sem o emprego de Pontos de Experiência de acordo com o andamento da crônica e das conseqüências ocorridas.

Status

Altera-se de acordo com os Mestres e com os próprios jogadores, não podendo serem gastos Pontos de Experiência para aumentá-lo.

Disciplinas e Rituais

Aumentar as Disciplinas depende do nível de maestria que se deseja adquirir (Básico, Intermediário, Avançado) e se ela pertence ou não ao clã da personagem.

Além disso, as limitações ainda são válidas: não se pode comprar um nível Intermediário de uma dada Disciplina sem conhecer todos os níveis Básicos das mesmas, como também não se pode comprar um nível Avançado sem conhecer todos os níveis Intermediários. O custo em Pontos de Experiência para cada caso é tabelado a seguir:

	Clã	Fora do Clã
Disciplina Nova (1º Básico)	10 XP	15 XP
2º Nível Básico	8 XP	13 XP
Nível Intermediário	15 XP	20 XP
Nível Avançado	20 XP	25 XP

Lembra-se que Disciplinas fora de clã *sempre* requerem um professor para cada nível aprendido e Disciplinas exclusivas de um clã requerem que o vampiro, se não pertencer ao referido clã, precise ter ao menos uma vez em sua vida bebido do sangue deste clã, além de continuar necessitando de um professor para lhe ensinar cada nível novo adquirido.

Os carniçais pagam o dobro dos pontos acima listados e salvo permissão explícita da Diretoria, somente podem comprar níveis Básicos de Disciplinas físicas (*Potência*, *Rapidez* e *Fortitude*) ou do clã de seu primeiro dono, a menos que a geração de seu último dono permita que ele evolua mais além — carniçais de vampiros de 7ª ou 6ª geração podem aprender níveis Intermediários e os carniçais de vampiros de 5ª ou 4ª geração podem aprender níveis Avançados. As Disciplinas de seu primeiro dono são consideradas como sendo as Disciplinas “de clã” para os carniçais (um carniçal independente considera *Potência*, *Rapidez* e *Fortitude* como sendo suas Disciplinas “de clã”).

Cada trilha de *Taumaturgia* (ou *Necromancia*) conta como uma Disciplina de per si, não custando mais barato que as outras. Lembra-se que nenhuma trilha taumatúrgica secundária pode ter nível mais alto que a trilha primária.

Para adquirir-se Rituais (seja de *Taumaturgia* ou *Necromancia*), deve-se pagar 5 Pontos de Experiência por um ritual Básico, 10 Pontos de Experiência por um ritual Intermediário e 15 Pontos de Experiência por um ritual Avançado.

Virtudes e Moralidade

Para aumentar uma Virtude com experiência, deve-se pagar 5 Pontos de Experiência por Característica adquirida, além de precisar ser continuamente interpretada — alguém que deseje aumentar sua *Coragem* deve, portanto, mostrar-se cada vez mais corajoso até que os Mestres lhe permitam gastar seus 5 pontos para aumentá-la.

Qualquer Característica de Moralidade também requer 5 Pontos de Experiência, além da aprovação da Diretoria. Aumentar a *Humanidade* nem sempre é fácil, precisando de ações em jogo para demonstrar que a personagem está tentando se tornar mais humana (doar eventualmente dinheiro para orfanatos não conta, principalmente se a personagem assassinar alguém — mesmo um inimigo —

na semana seguinte. É preciso interpretar continuamente o esforço de tentar se tornar uma pessoa melhor).

Força de Vontade

5 Pontos de Experiência por cada ponto de Força de Vontade, sendo que a Força de Vontade máxima não pode exceder o limite de geração. Além disso, é preciso um motivo para aumentar sua autoconfiança desta forma.

Merits

Além da aprovação da Diretoria (não é todo Merit que pode ser adquirido após a construção da personagem) e um excelente motivo em termos de jogo, a personagem ainda deve pagar o triplo do custo em Características listado para o Merit em questão.

A adição de um novo Merit na planilha não deve ser tratada levemente e jamais deve acontecer de forma instantânea. Deve haver razões na história para que isto possa ser feito.

Recomprar uma Característica Negativa

Além de interpretar continuamente que deseja superar a Característica Negativa em questão (uma pessoa *Tímida* deve tentar se aproximar mais de outros indivíduos), deve-se pagar 3 Pontos de Experiência.

Algumas Características Negativas, especialmente as Físicas, não somem sem alguma razão adicional. Não se deixa de ser *Franzino*, a menos que *Vicissitude* ou outro recurso seja empregado.

Recomprar um Flaw

Deve-se pagar o triplo do custo listado para um Flaw para fazê-lo desaparecer da planilha, além de obter a aprovação dos Mestres. Determinados fatores não desaparecem de um momento para outro, talvez nunca podendo ser recomprados — como se curaria um *Ferimento Permanente*? Outros apenas desaparecem mediante contínua e prolongada interpretação, tentando superá-lo (como convencer a todos que você não tem nada a haver com o seu *Sire Infame*?).

CAPÍTULO 6 — REGRAS

DESAFIOS

Durante o decorrer de uma história, haverá muitas ocasiões em que dois ou mais jogadores se verão em um conflito que não pode ser meramente resolvido pela interpretação das personagens, donde se conclui que será necessário algum tipo de teste para resolver a situação. Estas ocasiões são chamadas de Desafios e deve se chamar um Mestre para arbitrar a situação. Note-se que a interpretação não deve cessar em um Desafio, muito pelo contrário servindo para reforçá-lo.

Muitos Desafios são divididos como sendo Físicos, Sociais ou Mentais de acordo com a situação ocorrendo. Por exemplo, combate caracteriza um Desafio Físico, status requer um Desafio Social e trabalhos de dedução pedem por Desafios Mentais.

Apostando Características

Para iniciar um Desafio é necessário fazer uma aposta com o oponente. E o que será apostado é uma de suas Características da planilha. Normalmente as Características apostadas devem provir do mesmo tipo de Desafio. Por exemplo, em um Desafio Físico, ambos os jogadores envolvidos na disputa apostarão uma de suas Características Físicas. Isto não impede que jogadores mais experientes ofereçam apostas mais criativas (de outras categorias), mas somente com a permissão do Mestre.

Quando um jogador inicia um Desafio, ele deve deixar claro o que está fazendo, bem como declarar a Característica apostada. Por exemplo, ele pode dizer: “*Eu estou indo estacá-lo posto que sou Hábil*”. Este desafio demonstra a ação (estacar) bem como a Característica Física apostada (Hábil). O defensor tem duas opções para responder a um Desafio: ele pode desistir imediatamente ou encarar o Desafio por também apostar uma de suas Características.

Se o defensor desiste, ele imediatamente sofre a ação do Desafio: é estacado, atingido por uma bala, ludibriado, cai vítima de uma Disciplina e assim por diante. Se, por outro lado, resolve apostar uma de suas Características, eles entram imediatamente em um teste, como descrito no próximo tópico. Tanto a Característica apostada do atacante quanto do defensor devem guardar relação com o que está acontecendo. Não se utiliza uma Característica *Gracioso* para resistir a dano, por exemplo, bem como *Alerta* não é adequado para Desafios Mentais envolvendo cultura geral.

Além disso, alguns jogadores podem se questionar de como responder adequadamente a um Desafio. Via de regra, um Desafio Físico somente pode ser respondido por uma Característica Física ou por lançar mão de uma

Disciplina ou Habilidade que é considerada sempre em uso. Disciplinas como forma de defesa ou contra-ataque normalmente só podem ser utilizadas após passado este primeiro Desafio inicial, a menos que sua descrição diga o contrário. Desafios Sociais e Mentais funcionam segundo os mesmos princípios.

Exemplo em Jogo: *Navalhada, um Caitiff anarquista com cara de poucos amigos, resolve tirar satisfação com Marcela, uma Toreador neófito. O único modo com que Navalhada tira satisfações é sacando sua navalha (este é o porquê do interessante apelido) e sentando o braço. Navalhada então declara: «Eu, com minha navalha em punho, ataco feroz e tento fazer um talho em seu rosto». Em outras palavras, ele inicia um Desafio Físico apostando sua Característica Feroz. Marcela considera seriamente a situação e decide que desistir não é uma boa idéia, visto que não lhe agradaria ter um enorme corte numa das faces. Analisando suas opções, ela decide resistir com a seguinte frase: «Como eu sou rápida, tento pular pela janela antes que você faça isso». Sua resposta é, portanto, apostar a Característica Rápida para pular pela janela e se por a salvo. Agora ambos entram em um teste para ver o que acontecerá.*

O Teste

O teste é simplesmente um jan-ken-pô (Papel/Pedra/Tesoura, para os mais puritanos). Para aqueles que não sabem do que se trata, consiste simplesmente em colocar um símbolo que pode vir a representar um papel, uma pedra ou uma tesoura. O Papel embrulha a Pedra ou é cortado pela Tesoura. A Tesoura corta o Papel ou é esmagada pela Pedra. E, obviamente, ou a Pedra esmaga a Tesoura ou é embrulhada pelo Papel. Em outras palavras, cada símbolo ganha de um outro, mas perde do terceiro.

Do jan-ken-pô resulta a vitória por um dos lados ou um empate. A vitória é simples: quem venceu, venceu e faz o que se propõe. É pior, aquele que perdeu, além de sofrer a ação do outro, ainda perde a Característica apostada pelo restante da sessão de jogo, o Mestre a riscando de sua planilha. Isso, em termos de interpretação, significa que se perdeu confiança em sua Característica, não podendo usá-la novamente até o próximo live.

O empate é quase nada mais complicado que isto: o Mestre verifica na planilha de ambos quem possui atualmente o maior número de Características na categoria do Desafio e dá a vitória a este, o perdedor ainda tendo de perder sua Característica apostada pelo restante da sessão de jogo. Assim, se o Desafio é Social, o Mestre compara a planilha de ambos para ver quem

possui, na ocasião do teste, mais Características Sociais e concede a vitória a este. Note-se que considera-se a quantidade *atual* de Características em uma categoria, não a *total*. Se um dos lados perdeu alguma de suas Características em uma dada categoria, estas Características perdidas não serão contadas para o número total, baixando a quantidade atual possuída. Se, por uma coincidência, ambos os jogadores envolvidos no Desafio, após o empate, ainda possuírem o mesmo número de Características na categoria em questão, nada acontece (nem o atacante nem o defensor fazendo o que se propunham, cancelando o Desafio), mas ambos os envolvidos devem perder a Característica apostada pelo restante da sessão de jogo.

Exemplo de Jogo: *Navalhada e Marcela fazem seu teste e ambos colocam Tesoura. Como este é um Desafio Físico, o Mestre compara as Características Físicas de ambas as*

COMPLICAÇÕES

Existem inúmeras formas distintas pelas quais um Desafio possa a vir a ficar mais complicado. As regras básicas descritas acima podem resolver a maioria das disputas, mas as regras avançadas a seguir adicionam algumas medidas para situações adicionais.

Características Negativas

Muitas personagens possuem Características Físicas, as quais, por representarem aspectos ruins de seus Atributos, podem ser utilizadas pelos seus oponentes contra elas mesmas.

Durante o início de um Desafio, seu oponente pode citar uma de suas Características Negativas que ele acredita você possuir, colocando-a no contexto da situação. Se você realmente possuir esta Característica Negativa, para compensá-la será obrigado a apostar duas Características ao invés de uma só. Por outro lado, se você não possuir semelhante Característica Negativa, é óbvio que seu adversário o subestimou e, portanto, ele deve compensar seu erro por apostar duas Características. Como será visto mais tarde, Pontos de Sangue não podem ser usados para substituir Atributos neste caso.

Exemplo de Jogo: *Bela, uma Toreador, deseja usar Transe (Presença Intermediária) para seduzir Dom Martins, um Ventrue. Ela começa o Desafio (que obviamente é Social) por apostar sua Característica Sedutora: «Eu, sedutora como sou, quero chamar a sua atenção para o lindo modelo de vestido que estou usando». Dom Martins não se faz de rogado e resiste por apostar sua Característica Digno: «Você acha que uma pessoa digna como eu perderia seu tempo com coisas pequenas como isso?». Acontece que Bela desconfia que seu oponente possui a Característica Negativa Tímido e decide se arriscar:*

planilhas. Navalhada possui sete Características Físicas no total (embora tenha atualmente apenas quatro, resultado de prévias perdas), enquanto Marcela possui cinco Características Físicas no total, sem ter perdido ainda nenhuma delas. Como é o número atual que conta, Marcela consegue fugir do Caitiff ao pular pela janela, enquanto Navalhada, além de tudo, ainda perde sua Característica Feroz, sendo esta riscada da planilha pelo restante da sessão de jogo (o que baixa o seu número atual de Características Físicas para apenas três, tornando ainda mais difícil que venha a se sair bem nos empates futuros).

Bomba: Alguns poderes conferem um quarto símbolo especial de jan-ken-pô: a Bomba. A Bomba explode com o papel e a pedra, mas perde da Tesoura (que lhe corta o pavio). Sempre que um jogador puder empregar a Bomba em algum teste, deve sempre avisar ser capaz disso, mesmo que acabe por colocar outro símbolo.

«Você acha meu vestuário uma coisa frívola porque é muito tímido para ter desenvolvido uma apreciação real por ele?». Ela está certa, pois o Ventrue realmente possui esta Característica Negativa em sua planilha. Dom Martins possui agora duas opções, ou apostar uma Característica extra para compensar sua timidez ou simplesmente desistir enquanto é tempo. Dom Martins considera que seria ruim se ele perdesse duas Características de uma só feita e, afinal de contas, ser seduzido por Bela não é uma coisa tão horrível assim, visto ela fazer jus ao nome. Então ele simplesmente desiste e se deixa levar pelo Transe.

Caso Dom Martins tivesse prosseguido e feito o teste, duas coisas poderiam ocorrer. Ou ele venceria e Bela perderia seu Sedutora pelo restante da noite, não conseguindo utilizar sua Disciplina, ou ela venceria o Desafio e, além dos efeitos do Transe, Dom Martins ver-se-ia sem a sua Característica Digno e a outra que ele teria apostado para compensar sua timidez.

O oponente pode declarar várias Características Negativas que ele acredita que você possua, cada uma aumentando em uma Característica o valor da aposta, seja para a vítima que os possui realmente, seja para o próprio oponente, errando em seu julgamento.

Se você chama tantas Características Negativas que o oponente não possua mais Características extras para apostar e compensar seus pontos fracos, o Desafio é realizado assim mesmo e, mesmo que você perca, não precisará perder a Característica apostada pelo restante da noite. Se, além disso, você declara mais Características Negativas de seu adversário (que já não possui mais Características para apostar e compensar), cada uma declarada para além do limite lhe dá mais Características de bônus para serem usadas em uma contra-aposta ou empate. É claro que o mesmo funciona ao contrário se

ocorrer erro muito as Características Negativas de seu oponente a ponto de que você não tenha mais Características para apostar.

Nota: Se você conhecer a Natureza da vítima ou uma das perturbações desta e, desde que isto tenha correlação com o Desafio sendo feito, você poderá invocar estas informações como se fossem Características Negativas. Assim, se Bela está sendo humilhada por alguém e sabe que um dos espectadores possui a Natureza de Cavaleiro, poderá usar isto contra ele em um Desafio Social para convencê-lo a interceder a seu favor.

Contra-Aposta

Uma contra-aposta (overbid¹) é a regra do “sou muito melhor que você e portanto não posso perder este teste idiota”. Ou seja, aquela regra que considera que um ancião com 18 Características em uma dada categoria pode esmagar um pobre neófito com 5 Características na mesma categoria.

Em qualquer Desafio, a ordem segue como o natural: a aposta e o teste. Contudo, se o vampiro “superior” perder o teste, ele pode imediatamente chamar uma contra-aposta e refazer o teste. A Característica que ele perdeu no primeiro teste já terá sido perdida de qualquer forma, mas esta regra permite a ele refazer o teste para não sofrer o resultado da ação do oponente que, muitas vezes, é perigosa.

Para poder chamar uma contra-aposta, o vampiro precisa possuir na categoria do Desafio um número de Características *atuais* igual ou maior que o dobro do oponente, o Mestre comparando as planilhas para conferir este pré-requisito. Se a contra-aposta é válida, é preciso uma nova aposta por parte daquele que a convocou, mas o oponente ainda continua apostando sua Característica da aposta inicial. Após ser feito um novo teste, este resultado final conta como sendo o válido, uma nova contra-aposta podendo ser feita, caso o vampiro continue possuindo o dobro ou mais de Características.

Exemplo: *Flávio, um Ventrue manipulador, tenta conseguir informações de sua cria Eunice. Ele começa bajulando-a (“eu sou tão fraudulento em lhe puxar o saco que você não possui opção a não ser me contar o que sabe”); mas sua cria resiste (“eu sou muito digna para acreditar facilmente em suas lisonjas”). Eles testam e Eunice vence com seu Papel sobre a Pedra de Flávio, este perdendo sua Característica Fraudulento pelo restante da sessão. Contudo, longe deste sentir-se ameaçado, ele lembra-se que possui muitas Características Sociais e chama por uma contra-aposta (“Eu me torno tremendamente sedutor quando desejo*

¹ Overbid seria melhor traduzido como sobrelanço (lance superior a outro em leilão). Mas achamos que contra-aposta (apesar de neologismo) cai melhor a situação e mesmo porque sobrelanço nos pareceu uma palavra ridícula.

algo”). *Eunice não precisa apostar qualquer Característica extra, mantendo o seu Digna inicial. O Mestre, comparando as planilhas, verifica que, após a perda do Fraudulento, Flávio consta ainda com 14 Características Sociais na planilha, contra apenas 5 de Eunice — assim, a contra-aposta pode ser feita. Desta vez, a Tesoura de Flávio corta o Papel de Eunice e ela lhe conta o que ele deseja, tendo sido seduzida. Ela perde sua Característica Digna, assim como ele perdeu a de Fraudulento inicial. Flávio poderia continuar contra-apostando enquanto perdesse até ser reduzido a menos de 10 Características Sociais (o dobro das 5 de Eunice).*

Desafios Estáticos

Algumas vezes, um teste não significa necessária oposição a outro jogador. Quando se tenta arrombar uma fechadura ou domesticar um animal, por exemplo, joga-se jan-ken-pô contra o Mestre para se ver se consegue ou não. Estes são os Desafios Estáticos.

Os Desafios Estáticos são praticamente idênticos aos Desafios contra outros jogadores. Você aposta uma das suas Características relacionadas com a sua ação diretamente contra o Mestre, que define uma dificuldade para a mesma. Esta dificuldade é o número de Características “fictícias” que a ação teria para resistir.

Esta dificuldade determina, portanto, se você (ou o próprio Mestre) pode declarar uma contra-aposta caso o primeiro teste venha a falhar ou quem, em caso de empate, vence o teste.

A dificuldade é maior quanto mais difícil for de ser realizada ou mais perigos inerentes possa acarretar.

A dificuldade nunca obriga uma personagem a apostar mais Características que o ordinário para o teste em questão (na maioria das vezes, uma única Característica, mesmo que a dificuldade do teste seja tão astronômica quanto 10 ou 20).

Testes Simples

Em último caso, existem certos testes a serem feitos quando não existe qualquer real oposição a eles (o caso mais comum são os testes para determinarem a extensão dos efeitos de uma Disciplina). Estes Testes Simples não necessitam de qualquer aposta ou dificuldade. É feito simplesmente um Jan-ken-pô contra o Mestre e, se você vencer, venceu. A perda não indica qualquer perda de Características, uma vez que não houve aposta, apenas representando que você falhou no teste. Em um empate, o Mestre simplesmente define se você é bem sucedido ou não, via de regra declarando a seu favor (embora certos testes possam requerer necessariamente a vitória, de forma que o Mestre não lhe dê esta colher de chá).

Retestes

Certas Características possibilitam ao jogador pedir por retestes. Um reteste permite ao jogador ignorar os

resultados do primeiro teste e testar novamente por um melhor resultado. Retestes são mais comumente adquiridos através das Habilidades, mas outras Características também podem possibilitá-los. Isto, quando for o caso, encontra-se descrito na Característica em questão. Geralmente, gastando uma de suas Habilidades (riscando-a da planilha pelo restante da sessão de jogo) permite-lhe um reteste.

Vários retestes para um mesmo Desafio podem provir de diversas fontes, mas cada reteste deve provir de uma fonte distinta. Uma personagem pode retestar dado Desafio uma vez por queimar a Habilidade *Briga* e depois retestar novamente pelo Merit *Sortudo*, mas não pode retestar duas vezes o mesmo Desafio por riscar duas vezes *Briga* de sua planilha.

Retestes podem ser sempre cancelados (ou “bloqueados”) por qualquer oponente capaz de encontrar também uma condição para o reteste. Assim, alguém que erre um tiro e exija reteste por queimar a Habilidade *Armas de Fogo* de sua planilha pode não fazer o reteste se o oponente queimar *Esquiva* (o que também lhe permitiria um reteste, caso tivesse perdido o teste) — a isto é chamado bloquear o reteste, caso em que os resultados do teste original continuam sendo válidos.

Retestes não exigem apostas de Características adicionais, a aposta do teste original ainda sendo válida. Apenas o perdedor do último reteste perderá a Característica apostada.

Exemplo de Jogo: *Miguel, um anarquista chato, está irritando Davi, um Brujah. Este, reagindo com a sutilidade de seu clã, saca uma pistola escondida e imediatamente ataca (“eu sou artilheiro e uso isto em minha vantagem para meter uma bala no meio do seu peito”). Miguel responde por tentar encontrar cobertura (“Mas eu possuo um reflexo rápido e pulo atrás desta caixa”). Eles fazem o teste e Davi perde. Entretanto, como Davi é um excelente atirador, ele chama por um reteste (“Eu sou muito bom com armas de fogo para deixar você cair fora facilmente”). Eles testam novamente e Davi vence, Miguel sofrendo o dano do tiro e perdendo seu Rápido pelo restante da noite. Mas, ainda assim, Davi riscou uma de suas Habilidades Armas de Fogo da planilha.*

*Miguel tenta se recuperar por atirar a arma na mão de Davi para longe (“Eu sou hábil e agarro a arma de sua mão”). Davi responde por se afastar e achar uma posição melhor para um novo tiro (“eu sou muito ágil para ser facilmente agarrado”). Os dois testam a situação e Miguel, ao perder, chama por um reteste imediato (“Eu sou bom de briga o suficiente para agarrar esta arma enquanto você estiver perto de mim”), mas Davi bloqueia o reteste (“eu uso minha esquiva para cair fora de seu caminho e não dar chance a você para fazer isso”). Assim, nenhum reteste é feito e o resultado original é válido, Miguel perdendo então a sua Característica Hável. Note-se que Miguel ainda riscou uma Habilidade *Briga* de sua planilha, bem como Davi riscou uma de *Esquiva* neste último caso.*

Desistir

A qualquer tempo antes que o teste atual seja feito, um jogador pode escolher desistir do Desafio, perdendo-o automaticamente. A vantagem de fazer isso é que uma personagem que tenha desistido, embora perca o Desafio, não perde qualquer Característica apostada, mesmo se a apostou antes — desde que o teste ainda não tenha sido feito.

Bônus e Penalidades de Características

Muitos Merits, Flaws e outras Características e situações conferem determinados bônus ou penalidades em Características. Estes bônus ou penalidades são adicionados ou subtraídos de seu número atual de Características relevantes quando computando o total das mesmas para os efeitos de um empate ou contra-aposta.

Em nenhum momento, estes bônus ou penalidades obrigam você ou o oponente a apostarem mais Características ou realizarem mais retestes que o normalmente permitido.

Ordem dos desafios

Em alguns casos, vários Desafios vão ocorrer simultaneamente durante dadas situações e o Mestre precisa definir em que ordem as ações se darão, decidindo quem age primeiro e quem age por último. Cada pessoa envolvida em um Desafio no mesmo turno deve verificar o número de Características atuais na categoria apropriada para o desafio em questão. Uma personagem esmurrando alguém irá verificar sua quantidade atual de Características Físicas para decidir sua iniciativa, enquanto um Tremere invocando *Taumaturgia* provavelmente verificará o número atual de Características Mentais. Se uma ação não necessitar de nenhuma Característica (como em um Teste Simples, por exemplo), ela se dará apenas ao final do turno. Personagens com mais Características agirão antes, enquanto aquelas com a mesma quantidade irão agir “simultaneamente”, embora, para propósitos de resolução de testes, o Mestre defina com quem irá jogar Jan-ken-pô primeiro.

Algumas vezes, uma personagem com mais Características irá atacar uma com menos, esta decidindo que irá bater de volta. Neste caso, a personagem mais lenta resolve sua ação no mesmo Desafio que a mais rápida, mas, ao fazer isso, perderá o direito de tomar qualquer ação agressiva naquele turno — ele empregou sua ação para contra-atacar.

Esta regra pode ocasionalmente causar mais confusão do que resolve e o Mestre deve aplicá-la apenas em questões críticas, nas quais a ordem em que as ações serão tomadas influenciará decisivamente todo o transcorrer futuro.

Exemplo de Jogo: Miguel e Davi ainda estão se pegando na porrada e Miguel enfim decide que sua única chance é dar no pé, correndo pela porta. Mas para seu azar, o amigo de Davi, Josias, está chegando para tentar bloquear sua saída. Miguel ainda possui 5 Características Físicas e Josias ainda possui todas as suas 8 Características Físicas. Assim, Josias se coloca na frente de Miguel (“Eu sou intrépido demais para você passar por mim”) e Miguel decide que sua única saída é derrubar Josias (“Eu, feroz como sou, irei lhe dar um chute que você cairá gemendo no chão”). Eles realizam um teste e Josias perde, caindo e sofrendo dano. Mas Miguel ainda não pode escapar, pois usou sua ação para derrubar Josias. Neste meio tempo, Davi declara o que deseja fazer como sua ação e parte para o respectivo teste.

Desafios em Massa

Em alguns casos, todo um grupo deseja agir simultaneamente, o que pode vir a complicar um pouco as coisas. Desafios em grupo podem ser intimidadores mesmo para Mestres experientes e as regras a seguir foram realizadas para resumir a situação ao invés de entrar em um infundável número de Jan-ken-pôs para decidir o que aconteceu.

Para resolver isso, sempre que houver um número considerável de pessoas envolvidas, o Mestre conta até três pedindo para que no “três”, todo mundo aponte para a pessoa que deseja desafiar. Se ninguém está sendo desafiado por mais de uma pessoa ao mesmo tempo, resolva cada Desafio normalmente.

Se uma personagem está sendo desafiado por diversos alvos ou tenta desafiar vários indivíduos de uma vez só, comece a resolver os desafios na ordem dos maiores grupos para os menores, apenas para facilitar o jogo. Cada atacante deve apostar o número apropriado de Características que o desafio normalmente iria requerer; a lógica limita um máximo de cinco pessoas tentando atacar simultaneamente uma mesma personagem.

A seguir, cada pessoa se defendendo precisa apostar Características o suficiente para conter cada oponente do

grupo adversário; se ele não possuir Características suficientes, ele deve desistir dos testes para os oponentes restantes, escolhendo aqueles que irá tentar conter. Resolva as ações desistidas primeiro, por estas serem automáticas — é até mesmo possível que a personagem caia antes do resto do grupo poder fazer algo.

Finalmente, o defensor e todos os atacantes realizarão um Jan-ken-pô simultâneo. O defensor compara o seu símbolo com cada um dos símbolos dos atacantes, para determinar de quem ele venceu, perdeu ou empatou e aplicando-se os resultados correspondentes. Assim, se o defensor coloca Tesoura e seus quatro atacantes colocam Pedra, Tesoura, Papel e Papel, considera-se que o defensor perdeu para o primeiro atacante, empatou com o segundo (resolva como em qualquer outro empate) e venceu o terceiro e o quarto. O defensor e os atacantes perdem suas Características correspondentes aos testes perdidos. No exemplo anterior, o defensor teria perdido uma Característica para o primeiro atacante e outra adicional se tivesse perdido o empate também, enquanto o terceiro e o quarto atacante teriam perdido suas Características apostadas (e também o segundo atacante, caso o defensor tivesse vencido o empate).

Uma vez que todos os testes tenham sido realizados, eles serão resolvidos na ordem normal de ação e iniciativa. É possível para um defensor perder características para seus primeiros atacantes e perder então um empate por falta destas Características a outros atacantes no mesmo desafio em massa por conta da iniciativa — isto está certo, por conta que os primeiros atacantes “amaciaram” a vítima para os próximos. Entretanto, a menos que o defensor possua algum poder especial que lhe permita ações múltiplas, ele pode tentar ferir apenas um de seus atacantes e precisa ser um daqueles que perdeu o desafio. Se nenhum dos atacantes perdeu, o defensor simplesmente recebe o resultado de suas ações.

Quando um defensor em um Desafio em Massa utiliza-se de uma razão para reteste, cada Desafio é tratado como um teste em separado. Assim, um defensor precisa possuir cinco Habilidades *Briga* para retestar um combate com todos os cinco atacantes.

TEMPO EM JOGO

O tempo, nos lives, quase sempre trabalha como na vida real, cada minuto de jogo sendo um minuto real transcorrido. Pela maior parte do tempo, então, tudo ocorre em tempo real e os jogadores sempre são considerados como sendo as personagens, a menos que estejam envolvidos em alguma regra (como testando Desafios, por exemplo).

Um jogador nunca deve deixar de interpretar sua personagem enquanto a sessão de jogo prosseguir. Isto arruina a atmosfera envolvida no jogo. Desafios devem ser declarados, mas ainda assim considera-se que um jogador está envolvido no jogo. Se um jogador possui alguma necessidade de entrar em Off (deixar de

interpretar), ele deveria avisar um Mestre disto. Um jogador nunca deve interagir com outros jogadores enquanto estiver em Off.

A única exceção a esta regra é quando um dos Mestres chama por uma pausa. Esta parada pode ser necessária para resolver um teste ou mudar uma cena no live, se a história pedir por isto. Quando uma pausa é chamada, todos os jogadores que a escutarem devem parar imediatamente o que estiverem fazendo até que os Mestres permitam que o jogo prossiga. Estas pausas devem ser mantidas a um mínimo, desde que elas interrompem o andamento da história.

Crônicas, Histórias, Sessões e Cenas

O tempo em jogo é dividido em cinco categorias maiores: crônicas, histórias, sessões, cenas e turnos.

Crônica: Uma série de lives e histórias que estão todas conectadas de alguma forma e prosseguem cronologicamente. O *One World by Night* conta como uma crônica só que prossegue em Curitiba desde abril de 1996.

História: Cada conjunto de tramas que se completa dentro de uma crônica. A recuperação da Camarilla após o ataque Sabbat de 1998, a volta e a queda de Demosthenes, a confusão causada pelo golpe de estado perpetrado contra JC são todos exemplos de histórias dentro da crônica curitibana.

Sessão: Uma sessão de jogo é justamente o que o nome indica: uma noite de live-action, embora os Mestres possam definir que uma sessão de jogo prossegue em outra noite se foi parada na metade na noite prévia (esta distinção é importante, visto que muitas Características são utilizadas *entre* sessões e não entre lives).

Cena: Montante de tempo necessário para resolver um conjunto de ações em um único local. Se as personagens mudam de local (são, por exemplo, transferidos de um Elísio para outro), a cena também muda. Se uma sessão de jogo passa-se a noite inteira em um único local, então uma cena pode ser definida como aproximadamente durando uma hora para a maioria dos efeitos de Disciplinas e afins.

Turnos: Para manter tudo correndo bem quando os jogadores entram em uma série de Desafios e Testes, o tempo é reduzido a turnos. Turnos são considerados como tendo em média quatro segundos de ação, embora este tempo possa realmente variar de Desafio para Desafio a critério do Mestre. Em um turno, a personagem pode tomar uma única ação. Algumas ações podem levar diversos turnos para se completar, como hackear um sistema sofisticado. Outras ações, como falar uma frase curta, não são consideradas como se consumissem um turno. Uma vez que todos envolvidos em um mesmo turno tomem as suas ações, este turno termina e outro se inicia. Em alguns casos, uma personagem pode ser interrompida antes que tome a sua ação ou é forçada a responder aos eventos ao seu redor. Em tais casos, a personagem sempre tem o direito de defender-se, embora fazer isso conte como sua ação válida do turno. Se um poder afeta uma personagem por 15 segundos, assume-se que este efeito dure quatro turnos. Em casos de interpretação normal, tais poderes duram o tempo registrado pelo tempo real.

Meio tempo: Muitos aspectos da existência vampírica são essenciais para que eles continuem vivendo, embora nem por isso eles devam interpretá-los o tempo todo. Os Mestres devem considerar que as personagens usam o seu “meio tempo” entre as sessões de jogo para manter seus negócios, aprender Disciplinas, beber sangue e utilizar outras facetas de sua existência. Outras ações e interações podem tomar lugar neste meio tempo, com a supervisão do Mestre. Desde que um jogador não abuse de seus privilégios, o meio-tempo pode ser usado para a interpretação de suas personagens também.

PLANILHA PASSO A PASSO

A planilha de uma personagem contém inúmeras categorias, como Natureza, Comportamento, Atributos e assim por diante. Esta sessão visa explicar para que serve, em termos de jogo, cada uma das categorias encontradas na mesma.

Natureza

A Natureza de uma personagem pode ser usada para um reteste em um Desafio de Virtude se um frenesi puder violar a Natureza da personagem. Além disso, a Natureza pode ser empregada como uma Característica Negativa contra você, se ela lhe atrapalhar em um Desafio.

Atributos

Os Atributos, através das Características Físicas, Sociais e Mentais, são basicamente a mola mestre do jogo por suprir as Características que serão apostadas na maioria dos Desafios realizados.

Habilidades

As Habilidades possuem duas funções básicas na mecânica de jogo: a primeira é riscar uma Habilidade da planilha para adquirir um reteste em um dado Desafio. Entretanto, é óbvio que isto somente poderá ser feito se a Habilidade possuir alguma correlação com o que estiver sendo testado.

Em segundo lugar, uma vez que Habilidades representam seus conhecimentos, uma Habilidade pode servir de pré-requisito para que o Mestre lhe deixe tomar uma ação. Por exemplo, se você não possuir *Empatia com Animais*, talvez o Mestre não lhe deixe treinar seu cão de guarda para protegê-lo e obedecer ordens simples, bem como a Habilidade *Computador* será necessária para fazer qualquer coisa mais difícil que ligar esta máquina infernal. Quando uma Habilidade será ou não pré-requisito para fazer algo, dependerá exclusivamente do julgamento do Mestre. Via de regra, ações simples como dar um soco na cara de outro não dependerão de um jogador possuir ou não *Briga* na planilha, mas ações mais complexas como dar um golpe de jiu-jitsu são outros

quinhentos. O uso de Habilidades como pré-requisito não requer que elas sejam riscadas da planilha.

Via de regra, o uso do conhecimento de Habilidades deve vir acompanhado de um Desafio de algum tipo, muitas vezes Estático, apostando-se uma Característica Física, Social ou Mental para tanto. O tempo necessário para o uso de uma Habilidade também é definido pelo Mestre. Só porque você tem *Segurança* na planilha não significa que por vencer um Desafio Estático arrombará um cofre imediatamente. Talvez levem muitos minutos que o jogador necessite ficar fora de jogo apenas realizando uma ação (como descobrir a senha de um sistema de computação, por exemplo).

Habilidade Focada: Uma Habilidade focada funciona exatamente como qualquer outra Habilidade no foco em questão. A diferença é que a personagem não possui a Habilidade para outros campos de atuação. Assim, se uma personagem possui *Performance: Canto*, significa que ele não pode usar esta Habilidade para testes de dança, por exemplo, que iriam requerer outra *Performance* distinta.

Especialização: Uma personagem que possua uma especialização em uma dada Habilidade ganha uma Característica de bônus em todos os Desafios envolvendo tal especialização. Note-se que a Especialização não possui um adjetivo particular e nem precisa ser apostada ou riscada da planilha. Ela apenas confere um bônus.

Antecedentes

A descrição do que faz cada Antecedente já está suficientemente clara no Capítulo Dois, mas uma explicação adicional talvez se faça necessária para alguns casos.

Para fazer algo com seus Antecedentes, você deve declarar ao Mestre o que está tentando fazer. Inicialmente, ele definirá um custo para isto (o número de Características de Antecedentes que você terá de riscar da planilha). Estas Características serão temporariamente perdidos como as Características em apostas, somente sendo recuperados quando a ação perpetrada por eles findar. Por exemplo, se você utiliza seus *Aliados* para tomar um dado curso de ação, estes aliados serão riscados da planilha até que completem sua tarefa ou que você os libere da mesma, o que pode fazer com que, por diversas sessões de jogo, seus *Aliados* continuem bloqueados na planilha e não possam vir a ser usados para outros fins.

Algumas ações não requerem que se gastem pontos de Antecedentes, mas necessitam como pré-requisito de uma quantidade de pontos mínima necessária para fazer esta ação.

Após serem gastos os Antecedentes, o Mestre decide ou não se será necessário um teste para realizar sua ação. Embora, via de regra, nenhum teste seja necessário — apenas o gasto de Características de Antecedentes — em certas ocasiões de incerteza ou de alguma força se opondo à ação poderão necessitar de testes. Ainda que a

personagem não passe neste teste, ela mesmo assim terá gasto as Características de Antecedentes somente pela tentativa.

Quando se toma alguma ação baseada em seus Antecedentes, esta pode ser temporária ou permanente na história, dependendo do grau de manipulação e do montante de Antecedentes que a personagem possua. Além disso, qualquer ação de Antecedentes leva um tempo (tanto real quanto em termos de jogo) para tomar efeito. Mesmo adquirir informações com *Contatos* não é instantâneo. Pode haver um tempo mínimo envolvido em pesquisa, mas haverá. Como padrão, define-se que as ações simples levam de meia hora a uma hora para se completarem, enquanto manipulações realmente complexas possam levar várias sessões de jogo para render frutos.

Em alguns casos, é necessário combinar diversos Antecedentes para se obter um determinado efeito. Se os Toreador desejam abrir um novo clube noturno, eles necessitarão de *Recursos* para tanto, mas *Influência: Alta Sociedade* e *Influência: Mídia* podem ajudar bastante. Além disso, se o clube for aberto em um local que normalmente não é destinado à vida noturna, mesmo *Influência: Burocracia* e *Influência: Leis* poderão entrar em ação. O Mestre tem a palavra final de que Antecedentes deverão ser utilizados para cada caso.

Os jogadores podem também comercializar alguns de seus Antecedentes. Eles podem transferi-los permanentemente para outro jogador, apagando as Características doadas da Planilha de uma vez por todas, enquanto podem também passar Antecedentes temporários para as mãos de outro. Neste caso, devendo riscar as Características transferidas da planilha e colocando uma nota de que, embora ainda os possua, não estão atualmente consigo, portanto não podendo serem gastos de qualquer forma até devolvidos. Para evitar abusos, normalmente se considera que Antecedentes emprestados retorna à mão do possuidor original após um mês. Qualquer transferência de Antecedentes precisa necessariamente da presença de um Mestre e note-se que alguns Antecedentes como *Fama* e *Mentor* não podem ser transferidos.

Nota sobre Recursos: Nem sempre a transferência permanente de *Recursos* aumenta a quantidade de Características neste Antecedente na planilha de alguém. Cada vez que uma personagem desejar adquirir uma Característica nova de *Recursos* permanente na planilha, deverá ganhar um número de Características permanentes de outros indivíduos igual ao seu nível atual de *Recursos*. Por exemplo, alguém com 3 Características *Recursos* na planilha que deseje aumentar este valor permanentemente para 4 Características deve ganhar mais 3 Características *Recursos* permanentemente transferidas para si. Entretanto, quando o assunto são *Recursos* temporariamente gastos, eles são empregados na base de um para um — alguém que gaste 3 Características *Recursos* temporariamente e adquira mais 2 Características transferidas para serem

temporariamente gastas contará com 5 Características *Recursos* temporariamente gastas no total.

Nota sobre Influências: Em alguns casos, os jogadores podem contra-atacar a *Influência* de outros, normalmente por gastarem o mesmo montante de Características na mesma área que o oponente. Um caso típico é quando um jogador deseja publicar uma história em um jornal e outro deseja vetá-la. Ambos queimam a quantidade de Características requeridas para a situação e realizam um Desafio entre si (normalmente sem qualquer Característica apostada, embora o Mestre possa definir pelo contrário).

Status

Via de regra, todo jogador da Camarilla possui ao menos uma Característica de Status: “Reconhecido”. Isto significa que a Camarilla sabe de sua existência e o reconhece como membro (obviamente o Sabbat, o Inconnu e os vampiros independentes possuem suas próprias versões desta Característica).

Durante uma crônica, uma personagem pode ir ganhando e perdendo Status. Geralmente o próprio Mestre é responsável por distribuí-lo ou tomá-lo. Mas, em certos jogos, como a interação social da Camarilla é muito grande, os próprios jogadores podem ganhar ou perder Status em função de outros, mas sempre sob o julgamento final do Mestre.

Status pode ser ganho por preservar a Máscara, fazer favor a anciões ou ao próprio Príncipe, retornar um favor, defender a cidade do Sabbat, tomar as rédeas de uma situação crítica e assim por diante. Contudo, jamais pode se ganhar permanentemente mais de uma Característica de Status por história, havendo somente duas exceções a esta regra: o Príncipe conferir uma Característica de Status extra ou por assumir um cargo de importância na sociedade (Príncipe, primogênito, xerife, etc...). Por outro lado, Status pode ser perdido por fazer de um ancião seu inimigo, ignorar um favor devido, recusar-se a reconhecer o Status de outro membro, Quebrar a Máscara ou ir de contra qualquer uma das outras seis Tradições. Como no caso de ganhá-lo, as opções são praticamente ilimitadas.

Além disso, existem dois tipos de Status: temporário e permanente. O permanente é aquele que permanece em sua planilha de uma história para outra, representando sua situação atual em sua sociedade cainita. O temporário é aquele que normalmente dura uma história, sendo riscado da planilha ou acrescentado (pelo restante da sessão) a ela. Embora o Status permanente possa variar, o temporário o faz com uma velocidade ainda maior. Não importa quanto Status temporário seja ganho ou perdido na história, ele não afeta seu Status permanente. A perda ou ganho deste, entretanto, representa um decréscimo ou acréscimo permanente no Status de sua planilha.

O Status pode ser usado de diversas formas durante o jogo. Primeiro, as suas Características de Status podem somar seu número como bônus em um Desafio Social

quando suas Características forem comparadas (seja por um empate no teste ou por pedir uma contra-aposta) — exceto no caso de Disciplinas Sociais, testes nos quais este bônus jamais pode ser aplicado. Você precisa avisar o oponente que está tomando esta decisão e ele pode optar por ignorar seu Status neste caso, mas deve para tanto permanentemente perder uma ou mais Características de Status pela ofensa. Em situações na qual pessoas menos importantes são ofendidas desta forma, pode-se apenas perder Status temporariamente ou sequer chegar a perdê-lo (quem liga para aqueles que ofendem Caitiffs?). A palavra final, como sempre, é do Mestre.

Veja que Caitiffs ou anarquistas levam uma pequena vantagem neste caso pois, afinal, eles não possuem muito Status a perder mesmo (embora certos grupos anarquistas tenham desenvolvido sua própria forma de Status). Por outro lado, eles também têm muito a perder pela falta de Status. Normalmente os anciões não lhes fazem favores (quem acreditaria que anarquistas ou Caitiffs retribuiriam mais tarde?) e, além disso, a eles praticamente nunca é dado o benefício da dúvida. Por não possuir a proteção do Status da Camarilla, os anarquistas são altamente vulneráveis em tempos de crise.

Outros exemplos de uso de Status são:

- Seu Status temporário pode ser adicionado à suas Características Sociais em um teste, como já visto acima. É preciso declarar esta opção e ela pode ser ignorada pelo oponente (causando, quase sempre, perda permanente de Status deste pela ofensa social). Isto nunca pode ser feito em conjunto com uma Disciplina Social.
- Uma Característica de Status pode ser apostada no lugar de uma Característica Social em um teste se a mesma for apropriada para a situação. O oponente pode escolher ignorar o seu uso de Status desta forma e obrigá-lo a apostar uma de suas Características Sociais, mas deve pagar com as penalidades por ignorar Status (normalmente a perda de Status permanente)
- Status mede a sua credibilidade. Em qualquer situação que a palavra de um vampiro estiver contra a de outro e não existam quaisquer provas concretas para tomar partido, a Camarilla, se não houver outros fatores determinantes, normalmente acreditará naquele que possuir mais Status.
- Status temporário pode ser doado a outra pessoa para indicar uma prova de seu favor, mas a pessoa a quem você deu esta Característica temporária deverá imediatamente retorná-la a você quando você o pedir de volta. Apenas uma Característica de Status pode ser dada a qualquer pessoa desta forma. O ganho de Status temporário de outro é a única maneira pela qual o Status temporário de uma pessoa pode ser maior que o seu permanente. Este Status ganho é considerado seu enquanto você estiver de posse dele e, portanto, podendo ser usado como tal.

- É necessário possuir pelo menos uma Característica de Status, seja sua ou seja emprestada de outro (como visto acima), para se poder pedir qualquer coisa ao Príncipe, desde permissão para ganhar um campo de caça até acusar outro de um crime.
- Alguém de Status permanente mais alto que o seu pode remover seu Status permanente por gastar uma Característica de Status permanente para cada outra removida. Status temporário pode ser usado da mesma forma para remover Status temporário de alguém temporariamente com menos Status que você.
- Você pode conferir Status permanente a alguém de seu próprio clã, desde que este possua menos da metade de Status permanente que você. O custo para tanto é uma de suas Características de Status temporário. Contudo, isto deve ser feito publicamente para funcionar, como em um encontro da Primigênie, por exemplo.
- Um clã pode remover permanentemente uma Característica de Status de seu ancião pelo grupo gastar permanentemente um número de Características de Status igual ao número de Características de Status permanente do ancião. Os primogênitos podem, pelo mesmo processo, retirar permanentemente Status do Príncipe.

Além destes usos, existem oito posições na Camarilla que recebem poderes especiais quando usando Status (para uma descrição melhor destas posições, veja-se o Apêndice Um).

A maioria destes cargos na Camarilla recebem certas Características de Status permanentes que não podem ser perdidas enquanto a pessoa ainda estiver naquele cargo. Estas Características são ganhas automaticamente quando a pessoa atinge aquele posto e perdidas de forma irrevogável quando ela perder sua posição.

Príncipe

- Status recebido pelo cargo: *Exaltado, Bem Conhecido, Famoso*
- O Príncipe pode remover permanentemente Status de alguém por gastar uma Característica de Status temporária por cada Característica de Status permanente removida.
- Príncipe pode gastar uma Característica de Status temporária para cada Característica de Status permanente que deseje conferir a alguém. Esta é a uma exceção à regra de que uma pessoa apenas pode ganhar uma Característica de Status permanente por sessão de jogo. O Príncipe apenas pode dar três Características de Status de uma só vez a alguém desta forma, a quarta e as subsequentes exigindo que

ele gaste seu Status permanente ao invés de temporário para recompensá-las.

Senescal

- Status recebido pelo cargo: *Querido e Estimado*
- O senescal pode agir em nome do Príncipe enquanto este estiver fora da cidade e, portanto, pode utilizar-se de seu Status da mesma forma que o Príncipe o faria. Contudo, quando o Príncipe retornar à cidade, sem qualquer custo adicional, pode desfazer qualquer alteração de Status feita pelo seu senescal.

Primogênito

- Status recebido pelo cargo: *Reverenciado*
- Os primogênitos podem dar ou retirar permanentemente Status de alguém de seu clã ao custo de uma Característica temporária de Status por cada outra tirada ou doada.

Harpia

- Status recebido pelo cargo: *Influente*. Este Status é apenas recebido pelo líder das harpias e não por cada uma delas.
- As harpias automaticamente adquirem uma Característica de Status temporário de cada um dos primogênitos, que emprestam este Status para demonstrar que apóiam as harpias. As harpias, por sua vez, podem usar este Status como bem o desejar, mesmo contra os possuidores originais.
- Uma harpia pode remover uma Característica de Status permanente de qualquer vampiro que recusou-se a pagar um favor ou fez parte de um escândalo maior. Não custa nada às harpias fazer isso, embora elas devam possuir evidências do escândalo. Uma harpia precisa mostrar alguma espécie de prova em uma reunião de vampiros, ocasião na qual este Status será perdido.
- Uma harpia pode devolver uma Característica de Status que ela retirou de alguém por gastar temporariamente uma de suas Características de Status.
- O líder das harpias nomeia todas as harpias da cidade por emprestar parte de seu Status para os indivíduos que desejar nomear. Harpias menores podem remover status temporário da mesma forma como o líder delas remove permanentemente, embora o líder possa optar por tornar esta escolha permanente sem nenhum custo adicional.

Chicote

- Chicotes possuem o mesmo poder de um primogênito, embora não adquiram nenhum Status adicional pela sua posição. O poder de um chicote pode ser revogado a qualquer momento pelo primogênito ao qual ele serve.

Xerife

- Status recebido pelo cargo: *Temido*
- O xerife de uma cidade pode pedir que qualquer Membro o ajude em seu inquérito ou julgamento. Se o Membro se negar a isto, ele perderá permanentemente uma Característica de Status.
- O xerife pode delegar poderes a qualquer indivíduo que desejar por dar uma de suas Características de Status a ele. Este indivíduo pode agir em seu nome e assim possuir os seus mesmos poderes, embora o xerife possa revogar esta decisão no momento em que desejar.

Guardião de Elísio

- Status recebido pelo cargo: *Honrado*
- O guardião de um Elísio pode remover uma Característica de Status permanente de qualquer Membro que ele apanhar quebrando a Máscara. Mas se ele não testemunhar o ato, as evidências deverão ser fortíssimas contra o suspeito. Ele não gasta qualquer uma de suas Características para fazer isso. Entretanto, se houver um xerife na cidade, ele será imune aos seus poderes.

Flagelo

- Status recebido pelo cargo: *Temido*
- O flagelo pode embaraçar, deter ou destruir alguém sem temer represálias se a vítima for um vampiro criado sem a permissão do Príncipe ou se o cainita não se apresentou formalmente ao Príncipe.
- Se o flagelo descobre alguém Abraçando ou dando cobertura a vampiros criados sem a permissão do Príncipe ou que não tenham sido formalmente apresentados, ele pode remover imediatamente uma Característica de Status permanente. Esta remoção não custa nada ao flagelo, mas ele precisa apresentar provas suficientes do crime ao Príncipe. Se o Príncipe julgar as provas insuficientes ou não for convencido do crime, ele pode retornar a Característica de Status perdida à personagem sem qualquer custo adicional.
- Nem todas as cidades possuem um flagelo e mesmo aquelas que o possuem não consideram este um

cargo nobre, mas às vezes é necessário ter um demônio trabalhando para você nestas Noites Finais.

Virtudes

Quando você sofre de um dilema ético, fúria consumidora ou medo incontrolável, você deve testar suas Virtudes para evitar sucumbir à Besta. Testes de Virtude são sempre Desafios Estáticos, a dificuldade variando com o grau do estímulo descrito para cada tipo de Virtude. Note-se que uma personagem jamais é obrigada a realizar um Teste de Virtude, podendo escolher perder automaticamente, se assim o desejar.

Se você vencer um Teste de Virtude, sua força moral supera a Besta e você permanece no controle. Quando você perde o teste, você sofre um lapso em suas Virtudes, sofrendo uma Característica Negativa debilitadora ou de um problema, como descrito para cada Virtude.

Você pode fazer um reteste em um Teste de Virtude perdido por riscar uma Característica da Virtude correspondente; se você for bem sucedido no reteste, você apenas perderá temporariamente uma Característica de Virtude (pelo restante da sessão de jogo, fazendo com que você sucumba mais facilmente à Besta se não for cauteloso). Se você perder o reteste, receberá uma perturbação relacionada ao teste, além de perder uma Característica de Virtude temporariamente. Note-se que você jamais pode exigir uma contra-aposta em um Teste de Virtude.

Abaixo, listam-se os testes específicos para cada Virtude:

Testes de Consciência

São apropriados sempre que você violar a ética de sua Moralidade (*Humanidade*), como descrito na Hierarquia de Pecados mais adiante. Sempre que você cometer uma violação igual ou abaixo de sua Moralidade atual na Hierarquia de Pecados, você precisa realizar um Teste de *Consciência*. Se você possui apenas duas Características de *Humanidade*, violação de uma Moralidade superior são triviais demais para você se preocupar; mas, se você possui cinco Características de *Humanidade*, deverá tomar cuidado com cada uma de suas ações para não realizar um Teste de *Consciência*. A dificuldade para estes testes é sempre o nível da violação na Hierarquia de Pecados. Assim, cometer um pecado equivalente no quarto nível da Hierarquia de Pecados, a dificuldade do Teste de *Consciência* será de 4 Características.

Perder um Teste de *Consciência* faz com que você perca permanentemente uma Característica em sua Moralidade.

Exemplo de Jogo: *Adriano, um Ventrue frio e calculista, que possui 3 Características de Humanidade, planejou a morte de um mortal que estava atrapalhando seus planos. Como assassinato premeditado é um pecado nível dois na*

Hierarquia de Pecados, Adriano precisará fazer um Teste de Consciência com dificuldade de 2 Características. Se vencer ou empatar, Adriano sentirá remorsos pelas suas ações e não perderá Humanidade; se ele perder, ele sofrerá a perda permanente de uma Característica de Humanidade, baixando sua Moralidade para apenas 2 Características. O jogador de Adriano realiza o teste e vence — Adriano começa a pensar que poderia ter evitado a morte, se quisesse, e passa a se sentir extremamente mau por ter cometido este assassinio.

Posteriormente, Adriano rouba alguns documentos incriminadores enquanto “passeava” furtivamente pela delegacia. Desde que este é um pecado nível quatro e ele possui apenas 3 Características de Humanidade, esta é uma violação com a qual ele já não se importa mais. Neste caso, não é necessário fazer qualquer Teste de Consciência.

Testes de Autocontrole

Testes de Autocontrole são realizados em qualquer situação que poderia colocá-lo em frenesi. A dificuldade depende do estímulo, como mostrado abaixo:

Dificuldade	Estímulo
Uma	Cheiro de sangue quando faminto
Duas	Visão de sangue quando faminto; importunado; situação que ameaça sua existência.
Três	Provocação física ou ataques; provar sangue quando está faminto.
Quatro	Ser amado em perigo; humilhação
Cinco	Humilhação profunda; insulto mortal

Se você for bem sucedido no teste, consegue controlar sua Besta e manter-se com a cabeça no lugar. Você não precisará realizar qualquer outro Teste de Autocontrole devido a este mesmo estímulo pelo restante deste conflito.

Você jamais pode contar mais Características de Autocontrole em um teste que o número de Pontos de Sangue que você atualmente possua. Assim, se você estiver faminto, é mais difícil resistir ao chamado do frenesi. Note-se que você não entra em frenesi automaticamente se estiver sem sangue, mas à visão de qualquer estímulo, você jamais pode ter a esperança de vencer um empate no teste.

Se você realizar um Teste de Autocontrole e fracassar, você automaticamente adquire a Característica Negativa *Insensível* ou *Condescendente* (à sua escolha) permanentemente, embora ela ainda possa ser recomprada normalmente através da experiência.

Exemplo de Jogo: Faminto e andando por um beco, Altair vê repentinamente um mortal. Embora ele esteja sem sangue, ele não entra em frenesi automaticamente, uma vez que ainda não foi provocado e não farejou o sangue. Quando ele chega mais perto, o mortal, um punk, volta-se para fitá-lo de forma beligerante e faz um gesto rude. Agora Altair foi importunado e precisa fazer um Teste de Autocontrole, com dificuldade de 2 Características. Desde que Altair não possui sangue, ele conta como se efetivamente não possuísse qualquer Característica de Autocontrole; ele testa contra o Mestre (lembre-se que este é um Desafio Estático) e empata. Como a falta de sangue o deixa temporariamente sem Autocontrole, Altair entra em frenesi, tentando beber sangue do mortal. Ele também adquire uma Característica Negativa permanentemente. Compreendendo que ele não pode vencer em empates, o jogador de Altair decide que não vale a pena riscar uma das Características de Autocontrole de sua planilha para retestar.

Mais tarde, cheio de sangue, Altair entra em um clube quando um anarquista tenta pegá-lo. O anarquista ataca de surpresa — uma provocação de três Características. Altair realiza seu Desafio Estático. Se ele vencer, pode controlar-se e não entrar em frenesi com o ataque; se empatar, suas duas Características de Autocontrole não serão suficientes para vencer uma dificuldade de 3 Características e isto será como uma derrota; se perder no teste, ele entra em frenesi automaticamente.

Testes de Coragem

Você precisa realizar um Teste de Coragem toda vez que confrontado com um terror vampírico como os provocados pela luz solar, fogo e fé verdadeira. Se você vencer o teste, pode resistir à necessidade instintiva de correr pela duração do conflito (ou por 10 minutos). Se você falhar, entrará em um estado de Röttschreck, uma forma de frenesi voltada para o medo, na qual você tenta escapar da região da forma como lhe for possível. Perder um Teste de Coragem também confere a Característica Negativa *Covarde* ou *Submisso* permanentemente, embora possa ser posteriormente recomprada através de experiência.

Note-se que você não precisa normalmente fazer Testes de Coragem para fogos sob o seu controle. Se você acender seu próprio isqueiro, por exemplo, ou usar a trilha de *Taumaturgia da Sedução das Chamas*, você está controlando o fogo e não terá medo dele. Entretanto, se alguém usar fogo contra você como se fosse uma arma (um caçador brandindo uma tocha ou um Malkaaviano ameaçando colocar fogo em seu cabelo), você necessitará de um Teste de Coragem.

A dificuldade pode ser vista abaixo:

Dificuldade	Estímulo
Uma	Ser ameaçado; isqueiro; nascer do sol

Duas	Tocha; luz do sol obscurecida
Três	Fogueira; réstia de luz solar passando por uma janela com as cortinas abertas
Quatro	Incêndio; ser queimado
Cinco	Estar preso dentro de um aposento em chamas; luz solar direta

Exemplo de Jogo: *Em vista de suas ações prévias, o refúgio do Brujah Marcos é devorado pelas chamas. Marcos, Cassandra e João são surpreendidos pelo fogo se erguendo do térreo. O Mestre faz um Teste de Coragem com todos os presentes para ver se sucumbem ao Röttschreck. O Mestre coloca Tesoura e Marcos rocha, permanecendo relativamente calmo. João e Cassandra colocam ambos Papel e, assim, estão em problemas. Ambos riscam uma Característica de Coragem para um reteste e testam contra o Mestre novamente. Desta vez João vence e permanece calmo, embora tenha perdido uma Característica de Coragem pelo restante da noite — ele foi abalado pela experiência e fugirá mais facilmente de qualquer fogo futuro. Cassandra, por outro lado, empata o reteste, mas possui apenas duas Características de Coragem contra as Cinco Características de dificuldade. Assim, ela perde o teste e ganha uma Característica Negativa permanente em sua planilha.*

Moralidade

A Moralidade, medindo a distância entre seus pensamentos e a Besta, é responsável por algumas características a saber:

- Quando dormindo durante o dia, sua Moralidade determina o quão profundo é o seu sono. Você nunca pode contar mais que o triplo de suas Características de Moralidade para qualquer empate ou contra-aposta em qualquer ação durante o dia (assim, até um ancião é vulnerável a um mortal nestas condições).
- montante de tempo que você passa em torpor varia com a força de sua Moralidade (vide regrs para Torpor, mais adiante). Note que certas circunstâncias podem resgatá-lo antes do torpor: cura mística ou beber um Ponto de Sangue de um vampiro três gerações mais poderosas que a sua, por exemplo.
- Se sua Moralidade é a *Humanidade*, você parece mais com um mortal. Vampiros com baixa *Humanidade* ou seguindo outras trilhas de Moralidade possuem problemas quando lidando com humanos normais. São criaturas monstruosamente pálidas, aparências cadavéricas e atitudes sociopáticas que afastam os humanos subconscientemente. Para cada Característica de *Humanidade* a menos que quatro, você sofre a

penalidade de uma Característica em todos os Desafios Sociais com mortais, exceto aqueles de intimidação. Se a personagem seguir outra Moralidade que não a *Humanidade*, sofrerá uma penalidade de três Características automaticamente. Esta penalidade se aplica apenas quando lidando com humanos normais; sua bestialidade assusta aqueles que podem pressentir sua natureza predadora, mas não tem qualquer efeito em vampiros e outras criaturas sobrenaturais, incluindo carnícais.

- Se você perder todas as suas Características de Moralidade, sua personagem cai no Wassail, o frenesi final. Sua personagem entra em um estado totalmente incontrolável de fúria assassina e sobrevivência instintiva. Uma personagem assim não pode mais ser removida do frenesi, não pode mais controlar-se e não mais é adequada para jogo. Outros cainitas geralmente matam estes desafortunados tão rapidamente quanto podem.

Hierarquia de Pecados

Cada Moralidade possui a sua própria Hierarquia de Pecados, que codifica as falhas morais que alguém seguindo esta ou aquela Moralidade devem evitar. Quanto mais alta for a Moralidade, mais estritos são os padrões. Tudo na Hierarquia de Pecados no mesmo nível da Moralidade ou abaixo dela é considerado como sendo um fracasso moral a ser evitado. Assim, um vampiro com 5 Características de *Humanidade* não precisa argumentar com sua consciência para considerar assassinar alguém errado — ele já sabe disso.

A Hierarquia de Pecados da *Humanidade* é a que se segue:

Características	Violação (Pecado)
Cinco	Pensamentos e ações egoístas
Quatro	Roubo; ferir alguém
Três	Assassinato acidental; causar dano à propriedade intencionalmente
Duas	Assassinato premeditado
Uma	Assassinato ocasional (“estou a fim de matar alguém hoje”); atos de grande maldade (como a sua cultura define o que seja “mal”)

Pontos de Sangue

Pontos de Sangue podem ser gastos de uma variedade de formas em live e a melhor forma de recuperá-los é, obviamente, alimentar-se. Contudo, uma personagem nunca pode ter mais Pontos de Sangue quanto o seu máximo definido pela geração.

Pontos de Sangue não possuem adjetivos como as Características. Eles simplesmente representam o volume de sangue que o vampiro possui no organismo.

- Quantidade de Sangue Inicial na Sessão: Quando você pegar a sua planilha, ao início de uma sessão de jogo com o Mestre, deverá fazer um Teste Simples com o mesmo. Se vencer, virá a jogo com todos os seus Pontos de Sangue. Se empatar, virá com a metade deles, arredondada para cima. Uma perda indica que você vem para o live com apenas quatro Pontos de Sangue. Certos Merits, Flaws, Antecedentes ou outras circunstâncias especiais podem também alterar este montante, bem como a posse de *Rebanho* permite a você vir a jogo com mais sangue, até o seu limite de geração.
- Sugando Sangue: Sempre que você morde um mortal para sugar o sangue dele, este é envolvido no Beijo e se torna passivo. Outras criaturas sobrenaturais mordidas não se tornarão passíveis, mas ainda assim acharão a experiência agradável. Cada Ponto de Sangue sugado causa um nível de dano letal na vítima. Até três Pontos de Sangue podem ser drenados em um único turno. Você pode fechar o ferimento de sua mordida por lambê-lo, não deixando marcas de sua alimentação. Você apenas pode curar os ferimentos feitos por suas próprias presas.

Gastando Pontos de Sangue

Em live, os Pontos de Sangue servem para fazer as seguintes coisas:

- Um Ponto de Sangue é gasto automaticamente toda a noite quando a personagem acorda, representando a necessidade constante de se alimentar. Contudo, a quantidade total de sangue com a qual uma personagem chega no live é determinada acima.
- Pontos de Sangue podem ser utilizados para curar seus ferimentos, sanando um nível de dano letal ou dois níveis de dano contundente por Ponto de Sangue gasto. Você ainda está limitado à quantidade total de sangue que sua geração lhe permite gastar em um mesmo turno, de forma que a maioria dos vampiros de geração mais alta não podem curar mais de um nível de dano letal a cada turno. Curar-se desta forma exige toda a sua concentração e um turno completo, mas não conta como uma ação.
- Três Pontos de Sangue são necessários para curar um nível de dano agravado. Este dano somente se cura durante o dia, enquanto o vampiro dorme. Pontos de Sangue gastos desta forma podem ser acumulados; isto é, você não precisa gastar todos os três Pontos de Sangue de uma vez só ou mesmo no mesmo dia. Você deve anotar quanto de sangue está gastando desta forma para curar seu dano agravado; uma vez que os três Pontos de sangue tenham sido gastos, o ferimento se cura no próximo por do sol. Você pode

apenas curar um nível de dano agravado durante o dia, a menos que você gaste também um ponto de Força de Vontade para cada nível agravado extra curado durante o mesmo período de descanso.

- Você pode dar seu sangue a outro vampiro para ajudá-lo a se curar. Entretanto, se o vampiro cair em torpor, apenas o sangue de um vampiro três gerações mais baixa pode acordá-lo.
- Algumas Disciplinas requerem o gasto de Pontos de Sangue para serem ativadas, como descrito em cada poder. Se uma Disciplina requer o gasto de muitos Pontos de Sangue, mas sua geração não permite que todos eles sejam gastos em um único turno, você pode gastar a quantidade de sangue necessária em turnos consecutivos. Gastar sangue desta forma é uma ação reflexa, embora a própria Disciplina possa requerer uma ação. Por exemplo, ativar *Rapidez* é algo reflexo, você gasta sangue e ainda ganha a sua ação normal, mais as ações extras da *Rapidez*. Por outro lado, invocar *Taumaturgia* requer um turno completo, além do seu gasto de sangue (apesar deste último não precisar de uma ação própria).
- Pontos de Sangue podem ser gastos para melhorar suas Características Físicas durante um conflito. Você pode apostar esta Característica como qualquer outra (“*pelo poder de meu sangue...*”) e você pode contar esta Característica em empates e contra-empates. Gastar Pontos de Sangue desta forma é uma ação reflexa e pode ser feita a qualquer momento, não contando como sua ação do turno, embora você ainda deva obedecer os limites de gasto de sangue de acordo com a sua geração. Você pode aumentar suas Características Físicas até o limite permitido pela sua geração por um conflito; você pode até mesmo aumentar sua Características além deste limite, mas os efeitos duram por apenas um único Desafio, o excedente sendo perdido após isso.

Exemplo de Jogo: *Romualdo, flagelo da cidade, quer aumentar sua Potência por aumentar suas Características Físicas acima das 14 que já possui. Como ele é de 7ª geração, pode ter até 16 Características em uma categoria de Atributos. Romualdo gasta três Pontos de Sangue e, por um turno, aumenta suas Características Físicas para 17 e, mesmo após este turno acabar, ele terá 16 Características pelo restante do conflito (desde que não perca qualquer Desafio, o que ainda acarreta perda de Características). Mesmo se ele perder mais algumas Características, pode gastar mais sangue para retorná-las a 16.*

- Um Ponto de sangue, geralmente medido como uma dose inteira, é suficiente para transformar um mortal em um carníçal. Este estado dura por um mês, tempo após o qual o carníçal deve alimentar-se de mais sangue ou reverter novamente à sua mortalidade.
- Um Ponto de Sangue pode ser usado para um vampiro parecer humano por uma cena. Ele cora sua pele e se torna capaz de imitar atividades humanas

(como piscar, fungar e ter pele fria ao invés de gelada). Fazer isso é mais difícil para vampiros com baixa *Humanidade*; um vampiro precisa gastar um Ponto de Sangue extra para cada Característica de *Humanidade* que possua abaixo de cinco — um vampiro com quatro Características *Humanidade* precisa gastar dois Pontos de Sangue, um outro com três Características *Humanidade* gastará três Pontos de Sangue e assim por diante. Vampiros com Moralidade diferente da *Humanidade* não podem tentar este truque. Você pode adquirir a aparência mortal enquanto realiza outras tarefas. Se você precisar gastar muito sangue para fazer isso, mas sua geração não permitir que todos eles sejam gastos no mesmo turno, você precisa queimá-los em turnos consecutivos. Assim, um vampiro de 13ª geração com três Características *Humanidade* precisará de três turnos — em cada um deles gastando um Ponto de Sangue — para imitar um ser humano, embora ainda possa realizar outras ações durante estes três turnos.

Carniçais e Pontos de Sangue

Carniçais podem gastar sangue vampírico (mas não o seu) da seguinte forma:

- Carniçais podem curar ferimentos, aumentar Características Físicas e ativar Disciplinas com sangue da mesma forma que vampiros o fazem.
- Carniçais sofrem os efeitos psicológicos do sangue em seu organismo. Devido à sua contínua necessidade por sangue, eles são praticamente todos ligados por Laço de Sangue aos seus donos e muitos desenvolvem obsessões para com seus donos além disso. Carniçais também são vulneráveis ao frenesi, embora possuam duas Características de bônus em todos os testes relacionados.

Força de Vontade

A personagem possui dois tipos de Força de Vontade: permanente — seu limite normal de número de pontos de Força de Vontade — e a temporária, correspondendo aos pontos ainda não gastos. Quando uma personagem gasta Força de Vontade, ela não readquire todos os pontos perdidos na próxima sessão de jogo, mas vai os recuperando lentamente um a cada nova sessão de jogo.

VITALIDADE

Em live existem diferentes níveis de vitalidade para representar o montante de dano que uma personagem pode receber. Estes níveis são, na ordem: Saudável, Saudável, Machucado, Machucado, Machucado, Ferido, Ferido, Incapacitado, Torpor e/ou Morte Final. Se uma

A personagem pode usar sua Força de Vontade toda vez que precisa de uma força interior maior que ajude-o a superar seus obstáculos em uma situação importante. Alguns exemplos disso são:

- Um ponto de Força de Vontade pode ser usado para recuperar todas as Características perdidas em uma das seguintes categorias: Física, Social ou Mental. Você somente pode fazer isso uma vez por categoria por sessão de jogo.
- Um ponto de Força de Vontade pode ser gasto para adquirir um reteste em qualquer Desafio Mental ou Social no qual a personagem esteja se defendendo. Note-se que certas Disciplinas ou poderes ignoram este tipo de gasto — por exemplo, Força de Vontade não pode ser gasta para se ver através da *Ofuscação*.
- Um ponto de Força de Vontade pode ser gasto para permitir a você entrar em um Desafio no qual lhe falte a Habilidade apropriada como pré-requisito.
- Um ponto de Força de Vontade pode ser usado para tentar controlar-se brevemente enquanto em frenesi. Você é capaz de agir normalmente por um turno quando gasta Força de Vontade desta forma, embora deva manter todas as outras considerações do frenesi — ignorar penalidade por ferimentos e assim por diante. Você não reganha controle o suficiente para lutar conscientemente ou racionalizar o seu terror; interprete suas ações de forma condizente.
- Um ponto de Força de Vontade pode ser gasto para, durante um Desafio, a personagem ignorar todas as penalidades decorrentes de ferimentos, incluindo o Incapacitado (mas não o Torpor ou a Morte Final) pela duração de um turno completo. Entretanto, Força de Vontade *não pode* ser gasta para curar qualquer ferimento.
- Um ponto de Força de Vontade pode ser gasto para controlar uma perturbação temporariamente. Se você gastar muitos pontos de Força de Vontade ao longo do tempo para controlar uma perturbação, ela pode vir a ser eventualmente superada. Malkavianos não podem superar sua perturbação inicial desta forma.
- Certas Disciplinas e poderes requerem o gasto de Força de Vontade.

personagem Saudável perde dois níveis de vitalidade em um combate, ela se torna Machucada. Se perder mais três níveis, estará Ferida e assim por diante.

- **Saudável** — Quando uma personagem está Saudável, ela está praticamente sem nenhum ferimento. Ela não sofre nenhuma penalidade a não ser pelo jogador possivelmente maquiagem umas marcas rochas.
- **Machucado** — Uma personagem Machucada recebeu ferimentos mais sérios e estes danos começam a atrapalhá-la um tanto. Ela possui penalidade de uma Característica em todos os testes empatados.
- **Ferido** — Quando uma personagem está Ferida, ela recebeu ferimentos graves em um ou mais lugares. Para refletir este dano, ela precisa apostar uma Característica adicional em qualquer Desafio que esteja iniciando e seu oponente vence todos os empates, independente de quem possua mais Características. Se uma personagem Ferida possui algum poder que lhe permite vencer qualquer empate, as Características serão comparadas normalmente, ao invés disso. Uma personagem Ferida jamais pode tentar uma contra-aposta.
- **Incapacitado** — Quando uma personagem é Incapacitada, ela estará completamente fora de jogo por pelo menos 10 minutos. Embora ainda esteja consciente, ela estará praticamente imóvel e apenas será capaz de sussurrar com alguma dor frases curtas. Ela não pode entrar em Desafios até que cure ao menos um nível de dano, estando à mercê de outras personagens, não podendo fazer nada além de curar a si própria. Vampiros sofrerão a Morte Final se sofrerem ferimentos agravados neste ponto.
- **Torpor** — Qualquer personagem ferida além do nível Incapacitado por dano letal entra em um coma conhecido como torpor. Quando uma personagem entra em torpor, ela atinge um estado similar à morte, estando fora de jogo até revivida por outra personagem. Ela está completamente à mercê das personagens e das situações ao seu redor. Vampiros em torpor podem apenas ser revividos pelo sangue de um vampiro pelo menos três gerações mais baixas que a sua ou em circunstâncias especiais que o mestre imponha. Caso contrário, permanecerem desacordados por um tempo determinado por sua Moralidade.
- **Morte Final** — Vampiros feridos além do nível Incapacitado por dano agravado não entram em Torpor, mas são permanentemente destruídos ao invés disso.

Exemplo de Jogo: *Daniel é emboscado pelo Sabbat. Seu primeiro atacante chuta-o causando um nível de dano contundente, colocando-o no segundo nível Saudável. Outro atacante atira, causando dois níveis de dano letal, fazendo-o chegar no segundo nível Machucado. Sortudo como sempre, no próximo turno Daniel é atingido novamente, sofrendo mais dois níveis de dano e caindo para o primeiro nível Ferido. Um Sabbat com Potência o esfaqueia quando ele*

tenta escapar, fazendo mais dois níveis de dano letal e reduzindo-o ao estado Incapacitado. Daniel cai no chão à mercê de seus atacantes. Se ele receber qualquer dano letal, entrará em Torpor; se sofrer dano agravado, irá atingir a Morte Final (dano contundente extra irá meramente nocautear-lo por algum tempo).

Tempo de Torpor

Personagens podem entrar em torpor voluntária ou involuntariamente (através de ferimentos ou outros meios). Uma vez em torpor, a personagem entra em um estado similar ao coma e permanece dormindo por um montante de tempo que dependerá de sua Moralidade ou até que outro vampiro com sangue três gerações mais poderosas dê sangue para revivê-lo. Personagens sem Pontos de Sangue perderão níveis de vitalidade ao invés de sangue toda vez que as regras exigirem gasto de sangue (ao início de cada noite, por exemplo). Uma vez que uma personagem caia abaixo de Incapacitada desta forma, ela entra em torpor. Vampiros que entram em torpor por perda de sangue ou ferimentos precisam descansar por todo período demonstrado pela tabela abaixo, exceto por circunstâncias excepcionais a critério do Mestre.

Características de Moralidade	Duração do Torpor
Cinco	Dois dias
Quatro	Uma semana
Três	Um ano
Duas	Uma década
Uma	Um século
Nenhuma	Um milênio

Após este período de descanso, a personagem precisa realizar um Desafio Mental Estático contra 3 Características e gastar um Ponto de Sangue para acordar. Falha significa que a personagem deve esperar a noite seguinte para testar novamente até que acorde ou fique sem sangue. Se ela não tiver sangue, não poderá ser erguer até que algum seja dado a ela.

Uma personagem que entre em torpor voluntariamente cai em um sono similar ao seu descanso diário, mas é muito mais profundo e não pode ser atingido facilmente. Cainitas em torpor voluntário podem acordar na metade do tempo listado acima, embora ainda necessitem de um Desafio Mental Estático.

Vampiros em torpor ignoram a necessidade noturna por sangue — eles estão efetivamente hibernando pelo tempo em que permanecerem neste estado e, assim, não perdem seu sangue toda noite.

TIPOS DE DANO

Existem três tipos de dano que um vampiro pode vir a receber: contundente, letal e agravado (mortais desconhecem dano agravado, para eles tratado como sendo letal). Cainitas apenas podem se curar mediante o gasto de sangue, 1 Ponto recuperando um nível de dano letal ou dois níveis de dano contundente. Este processo de cura é reflexivo e pode ser feito simultaneamente a qualquer outra ação, incluindo uso de Disciplinas.

Dano Contundente e Letal

Alguns tipos de dano são mais perigosos que outros: um murro no queixo provoca menos estrago que uma facada. Dano contundente é definido como qualquer ferimento recebido que, embora seja doloroso, desaparece de forma relativamente rápida, como socos, pontapés ou porretadas. Dano letal (de balas, espadas, facas e assim por diante) podem facilmente matar e mortais levam um longo tempo para curá-los. O Mestre serve de árbitro final para definir o que é dano letal e o que é contundente. Personagens recebendo dano contundente além do nível Incapacitado são postos inconscientes por uma cena ou uma hora (embora o Mestre pode definir que ele é enviado para o Torpor ou até mesmo para a Morte Final se continuar insistentemente recebendo dano contundente após desmaiado). Mortais que passem além do nível Incapacitado por dano letal irão morrer, enquanto vampiros entrarão em torpor ao invés disso.

Uma vez que cadáveres, mesmo o corpo vampírico, não estão tão sujeitos a dano quanto um corpo vivo, *todo* o dano contundente que um cainita receber será reduzido pela metade, arredondado para baixo (mínimo de um nível de dano recebido em qualquer ocasião).

FRENESE

Quando um vampiro é criado pelo Abraço, a Besta dentro dele se manifesta, fazendo com que ele ocasionalmente sucumba a uma forma violenta de loucura na qual ele é pouco mais que um animal selvagem enfurecido. Enquanto estiver em frenesi, uma personagem não sente dor e age apenas por instinto, usando suas mãos nuas e presas para destroçar todos que se interpuserem em seu caminho; amigos são tão bons alvos durante o frenesi quanto inimigos o seriam, pois um vampiro neste estado não reconhece pessoas. O que leva um vampiro ao frenesi depende de cada um, mas gatilhos comuns a muitos cainitas são a sede de sangue, emoções extremadas, frustração, derrota, humilhação nas mãos de um rival ou ameaças aos amigos ou amados do vampiro.

Dano Agravado

Ferimentos que estão além dos danos normais recebidos pelos vampiros e que não podem ser facilmente curados mesmo pelos seus fantásticos poderes regenerativos são chamados de agravados. Estes ferimentos são normalmente recebidos de fogo, luz solar, garras e presas de outras criaturas sobrenaturais. Um Mestre também pode definir que outros tipos de dano são agravados, dependendo da circunstância. Três Pontos de Sangue (e, eventualmente, um ponto de Força de Vontade) são necessários para curar cada ferimento agravado possuído.

- **Luz Solar:** Exposição à luz solar é algo extremamente doloroso para os vampiros. Luz do sol indireta, como aquela que passa através de cortinas ou nuvens pesadas causa um nível de dano agravado por turno de exposição, enquanto luz solar que entre em contato direto com a pele vampírica sem ser “filtrada” por nenhuma cobertura causará automaticamente três níveis de dano agravado por turno (roupas pesadas podem oferecer alguma proteção adicional, a critério do Mestre). Vampiros confrontados com luz solar também devem realizar um Teste de *Coragem* ou sofrer os efeitos do Röttschreck.
- **Fogo:** Vampiros temem e evitam o fogo e mesmo o mais leve contato com a sua pele lhe causa uma agonia extremada. A maioria dos vampiros sente-se extremamente desconfortável próxima a chamas, desde que isto é uma das poucas coisas que pode destruí-los permanentemente. Em termos de jogo, todos os ferimentos produzidos por flamas normais ou mágicas faz dano agravado nos vampiros e chamas maiores também irão exigir um Teste de *Coragem* para evitar o Röttschreck. Uma personagem em chamas deve realizar uma ação e vencer ou empatar um Teste Simples para apagar o fogo.

Jogadores precisam ser consistentes com o que causa um frenesi; um jogador não pode ignorar alguma coisa que poderia levá-lo ao frenesi simplesmente porque não é vantajoso para ele entrar em frenesi naquele momento. Além disso, cuidado deve ser tomado, pois alguém que entra muitas vezes em frenesi não é companhia agradável para se ter por perto e pode ser posto de lado pelos demais vampiros.

Sucumbir ao frenesi é considerado algo vergonhoso para os vampiros da Camarilla, que apreciam a compostura e odeiam ser lembrados de que existe uma Besta dentro deles (embora existam rumores de que o Sabbat não se envergonha de entrar em frenesi e até mesmo o utiliza como uma arma adicional, sendo treinados em seu uso).

Para ver se uma personagem resiste à pressão de entrar em frenesi, um Teste de *Autocontrole* deve ser realizado (ver Virtudes, acima).

Uma personagem pode tentar colocar outra em frenesi por irritá-la e chamar um Desafio Social. Se a personagem que está irritando a outra vencer o Desafio, o irritado deve imediatamente testar seu *Autocontrole* para ver se não se descontrola e entra em frenesi. Se o irritado vencer o Desafio Social, nada acontece e o irritado estará imune a tentativas futuras (nesta mesma sessão de jogo) de ser irritado novamente pela mesma pessoa.

Uma vez que entre em frenesi, uma personagem ataca tudo o que estiver ao seu redor sem discriminação. Uma personagem em frenesi não sofre penalidades devido a ferimentos até atingir o Torpor ou a Morte Final. Personagens em frenesi não podem tentar iniciar qualquer Desafio Social, exceto aqueles para intimidação e não precisam apostar nenhuma Característica Social se alguém iniciar um Desafio Social contra elas neste meio tempo.

RÖTSCHRECK

Já tendo trapaceado a morte uma vez, os vampiros não tem desejo de tentar o feito novamente. Este instinto primitivo de sobrevivência manifesta-se como um estado de terror e pânico profundo no qual o vampiro foge do que lhe causa medo de qualquer forma que ele possa. Este estado é conhecido como Röttschreck. Qualquer vampiro considera o Röttschreck extremamente vergonhoso e a maioria dos cainitas irá evitá-lo como puder. Vampiros da Camarilla tendem a perder Status rapidamente desta forma e é dito que o Sabbat executa os covardes sem perguntar do que é que eles estavam correndo.

Todos os vampiros precisam controlar seu Röttschreck sempre que encontrarem fogo, luz solar ou uma amostra de fé verdadeira, mas alguns outros cainitas, além disso, também encaram um terror profundo quando se vêem envolvidos em situações que lhes lembram acontecimentos traumáticos de sua vida regressa. Como ocorre com o frenesi, uma personagem não pode ignorar uma circunstância que a leve ao frenesi se não é interessante demonstrar pânico.

LAÇOS DE SANGUE

A maioria dos mortos-vivos experimenta sentimentos fortes quando bebem sangue vampírico para adicionar emoções em seus corações gelados. Mas isto é perigoso, pois aquele que beber sangue do mesmo vampiro por três vezes em três noites distintas cairá sob o poder de um estado místico conhecido como Laço de Sangue. Um vampiro que prendeu outro em um Laço por este ter bebido de seu sangue é chamado de regente, enquanto a

Uma personagem pode evitar entrar em frenesi por 10 minutos por gastar um ponto de Força de Vontade. Entretanto, se o que desencadeou o frenesi ainda estiver presente quando o tempo se expirar, o vampiro deve testar seu *Autocontrole* imediatamente. Uma vez que já esteja em frenesi, um ponto de Força de Vontade somente pode ser gasto para tentar um Teste de *Autocontrole* para sair do mesmo.

Sempre que a situação que desencadeou o frenesi acabar ou sumir, a personagem tem direito a fazer mais um Teste de *Autocontrole* para ver se os efeitos de sua fúria cessam. De outra forma, o frenesi durará por mais 10 minutos, até lentamente a personagem recuperar o controle.

Uma outra personagem pode tentar tirar alguém do frenesi por vencer um Desafio Social Estático contra ele (a dificuldade é 10 menos a quantidade de Características de Moralidade da vítima). Falhar neste desafio significa que a personagem chamou a atenção do vampiro em frenesi e se torna o seu próximo alvo.

Um vampiro que entra em Röttschreck foge do objeto de seu medo como puder, da forma mais rápida e direta possível. Ele atacará cegamente qualquer obstáculo ou pessoa que se interponha em seu caminho e, se fugir se provar impossível, o vampiro tentará destruir de qualquer forma o objeto que lhe causa pânico e depois fugir. Se por alguma razão, nem fugir nem lutar for possível, o vampiro encolhe-se de medo em um terror profundo pela duração do Röttschreck. Note que este medo não cega um vampiro para seus instintos de autopreservação — um cainita não irá se jogar do 13^a andar de um edifício para evitar um cigarro aceso — mas qualquer caminho que não seja obviamente suicida é uma boa rota de escape.

Röttschreck pode ser resistido com um Teste de *Coragem*, como descrito anteriormente. Para os efeitos de duração, bem como os gastos de Força de Vontade e testes necessários, Röttschreck pode ser considerado equivalente ao frenesi (embora Testes de *Coragem* substituam os Testes de *Autocontrole*). Personagens também podem ser acalmados para fora de seu Röttschreck da mesma forma que alguém tentaria acalmar alguém em frenesi.

vítima do Laço é dita ser seu vassalo. Poderes como a *Dominação* não alteram os sentimentos de alguém pelo seu regente. Apenas um *Amor Verdadeiro* possui a chance de alterar as emoções contidas no Laço.

Um Laço de Sangue precisa ser mantido com outras doses. O relacionamento também influencia: vassalos que são constantemente humilhados e abusados por seus

regentes verificam que seu Laço se dissipa mais rapidamente, enquanto vassalos tratados com afeição e respeito acham difícil lutar contra seus regentes.

Laços de Sangue são mais comumente utilizados para enfeitiçar mortais e carniçais nas teias do vampiro, mas é possível para um cainita Laçar outro de sua espécie — diferente das limitações de geração da *Dominação*, um vampiro de 13ª geração pode Laçar um de 5ª. É preciso beber três vezes do sangue de um vampiro em três ocasiões (noites) distintas, o efeito de cada uma das doses sendo descrito a seguir:

Primeira Dose: Neste ponto, aquele que bebeu passa a sofrer de fortes emoções com relação ao vampiro — ela pode sonhar com ele e freqüentar regiões nas quais “casualmente” poderia encontrá-lo. Não há efeitos de jogo neste ponto, apenas interpretação.

Segunda Dose: Enquanto alguém ainda não é escravo neste ponto, passa já a considerar o vampiro de quem bebeu como uma figura importante em sua vida. Ela ainda age como quiser, mas precisa vencer ou empatar um Teste Simples toda vez que quiser tomar alguma ação que puder diretamente ferir o vampiro. Além disso, ela possui uma penalidade de uma Característica para resistir a qualquer Desafio Social do vampiro.

Terceira Dose: Laço de Sangue completo. Nada atrapalhará a devoção como o vassalo se dedica ao seu regente — amantes, esposa, filhos se tornam figuras secundárias perante seu regente. Um regente nem mais precisa de contato visual para usar *Dominação* em seu vassalo; o mero som de sua voz já é suficiente e o vassalo possui uma penalidade de duas Características para resistir à *Dominação* de seu regente.

Regentes podem avassalar quantos indivíduos desejarem em um Laço de Sangue, mas somente se pode ser vassalo de um regente de cada vez. Quando alguém se tornar vassalo por um Laço de Sangue, torna-se imediatamente imune a qualquer outro Laço de Sangue e não sentirá

sequer o efeito das primeiras doses, sendo totalmente imune aos efeitos colaterais de se beber sangue vampírico.

Um vassalo pode resistir temporariamente ao Laço por gastar um ponto de Força de Vontade. Se o vassalo desejar tomar ações que sejam relativamente indiretas a seu regente, os efeitos de resistir ao Laço durarão por uma cena. Caso o vassalo parta para o combate físico com o seu regente, um ponto de Força de Vontade precisa ser gasto *todo turno* para resistir aos efeitos do Laço.

Um Laço de Sangue pode ser quebrado permanentemente se o vassalo evitar *todo e qualquer* contato com o seu regente por um número de meses igual a 12 menos a sua Força de Vontade permanente. Após este período de tempo, o seu Laço decresce em força, sendo equivalente a apenas duas doses de sangue bebida. Durante este período, a personagem precisa interpretar o processo doloroso de separação e gastar Força de Vontade para batalhar combater a necessidade viciosa de ver seu regente (a critério do Mestre). Se, durante todo este tempo, a personagem encontrar-se casualmente com seu regente apenas uma vez — ou mesmo somente vê-lo à distância —, todo processo terá sido em vão e precisará ser iniciado do princípio novamente.

Algumas vezes, um Laço de Sangue pode ser quebrado pela morte do regente, embora esta condição não seja tão certa como parece (entretanto, com a morte do regente, a falta de contato com o mesmo está praticamente assegurada e o processo cai no caso acima, caso o Laço de Sangue não desapareça na hora).

A critério do Mestre, alguém com o Merit *Amor Verdadeiro* para com outra pessoa além do regente pode ser capaz de quebrar o Laço com a força de seu amor, mas fazer isso requer um árduo processo de interpretação durante a crônica.

Por último, alguns vampiros sussurram que o Sabbat conhece formas de destruir um Laço de Sangue, embora isto signifique ter que adentrar para a Seita.

DIABLERIE

De todos os crimes perpetrados pelos vampiros, nenhum é mais temido e odiado que o furto de alma conhecido por diablerie ou Amaranto. Aqueles que cometeram este crime são punidos sem dó pela Camarilla (mesmo que o tenham praticado contra o Sabbat ou alguém sob Caçada de Sangue) e a mera suspeita de um diabolista é às vezes suficiente para uma cidade convocar uma Caçada de Sangue. Assim, nenhuma punição é dura o suficiente para com estes criminosos e apenas a Morte Final pode ser esperada se alguém for descoberto como diabolista — não importando a quanto tempo o crime tenha sido perpetrado e nem contra quem. Ainda assim, existem aqueles que cometem esta prática proibida apenas pelo poder que ela pode proporcionar.

Cometer Diablerie

Diablerie pode ser dividida em quatro etapas distintas. Primeiro, o diabolista precisa incapacitar o seu alvo; apenas após o alvo ter sido imobilizado é que a diablerie pode realmente se iniciar. O diabolista então começa a beber todo sangue de sua vítima, tomando um Ponto de Sangue automaticamente todo turno. Logo após, o diabolista deve retirar todos os níveis de vitalidade do alvo “bebendo” até colocá-lo em torpor (se é que ele já não estava antes). O alvo pode resistir nesta etapa com um Desafio Físico, mas pode apenas apostar Características relacionadas ao vigor e não pode ferir o diabolista como resultado de um Desafio. Se o diabolista não conseguir mais de nenhuma forma eliminar os níveis de vitalidade da vítima, a diablerie fracassará e a vítima

apenas morrerá. Além disso, um diabolista “bebendo” os níveis de vitalidade de sua vítima não pode ser alvo de Desafios Sociais ou Mentais, mas também não pode defender-se e perderá automaticamente todo teste realizado para atacá-lo fisicamente ou puxá-lo para longe da vítima.

Se a vítima foi drenada de todo sangue e reduzida ao torpor, a batalha final pela sua alma começa, com o diabolista tentando capturar esta antes que ela escape do corpo. Este esforço é traduzido em um Desafio Físico no qual a vítima adquire um bônus de três Características. Mas, em compensação, o diabolista pode continuar tentando até que não possa mais fazer frente às Características Físicas da vítima — sucesso significa que ele absorve a alma do alvo para dentro da sua própria, enquanto a última falha indica que esta escapou livre para “viver” no além e a diablerie fracassou.

Uma personagem pode ter outras pessoas para ajudá-la durante o processo, inclusive ajudando a drenar o sangue e os níveis de vitalidade. Mas apenas um único vampiro pode adquirir os benefícios da diablerie. Além disso, a sedução de poder fácil é muito forte — uma personagem que desejar parar com a diablerie após ter atingido o terceiro estágio precisa gastar um ponto de Força de Vontade e vencer um Desafio Mental Estático contra 3 Características ou irá prosseguir em frente.

Nota: Você não pode diablerizar nenhuma outra criatura além de outro vampiro. Uma alma mortal, com nenhum estado de torpor entre a vida e a morte, foge assim que seu corpo é assassinado, assim como a alma de uma fada, besta metamorfa ou qualquer outra criatura sobrenatural da qual um vampiro possa se alimentar. Você pode beber sangue destas criaturas até matá-las, mas somente pode absorver a alma de um outro cainita.

Recompensas da Diablerie

Quando uma diablerie termina, o diabolista é tomado pela euforia e precisa testar contra o frenesi imediatamente; o diabolista literalmente drenou a alma de sua vítima para dentro da sua própria. O real benefício da diablerie se torna aparente, entretanto, se a vítima era de geração menor que a do diabolista. Por roubar a alma de um vampiro de geração mais poderosa, o diabolista baixa sua geração em um grau, ficando um passo mais próximo de Caim e adquirindo todos os benefícios da nova geração (quantidade máxima de sangue, potencial em Atributos e assim por diante). A personagem também adquire três Pontos de Experiência extra ao final da sessão (mesmo que isto ultrapasse os limites de 3 por live ou 5 por mês).

Se a vítima tinha um poder muito superior (cinco ou mais gerações de diferença), o diabolista pode adquirir mais uma geração, baixando efetivamente em duas gerações. Mas a decisão final é do Mestre e ela será soberana, pois nem sempre este é o caso (é possível descer somente uma

geração diablerizando alguém com mais de cinco gerações de diferença).

Se a vítima era muito poderosa (mais de um milênio de idade), o diabolista pode experimentar *temporariamente* um acréscimo em suas Disciplinas. Os acréscimos são dados a critério do Mestre — se ele der qualquer acréscimo — e, sob hipótese alguma, estas Disciplinas extras durarão por mais de uma cena.

Desvantagens da Diablerie

Muitos neófitos acreditam que a diablerie seja o crime perfeito: o corpo é destruído no processo, fazendo difícil a existência de qualquer prova para apoiar uma acusação de assassinato. Entretanto, diabolistas logo aprendem que há diversos modos de determinar a identidade daqueles que cometeram este pecado mortal. Mestres devem sempre lembrar aos seus jogadores a magnitude horrível do crime e assegurar que ninguém ache que possa ficar impune facilmente (será preciso muito esforço para ocultar tal crime).

- Primeiro e mais importante, uma personagem cuja moralidade seja a *Humanidade* sempre perde uma Característica permanentemente por ter cometido um ato tão cruel e sádico e pode perder ainda mais Características se o ato for particularmente monstruoso — não há testes aqui e tampouco desculpas ou apelações. A perda é automática, mesmo que a diablerie tenha sido cometida na pessoa mais monstruosa do mundo. Mesmo personagens que sigam outras Moralidades podem esperar perder uma Característica, a menos que a Moralidade em questão especificamente permita a diablerie.
- Um vampiro usando *Leitura de Aura* (Disciplina Básica de *Auspícios*) pode detectar a diablerie na aura de uma pessoa se perguntar especificamente por isso. O crime aparece como veios negros correndo através da aura do diabolista, mas estes mesmos veios somente duram por três meses e depois desaparecem da aura, a diablerie não podendo ser detectada por este poder após isso.
- Um vampiro com *Taumaturgia* que conheça o poder *Gosto de Sangue* pode sempre detectar a diablerie no sangue do diabolista, não importando a quanto tempo ela tenha sido cometida.
- Na Camarilla, o conhecimento de que um vampiro cometeu diablerie está sujeito a Caçada de Sangue imediata e esta Caçada pode até mesmo se estender a outras cidades se o seu crime foi monstruoso o suficiente. O que é pior, muitos diabolistas são diablerizados eles próprios por seus caçadores, embora os príncipes jamais apóiem abertamente tal fato (mas talvez prefiram não tomar conhecimento). Este assassinato legalizado faz a maioria dos vampiros mais jovens policiar os mais velhos à procura de diabolistas.

- Certas lendas falam de diabolistas que demonstram o comportamento de suas vítimas, especialmente se estas possuíam uma vontade férrea ou uma geração muito inferior àquela do diabolista. Naturalmente,

Mestres inteligentes saberão levar isto em consideração quando lidando com os jogadores diabolistas de plantão.

PRESTAÇÃO DE DÍVIDAS

A arte de retornar favores e da prestação é um sistema complexo pelo qual os vampiros comerciam status e posição dentro da Camarilla.

Personagens sempre devem deixar claro quem está fazendo um favor e quem está recebendo. Aquele que recebe um favor fica em dívida para com aquele que lhe fez, categorizando este favor como sendo trivial, menor, maior, de sangue ou de vida. Os jogadores podem concordar em transferir temporariamente um certo número de Características de Status que o endividado transfere para seu favorecedor, mas outros arranjos podem ser combinados. Características de Status emprestadas desta forma são conhecidas como Características de Favor. Os arranjos devem agradar ambos os vampiros envolvidos e outras cláusulas devem ser estipuladas no momento em que a dívida for feita. Vampiros que fazem favores a outros normalmente requerem uma coisa: “Você não pode tomar qualquer ação física contra mim pela duração desta dívida”.

O favorecedor pode utilizar suas Características de Favor como ele faria com qualquer outra Característica de Status. Entretanto, a perda de Características de Favor é apenas temporária — as mesmas retornando no início da próxima sessão. A diferença fundamental entre as Características de Favor e as de Status emprestadas é que o vampiro endividado não pode exigir a qualquer momento que o seu favorecedor as retorne, mas apenas as verá de volta quando pagar o que deve.

Existem apenas duas maneiras de livrar-se de um favor ao qual se está endividado. A primeira forma é pagá-lo; a segunda, ignorá-lo. Mas, ignorar favores é uma séria ofensa na sociedade vampírica e não apenas pode custar a perda de Status por parte daquele que ignora o favor, mas também este se arrisca a receber a ira do seu favorecedor. Independente da posição social do favorecedor, se o endividado ignora um favor maior, de sangue ou de vida, também perderá permanentemente Status — ninguém gosta de um vampiro que volta as costas para aqueles que se esforçaram para ajudá-lo.

Pagando os Débitos

Pagar um favor é freqüentemente feito através de interpretação com o transcorrer da crônica. Tipicamente,

uma personagem paga sua dívida ao prestar um favor de igual tamanho ao seu favorecedor. Entretanto, se o favorecedor estiver desesperado o suficiente, você pode pagar suas dívidas por retornar apenas um favor menor, sendo até mesmo capaz de colocar o seu antigo favorecedor em débito para com você. Tudo isto depende somente da capacidade de noção de oportunidade da personagem e seu talento em barganhar. Outros vampiros podem se ressentir com você se você fizer isso, mas em momentos de crise um assunto de prestação de dívidas pode ser um pequeno preço a se pagar. Um favor costuma ser tão valioso quanto o número de Características associado a ele. Assim, um favor menor (duas Características) e um favor maior (três Características) são compensação suficiente para uma dívida de vida (cinco Características).

Via de regra, uma Característica de Favor está associada a um favor trivial, duas Características a um favor menor, três a um maior, quatro a um de sangue e cinco a um de vida.

- Favores triviais são favores ocasionais, como proteger alguém por uma noite, ajudar alguém por usar uma Disciplina ou apoiar o movimento político de outro.
- Favores menores podem durar mais de uma noite e freqüentemente geram algum tipo de inconveniência para o favorecedor, como conseguir passagem livre por uma cidade hostil, revelar uma informação crucial ou livrar alguém de uma ameaça.
- Favores maiores usualmente consomem um bom montante de tempo e/ou recursos por parte do favorecedor. O efeito deste favor dura por muitas sessões de jogo. Um exemplo deste tipo de favor inclui ensinar uma Disciplina a alguém ou adquirir um clube noturno para servir de refúgio para outra pessoa.
- Favores de sangue ocorrem quando o favorecedor coloca-se em risco de vida para ajudar o favorecido, donde o nome favor “de sangue”, já que o favorecedor estava disposto a dar seu sangue e arriscar-se pelo favorecido.
- Favores de vida envolvem o favorecedor ativamente arriscar sua vida imortal para que o favorecido possa viver.

COMBATE

Combate quase sempre cai sob a esfera dos Desafios Físicos e essencialmente envolve duas ou mais personagens em conflito. O resultado do desafio normalmente envolve o perdedor ser ferido, mas este não é o único resultado possível. Os combatentes podem testar outras coisas, como atirar seu oponente pela janela ou empurrá-lo porta afora. Os resultados do teste também podem ser diferentes para os desafiantes; por exemplo, um Malkaviano em frenesi pode tentar rasgar sua vítima mortal em duas enquanto esta apenas tenta dar no pé ao invés de ferir o vampiro.

Surpresa!

Se uma personagem não responde em três segundos uma declaração de Desafio Físico feita contra ela, admite-se que ela foi pega de surpresa — ela não estava suficientemente preparada para o que viria. Algumas vezes, o jogador está ocupado com outra atividade ou está interpretando uma personagem que apenas não estava preparada para o ataque. Qualquer jogador que passeie por aí sussurrando Desafios para pegar alguém de surpresa está trapaceando e, pura e simplesmente, esta regra deixa de ser válida.

Surpresa significa que, durante este primeiro Desafio, apenas o atacante pode pretender ferir o outro, não o defensor surpreendido. Por exemplo, se o jogador não responder a tempo um ataque e a sua personagem surpreendida vencer ainda assim o Desafio, o atacante não receberá nenhum dano — apenas não o provocará também. Além disso, se o atacante perder o primeiro teste, pode imediatamente chamar por um segundo, apostando outra Característica. Após este segundo teste, os Desafios passam a se proceder normalmente, pois o momento inicial de surpresa já foi superado então. Ambos o atacante e o surpreendido podem pedir por contra-apostas em qualquer um dos testes, mesmo em situações de surpresa.

Movimento em Combate

Qualquer indivíduo em combate ou prestes a entrar em um está submetido às regras dos “três passos”. Você pode andar até três passos durante qualquer ação de combate e ainda assim atacar. Mover-se um passo é considerado como andar cautelosamente; andar dois passos é mover-se normalmente (penalidade de uma Característica em Desafios Físicos) e andar três passos passa a ser considerado como sair correndo (também confere uma penalidade de uma Característica em Desafios Físicos, não cumulativa com o caso anterior). Uma Disciplina que permita mais ações por turno lhe conferem mais três passos adicionais e assim por diante.

Fuga Justa

Fuga Justa é uma regra simples que permite aos jogadores escaparem de situações potencialmente perigosas sem realmente ter que derrubar mesas, pular pela janela e atropelar todo mundo. Esta regra também permite a jogadores evitar combate sem precisar fazer testes para determinar se eles conseguiram “dar no pé”.

Quando você quer usar esta regra, deve declarar em alto e bom tom “Fuga Justa!” a qualquer momento que veja um outro jogador se aproximar de você e você não desejar interagir com o mesmo. Uma vez que a Fuga Justa seja abonada, você pode deixar a região sem ser perturbado. Há várias linhas gerais a serem seguidas quando se fizer uso desta regra:

- Você não pode usar Fuga Justa se a pessoa já estiver suficientemente próxima (à distância de conversa). Neste caso, você precisará iniciar um Desafio se quiser fugir. Use o bom senso em locais onde muito barulho (como uma danceteria cheia) diminuir a distância de conversa a um mínimo.
- Situações que envolverem uma emboscada (todas as saídas bloqueadas ou o alvo rodeado) ou armas de longo alcance podem, algumas vezes, negar esta regra. Novamente, o bom senso deve ser empregado.
- Uma personagem usando *Presença Invisível* ou poderes similares pode empregar a Fuga Justa a qualquer momento antes que um Desafio tenha sido iniciado, a menos que se use *Sentidos Aguçados* para contra-atacá-lo.
- Personagens com velocidade sobrenatural como *Rapidez* podem ganhar uma Fuga Justa por ativar sua velocidade antes do Desafio se iniciar. No caso de duas personagens possuírem velocidade sobrenatural, aquele que tiver o nível mais alto vence (todos os empates favorecem aquele que tenta fugir). Assim, uma personagem com *Rapidez Básica* não pode esperar escapar de alguém com *Rapidez Avançada*.

Estas regras visam acelerar o jogo ao invés de complicá-lo. Sempre empregue o bom senso no caso de uma Fuga Justa (como regra geral, se levar alguns minutos para explicar porque uma Fuga Justa seria justificada é porque ela provavelmente não o é).

Combate à Longa Distância

Muitas armas permitem ao oponente permanecer a certa distância de seu alvo e entrar em combate com o mesmo. Nestas situações, o jogador deve ir até o alvo (depois de declarar seu “Bang!”) e iniciar um Desafio com o mesmo.

Se a personagem surpreendeu o oponente, mesmo se perder o primeiro teste possui a opção de um segundo teste (como descrito pelas regras de surpresa). Se o alvo for considerado pego de surpresa pelo primeiro ataque,

continuará surpreso por todos os turnos subsequentes a menos que também possua uma arma de longo alcance para responder aos ataques. Esta surpresa prosseguirá enquanto o agressor puder atacá-lo sem encontrar resistência (e assim, mesmo se perder o Desafio, não receberá qualquer dano).

Se o alvo estiver ciente do ataque antes deste se proceder e possui uma arma de longo alcance, ele não pode ser considerado surpreso no primeiro ataque, podendo atirar de volta e todos os Desafios sendo resolvidos como o normal.

Após o primeiro tiro ser disparado (e o primeiro Desafio ter sido resolvido), o alvo pode tentar atirar de volta, desde que também esteja armado.

Personagens utilizando a Habilidade *Esportes* para atirar projéteis como facas e machadinhas estão sob as mesmas regras de combate à distância descritas nos parágrafos anteriores, incluindo a cobertura (descrita a seguir). Questões como alcance não devem ser um problema, mas se forem, use o bom senso e não se esqueça de considerar coisas como a Disciplina da *Potência*.

Cobertura

Lutar com armas de longo alcance mantém os oponentes longe de si; os participantes, entretanto, podem “mergulhar por cobertura”. Quando resolvendo um combate à distância, cada participante pode adicionar um bônus de uma Característica por cobertura. É considerado cobertura qualquer obstáculo que estiverem próximos e ao alcance (*não é necessário que o jogador realmente mergulhe atrás deles para interpretar*). O Mestre pode precisar descrever o que existe como cobertura nos arredores se o cenário for distinto do local de jogo.

Se a cobertura é grande o suficiente, ela pode adicionar um bônus de mais Características ao invés de uma só. O Mestre define exatamente quanto de bônus confere uma cobertura pelo seu tamanho. Esconder-se atrás de uma rocha, por exemplo, confere duas Características de bônus, enquanto estar atrás de uma cerca de madeira confere apenas um. Se o combatente estiver completamente atrás de uma cobertura (não puder ser visto) e esta for resistente o suficiente para suportar tiros, ele passa a ser considerado impossível de atingir. O atacante necessitará mudar a sua posição para conseguir um melhor local de disparo.

Briga e Armas Brancas

Lutas com armas brancas ocorrem quando ambos os oponentes estão a uma distância em que suas armas possam atingir um ao outro. Personagens utilizando-se de armas brancas podem possuir vantagens especiais com suas armas se possuírem a Habilidade *Armas Brancas* (ver em exemplos de armas, mais adiante). Por exemplo, um esgrimista treinado pode ganhar como vantagem a

velocidade de seu florete quando duelando contra alguém utilizando uma arma lenta como um machado de batalha.

Uma briga ocorre quando as duas personagens estão ao alcance do braço uma da outra. Personagens brigando utilizam-se de técnicas de combate desarmado, incluindo chutes, pontapés, socos, encontrões e chaves de braço. Entretanto, a menos que uma descrição ou um poder diga o contrário, todos os golpes de briga causam um nível de dano contundente.

Estilos de Luta Especializados: Comprar estilos de lutas especializadas por se especializar nas Habilidades *Briga* ou *Armas Brancas* permite a você se descrever como a sua personagem se move e adiciona um certo “sabor” aos seus ataques e defesas, mas não permite causar dano extra ou ferimentos específicos (como escolher a parte do corpo a qual irá atingir).

Lutar com Duas Armas

É possível utilizar mais que uma arma simultaneamente em combate, embora não seja fácil. Apenas por realizar algo com a mão errada é suficiente para penalizar suas chances de sucesso e é pior ainda quando você tenta coordenar ambas as mãos.

Por propósitos de simplicidade, é frequentemente cômodo assumir que a personagem possui a mesma mão destra do jogador que a interpreta, a menos que o Merit *Ambidestro* seja adquirido. Além disso, estas regras não se aplicam aos usos comuns de ambas as mãos, como datilografar, tocar um instrumento musical ou trabalhar em um ofício manual.

Quando realizando qualquer tarefa com sua mão “boba”, você sofre uma penalidade de duas Características.

O Merit *Ambidestria* assume que você não sofre esta penalidade por ser igualmente hábil com ambas as mãos, mas você ainda sofre penalidade por coordenar ambas simultaneamente. Assim, mesmo se você for *Ambidestro*, se usar ambas as mãos simultaneamente (principalmente em combate), precisará apostar duas Características (ao invés de uma) nos testes com *cada uma* das mãos (e ainda sofrerá a penalidade de duas Características para a mão “boba” se não for *Ambidestro*).

Quando você se especializa em um estilo de luta, pode escolher *Combate com Duas Armas* como especialização. Se fizer isso, pode usar as duas armas sem penalidade por coordenação — mas ainda recebe a penalidade de duas Características pela mão boba, caso não seja *Ambidestro*. Mestres devem tomar cuidado com monstros que tentam esta combinação (especialização em *Combate com duas armas* e o Merit *Ambidestria*). Desenvolver esta capacidade leva meses e meses de treinamento.

Quando usando ambas as mãos, você adquire apenas uma ação extra, independente de combinar isso com *Rapidez* ou poderes semelhantes para aumentar a velocidade. Divida suas ações igualmente entre ambas as

mãos — se você tiver a *Ligeiriza* para lhe conferir um bônus de duas ações e estiver usando ambas as mãos, você toma sua ação normal, age mais duas vezes devido à Disciplina e então age uma vez mais, por usar ambas as mãos, por um total de quatro ações. Assuma-se que você tomou duas ações com cada uma das mãos. Se o número de ações for ímpar, admite-se que a ação extra é feita pela sua mão mais hábil.

Armas

Por razões óbvias, nenhuma arma real é permitida nos lives. Mesmo imitações são proibidas se puderem realmente serem confundidas com armas reais. Este sistema não utiliza imitações de nenhum tipo e nem requer (ou permite) que os jogadores atinjam com golpes o oponente. Ao invés disso, os jogadores devem usar símbolos ou cartões que representem suas armas.

Uma arma dá ao seu possuidor alguns bônus em Características nas situações de combate apropriadas. Algumas vezes, a arma também possui Características Negativas que podem ser empregadas contra aquele que se utiliza da mesma, mas como toda e qualquer Característica Negativa, precisa ser apropriada à situação do Desafio (e algumas podem até mesmo ser canceladas com algum esforço — o *Barulhento* de uma pistola pode ser superado com um silenciador). Cada arma possui de uma a seis Características que podem ser usados em todos os desafios pertinentes no qual a arma seja empregada. Estas Características agem como bônus quando o número é comparado em empates e contra-apostas, não podendo serem apostadas de per si. Além disso, algumas armas possuem habilidades especiais que podem ser empregadas, como causar níveis extras de dano ou afetar mais de um alvo.

Apostando Características das Armas: Em um combate corporal, ambas as personagens envolvidas apostam Características Físicas contra seu oponente. Entretanto, se uma personagem está empregando armas de fogo, ela pode apostar suas Características Mentais ao invés disso (se tiver a Habilidade *Armas de Fogo* para tanto). Se seu oponente também se utiliza de uma arma de fogo, ele pode apostar Características Mentais também, nas mesmas condições. Se o oponente meramente tenta se esquivar, então o atacante com a arma de fogo pode utilizar de suas Características Mentais para atirar, contra as Características Físicas daquele que tenta se esquivar. Este caso é uma das poucas ocasiões onde Características de categorias distintas devem ser apostadas umas contra as outras.

Ocultamento: Cada arma possui uma taxa de ocultamento. Se a arma não pode ser ocultada ou se você não possui o montante de roupa apropriado para escondê-la, você precisa indicar de alguma forma que está carregando a arma o tempo todo. Você não pode, por exemplo, colocar uma espada dentro de seu bolso. Ao invés disso, por exemplo, você pode alfinetar um cartão à

sua calça para indicar que a está carregando embainhada ao seu lado.

Disponibilidade: Armamento pesado ou armas brancas arcaicas podem levar tempo para serem adquiridas. Armas de fogo também precisam de porte de arma, o que envolve emitir cheques ou um período de espera em algumas regiões. Uma personagem pode “procurar” equipamento em outras áreas, mas o mercado negro normalmente é perigoso e tremendamente caro. Armas que possuem *Influência* listada em sua Disponibilidade indicam o nível e o tipo de *Influência* necessária para procurar a arma pelos canais ilícitos. Além de tudo, existe, é claro, um custo: uma personagem precisa possuir *Recursos* ou alguma forma de levantar fundos quando procurando legalmente armas brancas antigas ou praticamente qualquer tipo de armas de fogo.

Uma vez que a personagem adquira uma arma, isto não significa que conseguirá mantê-la para sempre. Personagens que gostam de dar muitos tiros por aí, principalmente com armas especiais, irão notar que a polícia começa a dar mais batidas como consequência. Jogadores devem compreender que armas poderosas causam repercussões igualmente poderosas provindas de seu uso. Estas consequências não somente conservam o equilíbrio de jogo, mas fornecem um senso de realismo e mantém o jogo andando ao invés de degenerar em algo parecido com a série “Duro de Matar”.

Capacidades Especiais das Armas

Algumas armas possuem capacidades especiais, permitindo que seu atacante inflija dano extra, ignore certos tipos de proteção ou atinja vários oponentes (estes poderes estão descritos juntamente com cada arma).

- **Alto Calibre:** Armas de fogo de um calibre particularmente alto podem causar ferimentos sérios em poucos tiros. Quando uma arma de alto calibre atinge um alvo, o atacante deve realizar um Teste Simples imediatamente. Uma vitória indica que o alvo sofre um nível a mais de dano devido ao tiro.
- **Destruidora de Escudos:** Embora raros nos dias de hoje, certos inquisidores e anciões anacrônicos ainda se munem de escudos. Uma arma capaz de destruir um escudo penetra no mesmo automaticamente e o deixa inútil após um certo número de golpes, não importando o tamanho ou a resistência que o escudo possa vir a ter.
- **Efeito Mangueira:** Esta arma pode atingir diversos alvos de uma vez só, como descrito nos parâmetros específicos de cada arma. O atirador realiza um teste contra todos os alvos simultaneamente. Cada alvo que falhar no teste sofre o dano da arma, enquanto cada um que for bem sucedido evita ser ferido. O atirador aposta uma Característica para cada pessoa do grupo de alvo, mas apenas perde um número de Características igual ao número de defensores que venceram o teste.

- **Estacante:** Uma arma estacante paralisa vampiros quando um golpe bem sucedido penetra o coração do mesmo. O atacante precisa vencer ou empatar dois Testes Simples seguidos para poder estacar de forma bem sucedida um vampiro. *Fortitude* não pode ser empregada para prevenir isto, apenas para prevenir o dano provocado pela estaca em si.
- **Incendiária:** Armas incendiárias causam dano agravado em praticamente tudo. Algumas, como os lança-chamas e os coquetéis molotov queimam o alvo com jatos de fogo ou explosões, enquanto outras, como balas incendiárias, queimam o alvo através de munição superaquecida. Veja sobre Dano (acima) para verificar os efeitos do fogo.
- **Perfuradora de Armadura:** Munição especial, normalmente de teflon, são capazes de perfurar armaduras com facilidade. Embora não inflijam dano adicional, armas perfuradoras de armadura ignoram as defesas conferidas pelas armaduras. Algumas destas munições são relativamente simples de conseguir, mas inquéritos policiais normalmente são abertos após o seu emprego.
- **Totalmente Automática:** Uma arma de fogo com esta capacidade é capaz de disparar dúzias de balas em um único alvo a curto alcance. Este ataque inflige um nível de dano extra automaticamente, devido ao volume dos tiros; entretanto, após esvaziar um pente de uma arma totalmente automática, a personagem precisa gastar uma ação recarregando-a antes de poder atirar novamente.
- **Trauma Maciço:** Certas armas são tão poderosas que infligem dano maciço no alvo, literalmente arrancando pedaços de carne. Estas armas infligem um nível extra de dano quando usadas de forma apropriada.
- **Velocidade:** Certas armas são usadas para prevenir o ataque do oponente, permitindo ao atacante com esta arma a agir primeiro na iniciativa e resolver seu Desafio antes. Uma personagem precisa ter a Habilidade *Armas Brancas* para usar esta capacidade e precisa estar atacando ou utilizando a arma de forma ativa (bloqueando, desarmando) para ganhar este benefício. Armas rápidas apenas previnem ataques com armas brancas ou com o corpo, não contra armas de longo alcance.

Uma vez que ambos ataques são feitos simultaneamente para facilidade de jogo (ambos testam uma vez e o vencedor age atacando), esta habilidade nem sempre é muito útil. Entretanto, se o Mestre permitir a cada personagem armada testar individualmente (atacante navalhando o defensor e este contra-atacando depois com sua própria arma), esta habilidade coloca a personagem com a arma de velocidade na ofensiva.

Exemplos de Armamentos

Adaga/Faca — Estas armas facilmente ocultáveis são muito comuns, aparecendo rapidamente nas mãos de alguém treinado em seu uso. Elas também podem ser usadas arremessadas, se a personagem pode usar a Habilidade *Esportes* de forma apropriada.

Bônus de Características: 2

Características Negativas: *Pequena*

Ocultamento: Bolso

Dano: Um nível de vitalidade

Disponibilidade: Qualquer

Habilidade Especial: *Velocidade* (em combate corporal contra qualquer arma que possua as Características Negativas *Estabanada*, *Pesada* ou *Lenta*, o usuário da faca ou adaga adquire a oportunidade de atacar primeiro, desde que possua a Habilidade *Armas Brancas*).

Estaca de Madeira — um pequeno bastão de madeira afiado na ponta tem sido a arma mais utilizada contra vampiros através dos séculos.

Bônus de Características: 2

Características Negativas: *Pequena*

Ocultamento: Jaqueta

Dano: Um nível de vitalidade

Disponibilidade: Qualquer

Habilidade Especial: *Estacante* (uma estaca pode penetrar o coração de um vampiro e paralisar a sanguessuga miserável se o atacante vencer ou empatar dois Testes Simples após atingir sua vítima).

Clava/Machado — Estas duas armas comuns podem ser tudo desde pernas de cadeira a machados de cortar lenha e até bastões de baseball; alguns são contundentes enquanto outros cortam fazendo dano letal, mas a função é essencialmente a mesma.

Bônus de Características: 2 (clava), 3 (machado)

Características Negativas: *Estabanado*

Ocultamento: Casacão

Dano: Um nível de vitalidade (bastão), dois níveis de vitalidade (machado)

Disponibilidade: Qualquer

Habilidade Especial: O machado possui a habilidade *Destruir Escudos* (após três golpes, o escudo é deixado inutilizado).

Lâminas Perfurantes — Ainda populares entre muitos anciões, este tipo de armas baseia-se na velocidade ao

invés da força e infligem a maioria de seu dano por perfuração ao invés de talhar.

Bônus de Características: 2

Características Negativas: *Frágil*

Ocultamento: Casacão

Dano: Um nível de vitalidade

Disponibilidade: Qualquer (uma espada de esgrima tende a atrair menos atenção policial que um sabre de cavalaria, especialmente se a personagem estiver carregando publicamente uma arma destas).

Habilidade Especial: *Velocidade* (em combate corporal contra qualquer arma que possua as Características Negativas *Estabanada*, *Pesada* ou *Lenta*, o usuário adquire a oportunidade de atacar primeiro, desde que possua a Habilidade *Armas Brancas*).

Arco Longo — Estes gigantescos e poderosos arcos foram projetados para perfurar armaduras e muitos cainitas mais velhos foram treinados como arqueiros. Os arcos compostos modernos são menores e usam um sistema de cordas para gerar um impulso mais forte; estes arcos modernos não possuem a Característica Negativa *Estabanado*, mas o seu usuário ganha apenas cinco Características de bônus.

Bônus de Características: 6

Características Negativas: *Frágil*, *Estabanado*, *Pesado*

Ocultamento: Nenhum

Dano: Dois níveis de vitalidade

Disponibilidade: Qualquer

Habilidade Especial: *Perfurador de Armaduras* (arcos longos ignoram cota de malha); *Estacante* (flechas podem ser usadas para estacar um vampiro, se o arqueiro vencer ou empatar dois Testes Simples após atingi-lo); *Destruidor de Escudos* (um tiro de arco longo deixa um escudo completamente inutilizado).

Pistola — Esta designação cobre praticamente todas as armas de fogo de calibre baixo ou médio comumente encontradas, desde armas padrão da polícia a 9mm.

Bônus de Características: 2

Características Negativas: *Barulhenta*

Ocultamento: Bolso

Dano: Dois níveis de vitalidade

Disponibilidade: Qualquer, se registrada. De outra forma, com *Influência (Polícia)* 4, *Influência (Ruas)* 3 ou *Influência (Submundo)* 2

Pistola Pesada — Esta designação cobre os monstros das armas de fogo manuais, desde a Cassull .454 até a Desert Eagle. Estas armas usam munição de grosso calibre e fazem grandes buracos em seus alvos.

Bônus de Características: 2

Características Negativas: *Barulhenta*

Ocultamento: Jaqueta

Dano: Dois níveis de vitalidade

Disponibilidade: Qualquer, se registrada. De outra forma, com *Influência (Polícia)* 4, *Influência (Ruas)* 4 ou *Influência (Submundo)* 3

Habilidade Especial: *Alto Calibre* (Pistolas pesadas permitem um Teste Simples se atingirem o alvo. Sucesso indica que o alvo recebe um nível a mais de dano).

Rifle — Preferido por muitos caçadores e franco-atiradores.

Bônus de Características: 3

Características Negativas: *Barulhenta*

Ocultamento: Nenhum

Dano: Dois níveis de vitalidade

Disponibilidade: Qualquer, se registrada. De outra forma, com *Influência (Polícia)* 4, *Influência (Ruas)* 4 ou *Influência (Submundo)* 3

Habilidade Especial: *Alto Calibre* (rifles podem ser carregados com munição de grosso calibre. Note que a personagem deve especificamente adquirir tal munição para ganhar este benefício — que não é incluso automaticamente quando usando um rifle).

Espingarda — Esta arma poderosa atira uma chuva de bagas, fazendo os alvos serem atingidos mais facilmente.

Bônus de Características: 3

Características Negativas: *Barulhenta*

Ocultamento: Nenhum

Dano: Dois níveis de vitalidade

Disponibilidade: Qualquer, se registrada. De outra forma, com *Influência (Polícia)* 4, *Influência (Ruas)* 4 ou *Influência (Submundo)* 3

Habilidade Especial: *Efeito Mangueira* (uma arma automática pode atingir até três alvos se eles permanecerem próximos uns dos outros e não mais que 6 metros distantes do atirador. Este benefício somente é adquirido se a arma é carregada com bagas, não com balas); *Trauma Maciço* (Uma espingarda pode provocar um nível extra de dano se disparada contra um único alvo a menos de 1,5 metros de distância).

Metralhadora de Mão — Estas armas são muito poderosas e atiram uma rápida seqüência de balas em um tempo muito curto, fazendo-as favoritas por aqueles que acreditam que a mira não é tão importante quanto a capacidade de atingir vários alvos ao mesmo tempo. A lei dita que estas armas não podem ser vendidas com capacidade automática, devendo disparar apenas uma bala de cada vez, mas um uso bem sucedido da Habilidade *Reparos* pode corrigir esta restrição.

Bônus de Características: 2

Características Negativas: *Barulhenta*

Ocultamento: Jaqueta

Dano: Dois níveis de vitalidade

Disponibilidade: Qualquer, se registrada com não automática. De outra forma, com *Influência (Polícia)* 4, *Influência (Ruas)* 4 ou *Influência (Submundo)* 3

Habilidade Especial: *Efeito Mangueira* (uma metralhadora de mão pode atingir até cinco alvos se eles estiverem muito próximos entre si e a não mais de três metros da pessoa atirando. *Totalmente Automática* (uma metralhadora de mão inflige um nível extra de dano se todo o pente for descarregado em um alvo que esteja a não mais de 1,5 metros de distância.

Exemplos de Armaduras

Uma vez que uma armadura serve de proteção contra dano, ela efetivamente garante níveis extras de vitalidade àqueles que as vestem; estes níveis são perdidos primeiro, antes que a personagem venha a sofrer qualquer dano em combate. É claro que uma armadura não absorve todos os ataques — uma cota de malha pouco ou nada faz por uma personagem tendo o seu sangue queimado por *Taumaturgia*, por exemplo.

Diferentes tipos de armaduras podem absorver diferentes tipos de dano antes de se tornarem inúteis. Note-se que uma armadura que perdeu todos os seus níveis de vitalidade não é destruída completamente, mas está temporariamente inutilizada. É claro que alguns ataques podem destruir uma armadura além de qualquer reparo. Consertar uma armadura requer as ferramentas adequadas e um Desafio Físico Estático usando a Habilidade *Reparos* como pré-requisito.

Armaduras podem ter duas habilidades distintas para propósitos de jogo. Os níveis de vitalidade indicam quanto dano elas podem absorver antes que se tornem

inutilizadas e necessitem de reparos. Características Negativas representam as penalidades que aqueles que a vestem adquirem para tal tipo em particular de armadura.

Cota de Malha — Esta categoria cobre a maioria das armaduras de porte médio feitas de metal, incluindo a brigandina. A cota de malha verdadeira é muito rara nos tempos atuais, mas muitos anciãos e alguns inquisidores mantém sempre uma próxima.

Níveis de Vitalidade: 2

Características Negativas: *Pesada*

Disponibilidade: Qualquer. Uma cota de malha precisa normalmente ser feita sob medida para cada usuário e pode custar R\$ 1000,00 ou mais.

Armadura de Placas — Extremamente caras e difíceis de serem encontradas, estas armaduras são formadas por peças ornadas de metal que se encaixam, providenciando uma excelente proteção, mas sacrificando grande parte da mobilidade.

Níveis de Vitalidade: 3

Características Negativas: *Pesada, Estabanada*

Disponibilidade: Qualquer. Uma armadura destas precisa obrigatoriamente ser feita sob medida para cada usuário e pode custar R\$ 10.000,00 ou mais.

Veste Balística — Este nível básico de proteção previne o usuário de algum dano e não costuma atrair tanta atenção quanto armaduras.

Níveis de Vitalidade: 2

Características Negativas: *Pesada*

Disponibilidade: *Influência (Polícia)* 4 ou *Influência (Submundo)* 3

Colete a Prova de Balas — A vestimenta favorita dos militares e defensores da lei aguardando situações de risco. Estas vestimentas providenciam boa proteção, parando tiros de muitas armas de fogo de baixo calibre.

Níveis de Vitalidade: 3

Características Negativas: *Pesada, Estabanada*

Disponibilidade: *Influência (Polícia)* 5 ou *Influência (Submundo)* 4

APÊNDICE I — NOTAS SOBRE A CAMARILLA

CARGOS DA CAMARILLA E SUAS FUNÇÕES EXATAS

O Príncipe

O Príncipe é a voz da Camarilla na cidade que rege. Na teoria, ele é mais um magistrado que um regente absoluto, sendo responsável por manter a paz e fazer as leis que assegurem a ordem em sua cidade, mantendo-a a salvo de incursões externas. O Príncipe usa vários chapéus: o de diplomata, chefe de polícia, vereador, patrono das artes, juiz e guardião das tradições. A posição inicialmente era conferida ao vampiro mais poderoso clamando domínio sobre a região. Com o tempo, certos privilégios e responsabilidades começaram a ser embutidos no cargo. A posição obteve sua forma atual durante a Renascença. E para o que exatamente o principado evoluirá no futuro é matéria de discussão, mas não quando o Príncipe local pode lhe ouvir.

Há várias formas de tornar-se Príncipe de uma cidade. A mais comum é depor o antigo Príncipe. Esta insurreição pode tomar qualquer forma, desde um golpe de estado apoiado pelos anciões sem escorrer qualquer sangue, quanto uma verdadeira guerra com balas, granadas e estacas clamando pelo Príncipe e aqueles que o apoiam. Se um Príncipe mostra-se incapaz de manter a salvo a cidade, ele pode ser forçado a abdicar pelo restante de seus súditos. Outra maneira é tornar-se senescal e esperar o Príncipe morrer ou ser forçado a abandonar o cargo. É claro que existem meios de ajudar este tipo de coisa a ocorrer, o que não significa que providenciá-los não envolva o risco de encarar a Morte Final no processo se for descoberto. Se o domínio é uma pequena cidade ou uma população rural, o Príncipe pode ser um jovem ancilla, pois os anciões sempre preferem a segurança das grandes cidades, considerando áreas rurais aborrecidas e perigosas. Os jovens vampiros que escolhem desbravar a região podem semi-estruturar uma comunidade e

declararem-se Príncipes, o posto sendo dado àquele que tiver mais sabedoria ou mais munição. Alguns títulos (Príncipe Zeca da região do Charco da Abençoada ou Madame Zelda, Príncipe das Sete Colinas Gêmeas) soam mais do que realmente são e raramente carregam consigo a força dos anciões das cidades próximas.

Um Príncipe não possui qualquer poder real conferido pelos seus súditos. Entretanto, quanto mais a comunidade observar as Tradições, mais terão tempo para se preocupar com outros assuntos. Logo, enquanto um Príncipe reger o suficiente para manter a ordem, mais apoio pode esperar dos antigos. Se qualquer um destes fatores desaparecer, então o vampiro pode começar a se preparar para não se manter no trono por muito tempo. Os anciões apenas asseguram que um Príncipe se mantenha no poder enquanto houver estabilidade. Tumultos apenas ameaçam a Máscara e aumentam o risco da Morte Final.

Um Príncipe possui muito poder, uma das principais razões que faz com que os indivíduos procurem esta posição. Ele freqüentemente possui grande influência temporal sobre a população mortal para assegurar que esta possa ser utilizada e contida. Poucos, por exemplo, se arriscariam a ter sua linha telefônica cortada “por engano” durante uma escavação para a passagem de uma nova tubulação de esgotos. Um Príncipe pode livremente criar progênie, enquanto outros vampiros precisam buscar sua permissão para fazê-lo. Ele pode estender seu poder a todos que adentrem seu domínio e punir seus inimigos chamando uma Caçada de Sangue. Enquanto a exata rede de poder é assunto de debate diário nos Elísios, muitos sabem que há uma luta que jamais finda, eternamente havendo alguém buscando o poder.

A Primigênie

A primigênie é o conselho de anciões de uma determinada cidade. A maioria dos clãs procura ter um de seus membros como primogênitos além dos demais anciões que já se assentam ali por seu próprio poder. Ninguém sabe precisar quando o corpo da primigênie veio a ser formado, mas muitos estudiosos consideram que um conselho dos mais velhos já supervisiona uma comunidade vampírica há milênios. Seja de onde tiver provinda esta forma de organização, ela continua presente ainda hoje com seus líderes assentados em posições de poder.

O conselho da primigênie funciona como corpo legislativo, uma opinião dos vários clãs a respeito do governo de sua cidade. Poucas cidades, entretanto, possuem representantes de cada clã. Na maioria delas, um ou mais assentos está perdido e outros existem em duplicata ou até mesmo em triplicata. Isto ocorre quando os anciões proibem, por meio de um édito do Príncipe, que membros de determinado clã atinja esta posição ou por este clã ser composto apenas de vampiros jovens e os anciões não considerarem que sejam dignos de representação. A primigênie das cidades, em suma, lembra mais um clube da velha guarda que um corpo legislativo, um ninho de nepotismo, troca de favores,

ameaças e traições. Em algumas cidades, especialmente as pequenas, o Príncipe também serve como ancião para seu clã no conselho. Em cidades maiores nem sempre é assim — embora muitos digam que haver um primogênito do clã do Príncipe no conselho desequilibra a balança de poder, favorecendo aquele clã. Nem sempre é esta a verdade, pois com mais frequência que se poderia supor, o Príncipe e o primogênito de seu clã estão em polos políticos completamente opostos.

A primigênie detém grande poder, sendo isto assegurado ou não a eles. Algo composto por anciões que amam suas existências com apaixonado fervor costuma, em nome da estabilidade, esmagar todos que se ergam contra eles, incluindo pretendentes ao trono, Príncipes fracos e

diversos vampiros mais jovens. Apenas seu apoio confirma se um vampiro é o Príncipe ou se ele é apenas comida para os vermes. Se for de seu desejo, eles podem tirar o Príncipe do poder, seja por pressão física ou política, como votos de não confiança. Do mesmo modo, eles podem assegurar um longo reinado através de seu poderoso apoio. Alguns conselhos da primigênie tornam-se efetivamente o corpo governante de suas cidades, com o Príncipe obscurecido sempre tentar usurpar o poder deles em uma eterna luta política, precisando bajular, argumentar ou ameaçar os anciões para obter o que deseja. Claro que, em cidades cujo Príncipe é forte e poderoso, a primigênie não passa de um chicote para transmitir seu poder, consistindo em um corpo figurativo.

O Chicote

Algumas vezes, o mais organizado dos primogênitos está ocupado demais com a política para ter tempo para outras coisas. Acrescente isto as intermináveis discussões em encontros de clãs, manter os jovens de seu sangue na linha e ainda votar em alguma medida do Príncipe e um primogênito estará reduzido a um vampiro burocrata e ocupado para tratar de assuntos menores. Foi para isto que criou-se a posição de chicote.

O chicote tecnicamente não existe na hierarquia da Camarilla, sendo um fenômeno recente que apenas existe em países democráticos. No mundo mortal, os chicotes são aqueles membros de partidos políticos que se informam do que os outros estão fazendo, tentam manter as discussões produtivas e fazem lobby com outras pessoas quando votações estão próximas. A Camarilla emprega chicotes com funções similares. Os principados dos Estados Unidos e do Reino Unido são os que mais fazem uso deles.

A primigênie pode escolher não empregar um chicote se a situação não necessitar. Além disso, se na cidade existem apenas quatro vampiros de um dado clã e um deles é um primogênito, manter-se informado do que o resto está fazendo é fácil. Claro que em cidades com, por exemplo, oito vampiros de um dado clã espalhados por aí, talvez um chicote possa vir a ser útil. Alguns clãs pressionam seus primogênitos para apontar um chicote quando o primogênito está evidentemente ocupado demais para dar atenção a eles. A nomeação de um chicote é quase sempre condicional, escolhendo-se um vampiro que seja respeitado o suficiente para ser ouvido pelo seu sangue, mas fraco o bastante para não ameaçar a posição do

primogênito. Um chicote que começa a abusar de seu poder é trocado sem demora. Algumas vezes, a posição de chicote não é uma recompensa, mas um aviso: desde que ele está sempre próximo ao primogênito e ciente das decisões deste, ser dedo duro e apontar problemas pode ser um modo eficiente de colocá-lo na linha de fogo e canalizar suas energias para algo mais produtivo (ou, então, é colocar uma pessoa numa posição pública e esperar que ela cometa um erro inevitável).

Chicotes, nos encontros do clã, servem para manter a discussão em bom nível sempre que necessário. Isto inclui lembrar-se de detalhes que o primogênito esqueceu de mencionar, calar os membros mais exaltados e dar o direito aos mais quietos de se pronunciarem. Aos chicotes também cabe procurar e comunicar decisões àqueles membros do clã mais esquivos que não atendem aos encontros, coletando também a opinião destes.

Em algumas cidades, o chicote é visto como o segundo em comando do primogênito, tendo a autoridade de sentar-se no assento da primigênie se seu mestre estiver ausente ou estando ao seu lado direito durante os encontros, servindo de “estenógrafo” para informar posteriormente seu clã. Via de regra, um chicote anotando tudo que ocorre em uma reunião de primogênitos não possui direito a falar e expressar sua opinião, a menos que ela lhe seja requisitada. Além disso, sábios chicotes anotando as palavras também observam a postura dos participantes, o tom de suas vozes e os gestos dos mesmos, tentando divisar suas verdadeiras intenções. Isto pode ser uma informação de ouro nos eternos jogos de poder.

O Senescal

No mundo mortal, o senescal era aquele que possuía as chaves de uma casa nobre, o organizador dos encontros, aquele que sempre sabia o que estava acontecendo e mantinha-se próximo ao ouvido do patrão. Era o senescal que comandava a residência quando o mestre estava fora e mantinha tudo em ordem em tempos de desastre. No mundo vampírico, a posição não mudou muito. O

senescal é escolhido como o assistente pessoal do Príncipe, aquele que mantém-se informado de tudo que ocorre e, segundo alguns boatos, a pessoa com quem você realmente tem de negociar para fazer algo acontecer. A qualquer momento, ele pode ser elevado à condição temporária de Príncipe se este deixa a cidade a negócios, abdica ou é morto.

Enquanto o Príncipe sempre tem direito à última palavra, alguns conselhos de primogênitos lutam e pressionam para colocar o seu homem no cargo. Se o Príncipe é fraco, a luta pode ser ainda mais intensa. Além do mais, assegura a primigênie, acidentes acontecem e era melhor ter alguém na linha de frente para evitar estes problemas. Príncipes costumam insistir que a escolha é sua quando a posição é sensível. Eles apontam certos desastres, como o clássico em 1836, em Nuremberg, quando um espião Sabbat conseguiu atingir o cargo e repassou todos os segredos da cidade para o inimigo.

Para a maioria dos senescais, este é um trabalho absolutamente ingrato. Poderia ser uma escada para atingir algo maior, mas as recompensas não compensam o risco e o perigo. Um senescal pode ser chamado para servir de secretário, angariador de informações, Príncipe temporário, conselheiro, sondador, ouvinte de longa conversa fiada, embaixador ou ponto de contato para qualquer vampiro da cidade. Alguns Príncipes ainda encontram outros usos para seus senescais, como ser sua voz em certos encontros quando ele precisa se ausentar ou mesmo solucionar certos problemas aos quais o Príncipe não quer dispensar sua atenção ou se incomodar com os mesmos. Para Príncipes especialmente ocupados (com os Setitas ou com o Sabbat, por exemplo), pode ser um senescal capaz que se preocupa com os assuntos cotidianos da cidade, mantendo ela funcionando. Se o senescal for incompetente, ele pode se tornar um pesadelo. Um senescal desconhecendo o movimento dos

O Guardião de Elísio

O título se descreve por si só: é o vampiro responsável por tudo que ocorre nos Elísios. Toreador desejando agendar recitais, um Tremere querendo fazer uma leitura pública de alquimia medieval ou dois Brujah começando um debate hostil quando mais vampiros estão presentes — todos antes devem falar com o guardião. O guardião pode cancelar a qualquer momento um dado evento, mesmo minutos antes dele se iniciar se algo ameaçar a Máscara (o que ele alega ou deixa de alegar é irrelevante. Ele possui autoridade para fazê-lo e o faz se desejar). Tanto poder, embora não tão impressionante quanto o direito de destruição dado ao flagelo, pode ser usado efetivamente. Um vampiro que passou meses se esforçando para dar um recital público à Camarilla e vê a sua festa cancelada pode perder muito prestígio.

Mas com grandes responsabilidades vêm grandes ameaças. Um guardião é responsável por *absolutamente tudo* que ocorre nos Elísios da cidade sob sua vista (e freqüentemente fora dela também). Enquanto esta é uma posição de prestígio que confere status e reconhecimento ao seu possuidor, coloca-o diretamente sob as vistas do Príncipe. Uma vez que o posto requer que o vampiro lide com mortais regularmente, monstros (física ou psiquicamente) nunca são considerados para o serviço, a menos que conheçam alguma forma de se disfarçar. A nomeação é freqüentemente condicional — espera-se

vampiros da cidade pode inadvertidamente abrir a porta para o Sabbat ou demolir uma igreja suspeita de abrigar caçadores de bruxas quando havia Nosferatu residindo no local.

Alguns senescais tomam vantagem de sua posição, usando-a para sempre estar bem informado quanto aos vampiros da cidade e até mesmo tornando as harpias redundantes. Alguns podem até mesmo selecionar as informações que o Príncipe teria ou não acesso (ou seja, decidindo exatamente até que ponto ele deve saber das coisas). Outros podem bloquear movimento de outros vampiros por alterar a agenda do Príncipe, principalmente eliminando outros que ambicionam o seu posto de senescal. Como informante do Príncipe, ele pode decidir indiretamente como reger negócios e a polícia por praticar mentiras de omissão. E se alguém reclamar do que um senescal faz, ele sempre pode alegar que agia sob ordens do Príncipe. Um senescal sábio e ambicioso junto a um Príncipe de cara queimada e enfraquecido pode provar ser uma combinação explosiva.

A seleção do senescal segue um certo número de critérios que variam de Príncipe para Príncipe e de primogênito para primogênito. Alguns preferem tratabilidade acima da confiança, enquanto outros procuram por bom senso e independência como qualidades. Poucas primigênes permitirão que o senescal seja do mesmo clã que o Príncipe, vendo nisto um convite ao desastre pelo favoritismo de clã.

que ele seja responsável em manter a Máscara, mortais, segurança e Elísios tudo de uma só feita.

Na noite a noite, o guardião apenas vela para que se cumpram as Tradições no Elísio. Ele pode parar armas na porta, uma decisão que normalmente caberia ao xerife. Em algumas ocasiões, ele deve caminhar entre os convidados e tentar manter tudo calmo. Se o Príncipe deseja diversão na festa, cabe ao guardião providenciá-la. Quando muitos vampiros desejam o Elísio para algum evento (lições de dança, debate ou recital), o guardião deve agendar todo calendário social e assegurar que a discussão Brujah não seja marcada para a mesma noite em que os Malkavianos realizarão sua arte do silêncio. Se os mortais olharem pela janela ou um segurança mortal desavisado penetrar na festa, cabe ao guardião remover o intruso e tomar providências quanto a ele. Se ocorrer algum incidente que atraia a atenção mortal, o guardião precisa agir rápido e remover o problema, utilizando todos os recursos necessários para tanto. Mas incorrer em confusão com muita freqüência é algo que certamente atrai a ira do Príncipe e assim os melhores guardiães são aqueles que menos aparecem.

Um ditado vampírico é “tal o guardião, assim o Elísio”. Um guardião paranóico pode reger o Elísio como se fosse uma fortaleza medieval, assemelhando-se, às vezes, a uma prisão turca. Um guardião com interesse em artes pode

preferir os encontros Treador aos Gangrel, enquanto outro mais político pode preferir agendar com frequência os encontros sociais da Camarilla.

De todas as posições na Camarilla, esta é a mais propensa a mudar de mãos com frequência, sendo muito relacionada a um jogo político disputado entre o Príncipe e a primigênie. Além disso, o cargo oferece gigantescas

possibilidades de um vampiro falhar no cumprimento do dever. E, mais cedo ou mais tarde, o gerente ofende algum dos hóspedes. Um sábio guardião sabe quando deve resignar-se, os mais teimosos e ferrenhos em ir até as últimas conseqüências tendendo a ter vida curta. Se um guardião for sábio, ele pode tomar o cargo três ou quatro vezes em uma década, sendo sempre apontado de novo para a posição.

O Xerife

O trabalho do xerife muda de cidade para cidade, sendo sua função primária servir com reforçador da lei para o Príncipe. Ele geralmente ajuda com músculos os aspectos da regência, indo desde colocar os mais exaltados para fora da reunião até manter as ruas limpas. Durante tempos de guerra, ele é freqüentemente apontado como o general, liderando seus soldados nos ataques ao inimigo. Um xerife pode eleger vampiros para auxiliá-lo, os quais freqüentemente podem agir com toda a sua autoridade. Entretanto, estas nomeações de ajudantes requerem a aprovação do Príncipe.

A maioria dos xerifes são ou Brujah ou os Gangrel remanescentes na Camarilla, embora qualquer um com veia marcial possa ser eleito. Desde que parte do trabalho do xerife envolve as quebras de Máscara, isto pode requerer algum cérebro em adição aos músculos. Cabeças

quentes estão se tornando cada vez menos comuns no cargo. Vampiros que sabem aplicar a precisa força para resolver um assunto estão se tornando a norma.

Guardiães de Elísio e xerifes podem ser os maiores aliados ou os piores inimigos. Um guardião que insiste em manter a segurança dos Elísios por si só pode indicar para as harpias que o xerife é incompetente. Um xerife que, por sua vez, promova a segurança dos Elísios e dos conclaves sem consultar o guardião primeiro pode perder o apoio deste em tempos de necessidade. Mas, se ambos trabalham juntos, principalmente em conclaves, ele podem tecer uma teia que é capaz de conter o mar. Por esta razão, xerifes e guardiães de Elísio costumam ser procurados e consultados quando se deseja apontar uma nova pessoa para um destes cargos vagos.

As Harpias

As harpias são os fofoqueiros de plantão, bem como os comerciantes de status. Eles são as pessoas que falam aos ouvidos errados, que tornam a vida de um vampiro um inferno por este estar vestindo uma gravata feia ou insultando alguém. Muitas das melhores harpias (as mais observadoras, com língua mais afiada e mais espertas) possuem a idade de um ancião, embora não poucos ancillae talentosos tenham feito seu caminho nos salões do poder. Neófitos raramente são mais que assistentes ou aprendizes para as harpias já estabelecidas, simplesmente porque a maioria deles desconhece as nuances da etiqueta vampírica para compreender corretamente o que está acontecendo. Um neófito desejando adquirir o status pleno de harpia também encontra seus amigos e aliados voltando-se repentinamente contra ele; a maioria possui a ambição literalmente esmagada neste ponto, embora, se tiver sorte, pode ser apenas humilhado um pouco.

Harpas raramente são apontadas para o cargo. Aqueles com os talentos necessários são parte da elite social, tendo vivido como fofoqueiros, diletantes e socialites antes de serem Abraçados. Como em vida, estas pessoas da alta sociedade estão onde belas pessoas podem ser encontradas e simplesmente fazem o que já faziam antes de serem cainitas. Eles não se impressionam com bajulação, demonstrando uma visão memorável em relação a ambas as naturezas vampírica e humana, exibindo uma habilidade infalível de ver através das poses e fachadas.

O líder das harpias pode escolher nomear um assistente ou dois, particularmente em uma cidade com grande população vampírica. No final das contas, mesmo a melhor das harpias não pode esperar saber de tudo que ocorre se são feitas duas reuniões simultâneas em Elísios, tanto na Academia de Belas-Artes quanto no Hard Rock Café. Uma cidade grande como Viena ou Londres pode contar com ao menos seis harpias principais, além de pelo menos 20 outras adicionais servindo como seus olhos, ouvidos e fontes de informação. Em cidades menores, pode haver apenas duas harpias, embora a questão de quem está no comando são outros quinhentos (sem dúvida, criando uma luta incessante). Em cidades ainda menores e regiões rurais, harpias são completamente inúteis, mas aqui e ali podem ser encontrados vampiros que mandam na cena social local. A maioria das harpias tende a provir de clãs sociais como os Treador e os Ventrue, embora não poucos anciões Brujah e os mais lúcidos Malkavianos sejam conhecidos por atingir esta posição.

Não importando em explicar o que para quem, harpias estão sempre interessadas nas complexidades da etiqueta cainita. Há um jeito certo e um jeito errado de fazer as coisas e as harpias procuram assegurar que tudo seja feito do modo certo. Alguém no caderno negro das harpias freqüentemente acha-se excluído de todos os encontros sociais e não dificilmente cai em uma espécie de ostracismo. Os rudes, os cruéis, os que falam fora de sua vez e aqueles que demonstram desrespeito ou são

estúpidos demais — todos estão na lista de fogo das harpias.

Enquanto alguns digam com desaprovação que estes “velhos fofoqueiros” não significam nada no grande esquema das coisas, as harpias (e suas vítimas prediletas) discordam. Em uma era em que as novidades são transmitidas quase que instantaneamente de uma harpia para outra em uma teia infundável de fofocas que desafia a imaginação, as harpias de uma cidade asseguram que um ofensor da etiqueta receba uma recepção fria em

qualquer cidade que ele visite. Harpias também são freqüentemente chamadas pelo Príncipe para ajudar com dignitários que visitam suas cidades. Nestas noites modernas, entretanto, as harpias estão incessantemente ocupadas, discutindo se os e-mails são o meio ideal de correspondência, se um ancião tem o direito de esquivar-se do detector de metais na entrada do Elísio ou de qual é a forma polida de se dizer a um portador de doença sangüínea que ele deveria se apresentar como cobaia de laboratório.

O Flagelo

Alguns alegam que esta posição nada mais é que uma relíquia derivada da Idade Média, uma forma mais antiga de xerife, enquanto outros acreditam que a posição foi criada apenas na última década. Entretanto, seja lá de onde vier o cargo de flagelo, ele é agora parte da paisagem nas cidades da Camarilla. De Berna a Portland, os flagelos patrulham as fronteiras e áreas desabitadas das maiores metrópoles. Seus alvos são crianças da noite criadas sem permissão, anarquistas e aqueles bastardos de 14ª e 15ª geração.

Os métodos de cada flagelo varia de cidade para cidade. Alguns Príncipes garantem o direito de destruição para acelerar o processo de purga, enquanto outros exigem que o flagelo leve as “peças” caçadas na noite para serem julgadas no Elísio. Esta última forma veio a ser empregada principalmente depois dos rumores recentes de flagelos entusiasmados atacando e matando vampiros que já haviam seguido o protocolo e se apresentado ao Príncipe, mas que estavam no lugar errado na hora errada. A história atualmente percorrendo os Elísios é a de um Gangrel feroz que encontrou três cainitas em um edifício velho em um bairro afastado de Milwaukee. A ele tinha sido dada autoridade para destruir qualquer vampiro que não reconhecesse e o flagelo fez um serviço rápido com os três, trazendo seus troféus de volta para a consternação do primogênito Tremere que reconheceu seus aprendizes mais recentemente enviados que, aparentemente, haviam ido àquele local por considerá-lo um lugar privado para realizar um ritual. O Príncipe inicialmente se recusou a demitir seu flagelo, mas a fúria de toda a capela Tremere o forçou a reconsiderar.

Nem todo Príncipe faz uso de um flagelo — além disso, um certo número de Príncipes (freqüentemente os de cidades menores ou menos “prestigiadas”) os vêem como um cargo desnecessário e perigoso. A legalidade do flagelo ainda está em debate em certos círculos,

particularmente com respeito a dar a estes homens-de-arma o direito de destruição. Muitos xerifes vêem os flagelos como ameaças ao seu poder e podem ser um grande obstáculo a qualquer Príncipe ou primogênito que deseje introduzir um flagelo em suas cidades. Por outro lado, alguns xerifes vêem o flagelo como alguém que toma conta de um problema que ocuparia muito de seu tempo se parasse para se preocupar com isso, podendo dar atenção a outros assuntos como o Sabbat ou caçadores persistentes. Um certo número de vampiros que costumam incursionar pelas regiões mais desabitadas da cidade e um outro tanto de vampiros de “Elísio” também vêem o flagelo como uma ameaça em potencial. Um flagelo com más intenções ou trabalhando para o inimigo poderia ser mortal, especialmente se o Príncipe der ao flagelo um monte de poderes para poder lidar com os de sangue mais fraco.

Flagelos não costumam ser vampiros muito populares. A maioria é solitária e, mesmo se inicialmente não o fosse, o seu cargo o isola dos demais vampiros. Poucos cainitas sentem-se muito confortáveis perto do flagelo local e mesmo Príncipes gostam de manter seu exterminador de plantão a certa distância. Mau-humorados e isolados, a maioria dos flagelos vê com certo desdém a companhia de outros vampiros, evitando os Elísios ocupados com o seu trabalho. Alguns poucos vampiros de visão (especialmente aqueles com antecedentes residindo em trabalhos psicológicos) ainda tentam trazer os flagelos para o convívio social, temendo que os mesmos tornem-se autômatos devido à solidão, máquinas de matar incapazes de diferenciar amigos de inimigos. Estes esforços encontram poucos resultados. Alguns flagelos escarnecem destas tentativas de “bons moços” por resmungar o que eles realmente pensam destes filantropos, enquanto outros preferem quebrar ossos para enfatizar o abismo que existe entre eles e os demais vampiros.

JUSTIÇA DO PRÍNCIPE

Abaixo listam-se as formas mais comuns de punição dadas pelo Príncipe a determinadas ofensas.

Ofensas Menores

- Forçar a servir outro vampiro (ou mesmo um carníçal) por um ano e um dia.
- Trabalho servil, como limpar as ruas ou realizar tarefas para outro vampiro
- Ser colocado no tronco no meio do Elísio e exibido para todos (esta forma de punição é muito popular entre Príncipes com mais de cinco séculos de idade).
- Perda de título ou cargo

Ofensas Moderadas

- Exílio temporário da cidade
- Cancelamento de todos os favores (você continua devendo favores a quem lhe ajudou, mas quem devia-lhe algo não precisa mais lhe pagar nada, estando liberado da prestação).

- Remoção de lacaios (que são dados a outro vampiro ou simplesmente mortos).
- Perda de domínio.
- Forçar o ofensor a tomar uma ou duas vezes do sangue do Príncipe, fazendo-o mais próximo de um Laço de Sangue (é raro, entretanto, um Laço completo ser feito; os primogênitos normalmente se postam contra este tipo de coisa).

Ofensas Severas

- Destruição do vampiro (freqüentemente sendo estacado e então deixado para ser queimado no Sol)
- Destruição de todas as suas crias.
- Exílio permanente.
- Doação forçada do sangue do ofensor para a capela Tremere local, como uma garantia de bom comportamento futuro.

APÊNDICE 2 — CONVERSÃO DE PERSONAGENS DE MESA

Adaptar uma personagem de mesa para os lives pode ser um pouco complicado, mas com algum esforço é possível. O novo sistema das Leis da Noite (terceira edição) foi desenvolvido para ficar mais próximo da mesa que a segunda edição, tornando assim mais fácil uma conversão.

Virtudes e Moralidade

O sistema de Virtudes das Leis da Noite é muito próximo ao sistema de mesa, diferente do antigo sistema de Características Bestiais. Virtudes podem ser convertidas diretamente, transformando cada bolinha em uma Característica (assim, quem tem Consciência 4 em mesa terá 4 Características *Consciência* em live).

A Moralidade foi comprimida em live para facilitar os testes de Jan-ken-pô. Uma Característica de Moralidade (seja *Humanidade* ou outra trilha) equívale a duas bolotas em mesa. Arredonde frações para cima, favorecendo a personagem sendo convertida.

Clãs

Os clãs em mesa possuem desvantagens, mas não as vantagens. Lembre-se de acrescentar as vantagens de clã

normalmente como um bônus quando convertendo a planilha.

Atributos

Atributos em mesa são medidos em bolotas ao invés de adjetivos, variando de um a cinco. Para simular isto em live, esqueça a primeira bolinha de cada Atributo e então converta as bolotas restantes em adjetivos relacionados com o mesmo.

Se uma personagem possuir um valor zero em algum Atributo, você deverá adquirir uma Característica Negativa apropriada.

Exemplo: *Zeca, o Nosferatu, possui Vigor 5, mas Aparência 0. Quando convertendo sua planilha para live, ele compra 4 Características Físicas relacionadas ao seu Vigor (ou miscelânea), mas precisa adquirir uma Característica Social Negativa. Zeca decide adquirir as Características Vigoroso, Resistente, Rude e Resiliente e adquire a Característica Negativa Desagradável (além dos três Repugnantes que já possui como Nosferatu).*

Habilidades

As Habilidades em mesa são mais caras e tendem a ter níveis mais altos que em live.

Ao invés de adquirir uma Característica apropriada para cada bolinha, observe quais são as Habilidades mais altas da planilha em mesa. Adquira uma Característica para cada Habilidade com 3 ou mais bolotas e duas Características para cada Habilidade com 4 ou 5 bolotas.

Se isto fizer com que sua planilha tenha menos de cinco Características de Habilidade, simplesmente verifique qual é a próxima Habilidade mais alta da planilha de mesa e adquira uma Característica por ela e assim sucessivamente até fechar as cinco Características.

Se sua planilha ficar com mais de cinco Características em Habilidades após a conversão não há qualquer problema.

Disciplinas e Antecedentes

Disciplinas e Antecedentes nas Leis da Noite correspondem aos mesmos níveis de Disciplinas e Antecedentes de mesa. Adquira um nível de Características apropriadas para cada bolinha em mesa.

A única exceção é o Antecedente *Influência*. Este Antecedente varia de uma a cinco bolotas em mesa, mas em live foi subdividido em inúmeras categorias. Para

converter a *Influência*, simplesmente divida suas bolotas de mesa entre as áreas que julgar adequado para a personagem, desde que o total somado de Características em todas as *Influências* seja exatamente o número de bolotas na planilha de mesa. Se sua personagem tiver *Influência* 3 em mesa, você possui três Características *Influência* para dividir nas áreas desejadas (ou colocar todas as três na mesma área).

Pontos de Sangue e Força de Vontade

Pontos de Sangue são exatamente os mesmos em mesa e em live. Converta-os normalmente.

Força de Vontade, por outro lado, varia com a geração nas Leis da Noite, mas vai apenas até 10 em mesa, independente da geração, em mesa. Para lidar com esta diferença, faça uma regra de três. Assim, um vampiro de 13ª geração com Força de Vontade 6 em mesa possui

60% de sua Força de Vontade máxima em live (o equivalente a dois pontos em live).

Exemplo: *Zeca é um Nosferatu de 10ª geração. Ele possui Força de Vontade 7 em mesa — 70% do máximo. Em live, ele terá entre 2 e 5 pontos de Força de Vontade. A diferença entre 2 e 5 é 3 e 70% de 3 é 2,1. Assim, 70% do caminho entre 2 e 5 é 4,1 (2 + 2,1). Arredondando, Zeca terá quatro pontos de Força de Vontade em live.*

Merits e Flaws

Os Merits e Flaws de mesa estão em direta correspondência com os de live, assim conversão não deve representar um problema. Entretanto, tenha certeza de que compreendeu todo o texto da versão de live.

Freqüentemente a conversão para live possui algum impacto na mecânica de jogo que um Merit ou Flaw possuía em mesa.

APÊNDICE 3 — NOTAS SOBRE A TRADUÇÃO

A tradução do *Laws of the Night* original nem sempre foi fácil e temos consciência de que algumas vezes pode ter-se tornado hilária ou até mesmo inconveniente. De qualquer forma, o esforço foi feito e nos desculpamos desde já por qualquer erro ou termo estranho.

Apenas como nota, alguns termos foram evitados de serem traduzidos literalmente para evitar confusão. *Rapidity* não se tornou *Rapidez* (o que seria correto) pelo fato de já haver uma Disciplina com este nome. Além disso, metade dos níveis em inglês dos poderes de *Rapidez* se traduziam da mesma forma em português (ligeireza ou similar), de forma que usou-se uma tradução mais livre nestes casos para evitar confusão. Da mesma forma, na segunda edição do *Laws of the Night* existia uma Característica Física com o nome *Athletic* que, naquela época nos pareceu apropriado traduzir por *Atlético*. Na terceira edição, a mesma Característica mudou de nome para *Agile* para não ser confundida com a Habilidade *Athletics* (*Esportes*, para nós, seguindo a tradução já utilizada nos livros em português). Como já havia uma Característica que chamamos de *Ágil* (*Nimble*), mantivemos a tradução original e assim *Agile* continua sendo *Atlético*.

Vendo para trás, procuramos corrigir certas traduções que poderiam causar confusão. Assim, *Untrustworthy* tornou-se agora *Duvidoso*, representando alguém que possui caráter duvidoso (um termo que julgamos melhor que *Desonrado*, a tradução antiga).

No mais, para evitar qualquer engano, eis um pequeno resumo do que fizemos:

PHYSICAL TRAITS (CARACTERÍSTICAS FÍSICAS)

Agile: Atlético	Resilient: Resiliente	Negativos:
Brawny: Musculoso	Robust: Robusto	Clumsy: Estabanado
Brutal: Brutal	Rugged: Firme	Cowardly: Covarde
Dexterous: Hábil	Stalwart: Intrépido	Decrepit: Decrépito
Enduring: Resistente	Steady: Equilibrado	Delicate: Delicado
Energetic: Enérgico	Tenacious: Tenaz	Docile: Dócil
Ferocious: Feroz	Tireless: Incansável	Flabby: Frouxo
Graceful: Gracioso	Tough: Rude	Lame: Aleijado
Lithe: Flexível	Vigorous: Vigoroso	Lethargic: Letárgico
Nimble: Ágil	Wiry: Rijo	Puny: Franzino
Quick: Rápido		Sickly: Doentio

SOCIAL TRAITS (CARACTERÍSTICAS SOCIAIS)

Alluring: Atraente	Expressive: Expressivo	Negativos:
Beguiling: Fraudulento	Friendly: Amigável	Bestial: Bestial
Charismatic: Carismático	Genial: Amável	Callous: Insensível
Charming: Charmoso	Gorgeous: Deslumbrante	Condescending: Condescendente
Commanding: Comandante	Ingratiating: Insinuante	Dull: Chato
Dignified: Digno	Magnetic: Magnético	Feral: Feral
Diplomatic: Diplomático	Persuasive: Persuasivo	Naive: Simplório
Elegant: Elegante	Seductive: Sedutor	Obnoxious: Desagradável
Eloquent: Eloquente	Witty: Espirituoso	Repugnant: Repugnante
Empathetic: Empático	Intimidating: Intimidador	Shy: Tímido
		Tactless: Indelicado
		Untrustworthy: Duvidoso

MENTAL TRAITS (CARACTERÍSTICAS MENTAIS)

Alert: Alerta	Discerning: Discernidor	Rational: Racional
Attentive: Atento	Disciplined: Disciplinado	Reflective: Meditativo
Clever: Esperto	Insightful: Perspicaz	Shrewd: Astuto
Creative: Criativo	Intuitive: Intuitivo	Vigilant: Vigilante
Cunning: Sagaz	Knowledgeable: Culto	Wily: Ardiloso
Dedicated: Dedicado	Observant: Observador	Wise: Sábio
Determined: Determinado	Patient: Paciente	

Negativos
Forgetful: Esquecido
Gullible: Ingênuo
Ignorant: Ignorante

Impatient: Impaciente
Oblivious: Distraído
Predictable: Previsível
Shortsighted: Incauto

Submissive: Submisso
Violent: Violento
Witless: Obtuso

ABILITIES (HABILIDADES)

Academics: Academia
Animal Ken: Empatia com Animais
Athletics: Esportes
Awareness: Acuidade
Brawl: Briga
Computer: Computadores
Crafts: Trabalho Manual
Dodge: Esquiva
Drive: Condução
Empathy: Empatia
Etiquette: Etiqueta
Expression: Expressão

Finance: Finanças
Firearms: Armas de Fogo
Hobby/Professional/Expert Ability:
Habilidade
Professional/Expert/Passatempo
Intimidation: Intimidação
Investigation: Investigação
Law: Direito
Leadership: Liderança
Linguistics: Lingüística
Medicine: Medicina
Melee: Armas Brancas

Occult: Ocultismo
Performance: Performance
Politics: Política
Repair: Reparos
Science: Ciências
Security: Segurança
Scrounge: Captação
Stealth: Furtividade
Streetwise: Manha
Subterfuge: Lábia
Survival: Sobrevivência

STATUS

Acknowledged: Reconhecido
Admired: Admirado
Adored: Adorado
Cherished: Querido
Esteemed: Estimado
Exalted: Exaltado

Famous: Famoso
Faultless: Irrepreensível
Feared: Temido
Honorable: Honrado
Influential: Influente
Just: Justo

Praised: Agradável
Respected: Respeitado
Revered: Reverenciado
Trustworthy: Confiável
Well-Connected: Bem Conectado
Well-Known: Bem Conhecido

DISCIPLINAS

ANIMALISM: Animalismo
Feral Whispers: Sussurros Ferais
Beckoning: Chamado
Quell the Beast: Domar a Besta
Subsume the Spirit: Subjugar o Espírito
Drawing Out the Beast: Expulsar a Besta

AUSPEX: Auspícios
Heightened Senses: Sentidos Aguçados
Aura Perception: Leitura de Aura
The Spirit's Touch: Toque do Espírito
Telepathy: Telepatia
Psychic Projection: Projeção Psíquica

CELERITY: Rapidez
Alacrity: Alacridade
Swiftmess: Explosão
Rapidty: Velocidade
Legerity: Ligeireza
Fleetness: Velocidade do Vento

DEMENTATION: Demência
Passion: Paixão
The Haunting: Assombro
Eyes of Chaos: Olhos do Caos
Voice of Madness: Vozes da Loucura
Total Insanity: Insanidade Total

DOMINATE: Dominação
Command: Comando
Mesmerism: Sugestão Pós-Hipnótica
Forgetful Mind: Ordenar Esquecimentos
Conditioning: Condicionamento
Possession: Possessão

FORTITUDE: Fortitude
Endurance: Tolerância
Mettle: Têmpera
Resilience: Resiliência
Resistance: Resistência
Aegis: Escudo

OBFUSCATE: Ofuscação
Cloak of Shadows: Manto de Sombras
Unseen Presence: Presença Invisível
Mask of a Thousand Faces: Máscara das Mil Faces
Vanish from the Mind's Eye: Desaparecimento do Olho da Mente
Cloak the Gathering: Cobrir o Grupo

POTENCE: Potência
Prowess: Intrepidez
Might: Força
Vigor: Vigor

Intensity: Intensidade
Puissance: Pujança

PRESENCE: Presença

Awe: Fascínio
Dread Gaze: Olhar Aterrorizante
Entrancement: Transe
Summon: Convocação
Majesty: Majestade

PROTEAN: Metamorfose

Eyes of the Beast: Olhos da Besta
Feral Claws: Garras de Lobo
Earth Meld: Fusão com a Terra
Shape of the Beast: Sombra da Besta
Mist Form: Forma de Névoa

THAUMATURGY: Taumaturgia

PATH OF BLOOD: Trilha do Sangue

A Taste for Blood: Gosto de Sangue
Blood Rage: Fúria do Sangue
Blood of Potence: Potência do Sangue
Theft of Vitae: Furto de Vitae

RITUALS: Rituais

Communicate with Kindred Sire: Comunicação com o Sire do Membro
Defense of the Sacred Haven: Defesa do Refúgio Sagrado
Deflection of Wooden Doom: Proteção contra a Destruição da Madeira
Devil's Touch: Toque do Demônio
The Open Passage: Passagem Aberta
Principal Focus of Vitae Infusion: Foco Principal da Infusão de Vitae
Scent of the Lupine's Passing: Aroma da Passagem Lupina
Wake with Evening's Freshness: Acordar com o Frescor da Manhã
Ward versus Ghouls: Repelente contra Carniçais
Bone of Lies: Osso da Mentira
Incorporeal Passage: Passagem Incorpórea
Pavis of Foul Presence: Escudo da Presença Maligna
Rutor's Hands: Mãos de Rutor
Soul of the Homunculi: Alma dos Homunculi
Blood Contract: Contrato de Sangue
Nectar of the Bitter Rose: Néctar da Rosa Amarga
Umbra Walk: Caminhar pela Umbra

Cauldron of Blood: Caldeirão de Sangue

LURE OF FLAMES: Sedução das Chamas

Hand of Flame: Palma Ígnea
Flame Bolt: Rajada de Flamas
Wall of Fire: Muralha de Fogo
Engulf: Engolfar
Firestorm: Tempestade de Fogo

MOVEMENT OF THE MIND: Movimento da Mente

Force Bolt: Rajada de Força
Manipulate: Manipulação
Flight: Voo
Repulse: Repulsão
Control: Controle

PATH OF CONJURING: Trilha da Conjuração

Summon the Simple Form: Convocação da Forma Simples
Permanency: Permanência
Magic of the Smith: Magia do Ferreiro
Reverse Conjunction: Conjuração Reversa
Power Over Life: Poder sobre a Vida

MERITS & FLAWS

Físicos

Acute Sense: Sentido Aguçado
Ambidextrous: Ambidestria
Catlike Balance: Equilíbrio Perfeito
Eat Food: Ingerir Alimento
Blush of Health: Tez Saudável
Enchanting Voice: Voz Encantadora
Daredevil: Temerário
Efficient Digestion: Digestão Eficiente
Huge Size: Tamanho Grande
Hard of Hearing: Duro de Ouvir
Short: Pequeno
Smell of the Grave: Odor da Cova
Bad Sight: Visão Deficiente
Fouteenth Generation: Décima Quarta Geração
Disfigured: Desfigurado
One Eye: Caolho
Addiction: Vício
Child: Criança
Deformity: Deformidade
Infections Bite: Mordida Infecciosa
Lame: Manco
Monstrous: Monstruoso
Permanent Wound: Ferimento Permanente
Slow Healing: Cura Lenta
Deaf: Surdo
Disease Carrier: Portador de Doença Sangüínea
Mute: Mudo
Thin Blood: Sangue Fraco
Flesh of the Corpse: Carne Cadavérica
Blind: Cego

Mentais

Common Sense: Bom Senso
Concentration: Concentração
Time Sense: Noção do Tempo
Code of Honor: Código de Honra
Eidetic Memory: Memória Eidética
Light Sleeper: Sono Leve
Natural Linguist: Aptidão para Idiomas
Calm Heart: Calmo
Deep Sleeper: Sono Pesado
Nightmares: Pesadelos
Prey Exclusion: Exclusão de Presa

Shy: Tímido
Soft-Hearted: Coração Mole
Speech Impediment: Impedimento de Fala
Amnesia: Amnésia
Lunacy: Lunático
Phobia: Fobia
Short Fuse: Pavio Curto
Territorial: Territorialista
Vengeful: Vingativo
Weak-Willed: Vontade Fraca
Conspicuous Consumption: Consumo Conspícua

Sociais

Natural Leader: Líder Nato
Prestigious Sire: Sire de Prestígio
Debt of Gratitude: Débito de Gratidão
Enemy: Inimigo
Dark Secret: Segredo Sombrio
Infamous Sire: Sire Infame
Mistaken Identity: Identidade Trocada
Sire's Resentment: Ressentimento do Sire
Hunted: Caçado
Probationary Sect Member: Vira-casaca

Sobrenaturais

Magic resistance: Resistência à Magia
Medium: Médiun
Lucky: Sortudo
Oracular Ability: Habilidade Oracular
Spirit Mentor: Mentor Espiritual
True Love: Amor Verdadeiro
Nine Lives: Nove Vidas
Cursed: Amaldiçoado
Cast No Reflection: Sem Reflexos
Repulsed by Garlic: Repelido por Alho
Touch of Frost: Toque do Frio
Eerie Presence: Presença Tétrica
Can't Cross Running Water: Incapacidade de Atravessar Água Corrente
Haunted: Assombrado
Repelled by Crosses: Repelido por Cruzes
Grip of the Damned: Abraço dos Malditos
Dark Fate: Destino Negro
Light-Sensitive: Sensível à Luz